

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR	
ABSTRAK	
<i>ABSTRACT</i>	
DAFTAR ISI	
DAFTAR BAGAN	
DAFTAR GAMBAR	
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Rumusan Masalah	4
1.5. Tujuan Perancangan	4
1.6. Manfaat Perancangan	4
1.7. Metode Perancangan	4
1.8. Kerangka Perancangan	9
1.9. Pembabakan	10
BAB II DASAR PEMIKIRAN	11
2.1. Benteng Marlborough	11
2.2. Animasi 2D	12
2.2.1. Teknik <i>Filmographs</i>	14
2.2.2. Style <i>Realism</i>	14
2.3. Film Dokumenter.....	15
2.3.1. Film Dokumenter	15
2.3.2. Film Dokumenter Observasional	15
2.3.3. Tipe Pemaparan	15
2.4. Penyutradaraan	15
2.4.1. Pendekatan	16
2.4.2. Peran Sutradara	16

2.5.	Psikologi Remaja	17
2.4.1.	Pengambilan Keputusan	17
2.4.2	Penalaran Moral	18
2.4.1.	Individuasi dan Identitas	19
2.6.	Komunikasi	20
BAB III DATA DAN ANALISIS.....		22
3.1.	Data Objek	22
3.1.2	Data Observasi	23
3.1.1.	Data Wawancara	28
3.1.2	Studi Literatur	32
3.2.	Segmentasi	36
3.3.	Karya Sejenis	39
3.3.1	Waltz With Bashir	39
3.3.2.	Ryan	45
3.3.3.	Paperman	49
3.4.	Analisis Data	52
3.4.1	Analisis Objek	52
3.4.2.	Hasil Analisis Karya Sejenis	56
3.5.	Kesimpulan	58
3.5.1.	Kesimpulan Analisis Objek	58
3.5.2.	Kesimpulan Analisis Karya Sejenis	59
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		61
4.1.	Konsep Komunikasi	61
4.1.1.	Tujuan Komunikasi	61
4.1.2.	Sasaran Komunikasi	61
4.1.3.	Strategi Komunikasi	61
4.2.	Konsep Perancangan	61
4.2.1.	Ide	62
4.3.	Konsep Kreatif.....	62
4.3.1.	Judul	62
4.3.2.	Alur	63
4.3.3.	Konsep Desain Karakter	63
4.3.4.	Konsep Desain <i>Background</i>	65
4.3.	Konsep Media	67

4.3.1. Animasi 2D	67
4.3.2. Film Dokumenter	72
4.4. Hasil Perancangan	75
4.4.1. Desain Karakter	75
4.4.2. Desain <i>Background</i>	76
4.4.3. Media Pendukung	82
4.5. Proses Produksi	84
4.5.1. Pra Produksi	84
4.5.2. Produksi	87
4.5.3. Paska Produksi	90
4.5. Hasil Perancangan	91
BAB V PENUTUP	98
5.1. Kesimpulan	99
5.2. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	101