

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.4.1 Apa.....	3
1.4.2 Mengapa.....	3
1.4.3 Siapa.....	3
1.4.4 Kapan	3
1.4.5 Di mana.....	4
1.4.6 Bagaimana.....	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	4
1.6.1 Manfaat Teoritis	4
1.6.2 Manfaat Praktis	4

1.7	Metode Pengumpulan dan Analisis Data	5
1.7.1	Metode Pengumpulan Data	5
1.7.2	Metode Analisis Data	5
1.8	Kerangka Perancangan	7
1.9	Pembabakan	8
BAB 2 LANDASAN PEMIKIRAN		9
2.1	Becak Vespa	9
2.1.1	Tranportasi Umum	10
2.1.2	Kota Padang Sidempuan	11
2.2	Animasi 2D	12
2.2.1	...Prinsip Animasi pada <i>Storyboard</i>	12
a.	<i>Solid Drawing</i>	12
b.	<i>Staging</i>	13
2.3	Pembabakan	15
a.	Babak I Eksposisi	15
b.	Babak II Komplikasi	15
c.	Babak III Resolusi	15
2.4	<i>Visual Storytelling</i>	15
2.5	<i>Storyboard</i>	16
a.	<i>Scene</i>	16
b.	<i>Shot</i>	17
c.	<i>Frame</i>	17
d.	<i>Voice over</i>	17
e.	Musik	17
2.5.1	<i>Pipeline</i>	17
i.	<i>Thumbnail</i>	17
ii.	<i>Rough Storyboard</i>	18
iii.	<i>Clean Up Storyboard</i>	18
iv.	<i>Animatic Storyboard</i>	19
2.6	Teknik Pembuatan <i>Storyboard</i>	19

1.	Komposisi	19
2.	<i>Garis</i>	20
3.	<i>Rules of Third</i>	20
4.	<i>Design of Shapes</i>	21
5.	<i>Focal Point</i>	21
	1) <i>.Primary Focal Pointl</i>	22
	2) <i>.Secondary Focal Point</i>	22
	3) <i>.Teritiary Focal Point</i>	22
2.7	Perspektif.....	23
2.7.1	...Perspektif Satu Titik	23
2.7.2	...Perspektif Dua Titik.....	24
2.7.3	...Perspektif Tiga Titik	25
2.8	Pemilihan Shot.....	25
2.8.1	... <i>Extreme Wide Shot</i>	25
2.8.2	... <i>Wide Shot</i>	26
2.8.3	... <i>Full Shot</i>	26
2.8.4	<i>Medium Shot</i>	26
2.8.5	<i>Close Up Shot</i>	27
2.8.6	<i>Extreme Close Up</i>	27
2.8.7	<i>Over the Shoulder</i>	28
2.8.8	<i>Point of View Shot</i>	28
2.8.9	<i>Reaction Shot</i>	29
2.9	<i>Camera Movement</i>	29
2.9.1	... <i>Panning</i>	29
2.9.2	... <i>Tilting</i>	30
2.9.3	... <i>Track dan Dolly</i>	30
2.9.4	<i>Zoom In dan Zoom Out</i>	30
2.10	<i>Camera Angle</i>	30
2.10.1	<i>.High Angle</i>	30
2.10.2	<i>.Overhead Shot</i>	31
2.10.3	<i>.Bird Eye View</i>	31
2.10.4	<i>.Low Angle</i>	32
2.10.5	<i>.Worm Eye View</i>	32

2.10.6 .Eye Line	33
BAB 3 DATA DAN ANALISIS	34
3.1 Data dan Analisis Hasil Observasi	34
3.1.1 Data dan Analisis Hasil Observasi.....	34
a. Keberadaan Becak Vespa.....	34
b. Perkembangan Becak Vespa.....	35
c. Becak Vespa Sebagai Lapangan pekerjaan.....	35
3.1.2 Data dan Analisis Hasil Wawancara.....	37
a. Data Wawancara	37
b. Hasil Analisis Data Wawancara.....	40
3.1.3 Data dan Analisis Hasil Kuesioner	41
a. Informasi Partisipan	41
b. Hasil Data Kuesioner Partisipan	41
c. Hasil Analisis Data Kuesioner	43
3.1.4 Khalayak Sasar.....	43
3.2 Analisis Karya Sejenis	44
3.2.1 Karya Sejenis	44
1. Storyboard “ <i>Animation Akira Storyboards 1</i> ”	44
2. Storyboard “ <i>Storyboard by Makoto Shinkai Vol. 1</i> ”	48
3. Komik “ <i>Great Trailers Vol. 1</i> ”	51
4. Film Animasi “ <i>Mirai</i> ”	70
3.2.2 Hasil Analisis Karya Sejenis.....	87
BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	88
4.1 Konsep Pesan	88

4.2	Konsep Kreatif	88
4.3	Konsep Media	90
4.3.1	Media Utama.....	90
4.3.2	Media Pendukung	90
4.4	Hasil Perancangan.....	90
4.4.1	Naskah.....	90
4.4.2	Pembuatan <i>Thumbnail</i>	92
4.4.3	Pembuatan <i>Rough Storyboard</i>	94
4.4.4	Teknikal pada Storyboard	97
	a. <i>Type of Shot</i>	97
	b. <i>Camera Angle</i>	101
	c. <i>Camera Movement</i>	103
	d. Perspektif	105
4.4.5	<i>Clean Up Storyboard</i>	107
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		114
5.1	Kesimpulan	114
5.2	Saran.....	114

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN