

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Rumusan Masalah	5
1.4. Ruang Lingkup	5
1.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan	6
1.5.1. Tujuan Perancangan	6
1.5.2. Manfaat Perancangan	6
1.6. Metode Penelitian	7
1.7. Kerangka Perancangan	9
1.8. Sistematika Penulisan	10
BAB II	11
LANDASAN TEORI	11
2.1. Parasosial	11
2.1.1. Definisi Parasosial	11
2.1.2. Konsep Parasosial	11
2.1.3. Motivasi terjadinya Parasosial	12
2.1.4. Dampak Parasosial	13
2.1.5. Cara mengatasi Parasosial	14
2.2. Penggemar	15
2.3. Idol Group	16
2.4. Gen Z	16
2.4.1. Definisi Gen Z	16

2.4.2.	Indikator Gen Z	16
2.5.	Animasi.....	17
2.6.	<i>Motion Graphic</i>	17
2.5.1.	Definisi <i>Motion Graphic</i>	17
2.5.2.	Prinsip <i>Motion Graphic</i>	18
2.5.3.	Elemen <i>Motion Graphic</i>	19
2.5.4.	Jenis-Jenis <i>Motion Graphic</i>	25
2.5.5.	Proses Produksi <i>Motion Graphic</i>	26
2.6.	<i>Explainer Video</i>	27
2.6.1.	Pengertian <i>Explainer Video</i>	27
2.6.2.	Karakteristik <i>Explainer Video</i>	28
2.6.3.	<i>Explainer Video</i> Sebagai Media Edukasi.....	29
2.7.	Metode Campuran	29
BAB III	30
DATA DAN ANALISIS	30
3.1.	Data dan Analisis	30
3.1.1.	Parasosial	30
3.1.2.	Contoh Perilaku Parasosial.....	31
3.1.2.	JKT48.....	34
3.1.4.	Data Wawancara	37
3.1.5.	Hasil Analisis Wawancara	47
3.1.6.	Data Kuesioner Perancangan	49
3.1.7.	Hasil Analisis Kuesioner Perancangan	60
3.2.	Data dan Analisis Karya Sejenis	61
3.2.1.	Data Karya Sejenis	61
3.2.2.	Analisis Karya Sejenis	62
3.2.3.	Kesimpulan Hasil Analisis.....	63
3.3.	Data dan Analisis Audiens	64
3.3.1.	Geografis	64
3.3.2.	Demografis.....	64
3.3.3.	Psikografis	64
3.3.4.	Hasil Analisis Audiens.....	64
3.4.	Data Keberhasilan Perancangan	65

3.4.1.	Data Kuesioner Keberhasilan Perancangan.....	65
3.4.2.	Hasil Analisis Kuesioner Keberhasilan Perancangan.....	67
3.5.	Kata Kunci	67
BAB IV.....		68
	KONSEP DAN PERANCANGAN.....	68
4.1.	Konsep Perancangan.....	68
4.2.	Konsep Pesan	68
4.3.	Konsep Kreatif.....	68
4.3.	Konsep Media	69
4.4.	Konsep Visual	69
4.5.	Proses Perancangan	72
4.5.1.	Pra-Produksi.....	72
A.	Naskah	72
B.	Storyboard.....	75
4.5.2.	Produksi	89
4.5.3.	Pasca Produksi	110
4.5.4.	Hasil Perancangan	112
4.6.	Hasil Keberhasilan Perancangan.....	112
BAB V.....		113
	PENUTUP	113
5.1.	Kesimpulan	113
5.2.	Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA		115