

DAFTAR ISI

LEMBAR ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I 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 Siapa	3
1.4.3 Dimana.....	3
1.4.4 Kapan.....	3
1.4.5 Mengapa	3
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.....	5
1.7 Metode Perancangan.....	5
1.7.1 Pengumpulan Data.....	5
1.7.2 Analisis Data.....	6

1.8	Pembabakan	6
1.9	Kerangka Perancangan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI		9
2.1	Teori Objek	9
2.1.1	SDG's.....	9
2.1.2	Kekeringan.....	9
2.1.3	Krisis air bersih di NTT	10
2.2	Target Audiens	11
2.2.1	Anak-anak.....	11
2.3	Media Animasi	11
2.3.1	Pipeline Animasi 2D	12
2.4	Naskah dan Pembabakan	12
2.4.1	Pembabakan.....	13
2.5	Storyboard.....	14
2.5.1	Proses Perancangan Storyboard.....	16
2.5.2	Elemen Storyboard	17
2.6	Metode Penelitian	30
2.6.1	Metode Penelitian Kualitatif.....	30
2.6.2	Metode Analisis Data.....	31
2.6.3	Metode Penyajian Data	31
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA.....		32
3.1	Data.....	32
3.1.1	Data Hasil Studi Pustaka.....	32
3.1.2	Khalayak Sasar	38
3.1.3	Data Observasi.....	39
3.1.4	Wawancara.....	49
3.1.5	Data dan Analisis Karya Sejenis.....	50
3.1.6	Hasil Analisis	93

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	99
4.1 Konsep Pesan.....	99
4.2 Konsep Kreatif.....	99
4.3 Konsep Media.....	101
4.3.1. Media Utama.....	101
4.3.2. Media Pendukung.....	101
4.4 Hasil Perancangan.....	101
4.4.1. Analisis Naskah.....	101
4.4.2. Pembuatan <i>Thumbnail</i>	103
4.4.3. <i>Rough Storyboard</i>	106
4.4.4. Teknikal dalam <i>Storyboard</i>	107
4.4.5. <i>Clean Up Storyboard</i>	126
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	133
5.1 Kesimpulan.....	133
5.2 Saran.....	134
DAFTAR PUSTAKA.....	xv