

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	4
1.7 Metode Perancangan.....	4
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7.2 Metode Analisis Data.....	6
1.8 Kerangka Perancangan.....	7
1.9 Pembabakan.....	8
BAB II.....	9
LANDASAN PEMIKIRAN.....	9
2.1 Teori Fenomena.....	9
2.1.1 Media Sosial.....	9
2.1.2 Adiksi Short Videos.....	9
2.1.3 Dampak Short Videos terhadap Attention Span.....	10
2.2 Teori Medium.....	11
2.2.1 Media Komunikasi.....	11
2.2.2 Film Animasi sebagai Media Komunikasi.....	11
2.2.3 Jenis-Jenis Animasi.....	12
2.2.4 Art Style Animasi.....	13
2.2.5 3D Environment Design.....	14
2.2.6 Ilustrasi.....	17
2.3 Teori Khalayak Sasar.....	18
2.3.1 Perkembangan Remaja.....	18

2.4 Teori Metodologi.....	18
2.4.1 Pengumpulan Data.....	19
2.4.2 Analisis Data.....	19
BAB III.....	21
DATA DAN ANALISIS.....	21
3.1 Data dan Analisis Fenomena.....	21
3.1.1 Pola Konsumsi Short Videos.....	21
3.1.2 Dampak Konsumsi Short Video terhadap Attention Span.....	25
3.1.3 Rekam Medis Adiksi Short Videos.....	27
3.2 Data dan Analisis Kuesioner.....	29
3.2.1 Kebiasaan Penggunaan Media Sosial.....	29
3.2.2 Dampak Scrolling Short Videos.....	31
3.2.3 Preferensi Media dan Visual.....	32
3.3 Data dan Analisis Wawancara Ahli.....	33
3.3.1 Wawancara Psikolog.....	33
3.3.2 Wawancara Psikiatri.....	35
3.3.3 Wawancara 3D Environment Artist.....	36
3.3.4 Wawancara Khalayak Sasar.....	38
3.4 Data dan Analisis Observasi.....	44
3.4.1 Observasi Lingkungan Tempat Tinggal.....	44
3.4.2 Observasi Lingkungan Sekolah.....	52
3.5 Data dan Analisis Karya Sejenis.....	76
3.5.1 A Few Moments of Cheers.....	76
3.5.2 Shoushimin Series.....	81
3.5.3 Kill Switch.....	87
3.5.4 Komi Can't Communicate.....	91
3.6 Pembahasan.....	95
3.7 Tema Besar dan Kata Kunci.....	101
3.7.1 Tema Besar.....	101
3.7.2 Kata Kunci.....	102
BAB IV.....	103
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	103
4.1 Konsep Perancangan.....	103
4.1.1 Konsep Pesan.....	104
4.1.2 Konsep Kreatif.....	105
4.1.3 Konsep Media.....	105
4.1.2 Konsep Visual.....	106
4.2 Perancangan Karya.....	107
4.2.1 Storyboard Breakdown.....	107

4.2.2 Perancangan Aset Environment 3D.....	108
4.2.3 Hasil Perancangan.....	151
BAB V.....	156
KESIMPULAN DAN SARAN.....	156
5.1 Kesimpulan.....	156
5.2 Saran.....	156
DAFTAR PUSTAKA.....	157
LAMPIRAN.....	162