

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	2
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	2
1.2.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	4
a. Observasi	4
b. Wawancara.....	4
c. Studi Literatur.....	4
d. Kuisisioner	4
1.5.2 Teknik Analisis Data	4
A. Teknik Analisis Deskriptif	4
1.6 Kerangka Penelitian	5
1.7 Pembabakan	5
BAB II	6
2.1 Juru Parkir Liar.....	6
2.2 Media Animasi	7
2.2.1 <i>Pipeline</i> Animai 3D	8
2.3 Naskah & Pembabakan	9
2.3.1 Pembabakan	9
a. Babak 1 (<i>Setup</i>)	9
b. Babak 2 (<i>Confrontation</i>)	10
c. Babak 3 (<i>Resolution</i>)	10
2.4 <i>Storyboard</i>	10
2.4.1 Proses Perancangan <i>Storyboard</i>	11

2.5 <i>Type Of Shot</i>	11
2.6 <i>Camera Angle</i>	13
2.6.1 Sudut Kamera (<i>Camera Angle</i>):	14
2.7 <i>Camera Movement</i>	15
2.7.1 Pergerakan Kamera (<i>Camera Movement</i>):	15
BAB III	17
3.1 Pendekatan Penelitian	17
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	17
3.3 Subjek Penelitian.....	17
3.4 Teknik Pengumpulan Data	17
a. Dokumentasi.....	17
3.5 Prosedur Penelitian.....	21
3.6 Teknik Analisis Data.....	21
3.7 Analisis Karya Sejenis	22
Orb: On the Movements of the Earth.....	22
The Fable	28
DANDADAN	35
BAB IV	41
4.1 Konsep Pesan	41
4.2 Konsep Kreatif	41
4.3 Konsep Media	41
4.3.1 Media Perancangan <i>Storyboard</i>	41
4.3.2 Media Publikasi	42
4.4 Konsep Visual	43
4.5 Proses dan Hasil Perancangan.....	44
4.5.1 <i>Storyline</i>	44
4.5.2 Script.....	47
4.5.3 Perancangan <i>Storyboard</i>	51
4.5.1 <i>Thumbnail</i>	51
4.5.2 <i>Rough Pass</i>	52
4.5.3 <i>Clean Up</i>	56
BAB V	66
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran dan Rekomendasi	66
DAFTAR PUSTAKA	67