

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Batas dan Ruang Lingkup Perancangan	5
E. Tujuan Perancangan	6
F. Metode Perancangan	7
G. Sistematika Penulisan	16
BAB II PERSPEKTIF TEORI.....	18

A.	Tinjauan Umum	18
B.	Tinjauan Khusus.....	41
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....		57
A.	Data Lapangan	57
B.	Analisis SWOT.....	59
C.	Analisis Khalayak Sasaran.....	61
D.	Laporan Hasil Data Lainnya.....	62
BAB IV KONSEP PERANCANGAN		81
A.	Fakta-Fakta Kunci (<i>Key Facts</i>).....	81
B.	Tujuan Perancangan <i>Motion Graphic</i>	82
C.	Konsep Kreatif.....	82
D.	Pra Produksi.....	84
E.	Produksi	130
F.	Pasca Produksi.....	131

BAB V PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL	132
A. <i>Adegan Motion Graphic Series</i>	132
B. <i>Thumbnail Reels Instagram</i>	151
C. <i>Mockup Feeds Instagram</i>	152
D. Stickers Digital	153
E. X-Banner	153
F. Standee Karakter	154
G. Game Edukasi	154
 BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	 155
A. Kesimpulan	155
B. Saran	156
 LAMPIRAN	 157
 DAFTAR PUSTAKA	 158