

DAFTAR ISI

IKLAN LAYANAN MASYARAKAT	i
PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Perancangan	6
1.5 Batasan Lingkup Perancangan	6
1.6 Manfaat Perancangan	6
1.6.1 Bagi Mahasiswa.....	6
1.6.2 Bagi Institusi.....	6
1.6.3 Bagi Lembaga.....	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	8
2.1 Studi Pustaka.....	8
2.1.1 Landasan Teori	8

2.1.2 Kajian Literatur.....	14
2.2 Objek Penelitian	21
2.3 Analisis Data	22
2.3.1 Teknik Pengumpulan Data	22
2.3.2 Analisa 5W+1H	24
2.4 Resume.....	27
2.5 Solusi Perancangan	28
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL	29
3.1 Strategi Perancangan.....	29
3.1.1 Khalayak Sasaran	29
3.1.2 Tujuan Komunikasi	31
3.1.3 Pendekatan Komunikasi	31
3.1.4 Strategi Kreatif	32
3.1.5 Strategi Media.....	33
3.1.6 Strategi Distribusi	33
3.2 Konsep Visual	33
3.2.1 Komposisi/Tata Letak.....	34
3.2.2 Jenis Huruf/Tipografi	34
3.2.3 Gaya Visual Animasi.....	35
3.2.4 Mind Mapping	36
BAB IV PROSES DESAIN DAN VISUALISASI.....	37
4.1 Proses Desain	37
4.1.1 Pra -Produksi	37
4.1.2 Produksi	40
4.1.3 Pasca Produksi	41
4.2 Tampilan Media	42

4.2.1 Media Utama (Video Animasi <i>Explainer</i>).....	42
4.2.2 Pengaplikasian Video	45
4.2.3 Media Pendukung	45
4.3 Insight Reels.....	48
BAB V PENUTUP.....	49
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	54
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	55
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 1 Sampah Menumpuk di Irigasi	2
Gambar 2 1 Crayon Shincan.....	9
Gambar 2 2 Animasi 3D Mechamoto Siri.....	10
Gambar 2 3 Sungai Tercemar	23
Gambar 2 4 Pembakaran Sampah	23
Gambar 2 5 Buang Sampah Sembarangan.....	23
Gambar 2 6 Wawancara Dinas Lingkungan Hidup Kota Metro.....	24
Gambar 3 1 Komposisi.....	34
Gambar 3 2 Google Font, Montserrat	34
Gambar 3 3 Refrensi Flat Ilustrasi	35
Gambar 3 4 Mind Mapping.....	36
Gambar 4 1 Storyboard	39
Gambar 4 2 Perancangan Asset di Ilustrator	40
Gambar 4 3 Penganimasian di After Effect	40
Gambar 4 4 Tahap Penggabungan Animasi dan Musik.....	41
Gambar 4 5 Proses Rendering di After Effect	41
Gambar 4 6 Tampilan ILM di Instagram	45
Gambar 4 7 Tampilan Feed Instagram.....	46
Gambar 4 8 Tampilan X- Banner.....	46
Gambar 4 9 Desain dan Merchandise T-Shirt.....	47
Gambar 4 10 Merchandise Totebag dari Bahan Bekas.....	47
Gambar 4 11 Insight Reels.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Kajian Literatur 1	14
Tabel 2 2 Kajian Literatur 2	17
Tabel 2 3 Kajian Literatur 3	20
Tabel 2 4 Kajian Literatur 3	21
Tabel 2 5 Analisa 5W+1H	25
Tabel 2 6 Consumer Journey.....	30
Tabel 4 1 Story Line.....	37
Tabel 4 2 Deskripsi Karya.....	42