

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIS	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL DAN BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Perkembangan ide Penciptaan.....	3
C. Fokus Penciptaan.....	5
1. Aspek Konseptual.....	5
2. Aspek Sintetik	6
3. Aspek Operasional	6
D. Tujuan Penciptaan	7
E. Manfaat Karya	7
II. KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Tinjauan Pustaka	9
B. Refensi dan Literatur Praktik	11

C. Kajian Teori.....	17
1. Multimedia	17
2. Animasi	22
3. Warna	30
4. Warna pada Video	38
5. Permasalahan Keuangan Remaja	38
6. Uang dan Fungsinya.....	40
7. Menabung.....	41
8. Kedudukan Menabung	44
9. Tujuan, Fungsi dan Manfaat Menabung.....	45
10. Jenis Cara Menabung	57
D. Kerangka Berpikir	61
III. MAGANG SEBAGAI REFERENSI PRAKTIK	63
A. Deskripsi Narasumber, Lokasi dan Waktu	63
B. Pengalaman yang Diperoleh	64
C. Implikasi	65
1. Konseptual	65
2. Operasional	66
3. Sintetik	66
4. Jadwal Pertemuan Kegiatan Magang.....	66
IV. KONSEP PENCIPTAAN SENI.....	67
A. Studi Pendahuluan	67
1. Studi Trend Produk Sejenis	67
2. Profil Pasar dan Segmen Konsumen.....	72
3. Kekuatan dan Kelemahan Produk Pesaing	73
4. Alternatif Rancangan Awal.....	75
5. Uji Coba Rancangan Awal.....	98
6. Analisis Rancangan Awal	103
7. Rancangan <i>Story Line</i> Animasi.....	104

8. <i>Story Board Finishing</i> Digital.....	106
9. Langkah Pembuatan Animasi	110
B. Rancangan Detail	113
1. Definisi Rancangan	113
2. Spesifikasi Pengguna	114
3. Spesifikasi Visual dan Pemaknaan	114
4. Spesifikasi Fungsi	115
5. Spesifikasi Teknis	115
6. Prosedur Pemakaian Produk	116
7. Spesifikasi Produksi.....	116
8. Perkiraan Biaya Produksi.....	117
V. VISUALISASI DAN DESKRIPSI PRODUK	118
A. Visual Karya	118
B. Deskripsi Karya	125
VI. PENUTUP.....	127
A. Kesimpulan	127
B. Saran	128
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN.....	134