DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 3
I.3 Rumusan Masalah 3
I.4 Batasan Masalah 4
I.5 Tujuan Penelitian 4

BAB II PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MENGENAI KOMUNITAS ANIMASI CIMAHI *CREATIVE ASSOCIATION* 5
II.1 Landasan Teori 5
II.1.1 Sejarah Kota Cimahi 5
II.1.2 Gedung BITC 7
II.1.3 Cimahi *Creative Association* (CCA) 8
II.1.4 Komunitas Animasi CCA 9
II.1.4.1 Baros International Animation Festival 11
II.1.5 Pengertian Animasi 11
II.1.6 Sejarah dan Perkembangan Animasi 12
II.1.7 Jenis-Jenis Animasi 13
II.1.8 Teknik-Teknik Animasi 15
II.2 Objek Penelitian 17

II.2.1 Unit Penelitian 18
II.3 Kondisi Khalayak Saat Ini 18
II.4 Analisa Permasalahan..... 19
II.4.1 Hasil Data Kuisioner 19
II.4.1.1 Ketertarikan Pelajar Untuk Belajar Animasi 19
II.4.1.2 Ketertarikan Pelajar Untuk Bergabung dengan Komunitas Animasi CCA 20
II.4.1.3 Hal Yang Menyebabkan Para Pelajar Tidak Ikut Bergabung Dengan Komunitas Animasi CCA Dari Dulu..... 21
II.4.2 Wawancara 21
II.5 Resume 22

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN 23
III.1 Strategi Perancangan..... 23
III.1.1 Pengertian *Website*..... 23
III.1.2 Jenis-Jenis *Website*..... 24
III.1.3 Khalayak Sasaran 25
III.1.3.1 Segmentasi 25
III.1.3.2 *Consumer Insight*..... 25
III.1.3.3 *Consumer Journey* 26
III.1.4 Strategi Komunikasi 27
III.1.4.1 Tujuan Komunikasi 27
III.1.4.2 Pendekatan Komunikasi 28
III.1.4.2.1 Pendekatan *Visual* 28
III.1.4.2.2 Pendekatan *Verbal* 28
III.1.4.3 Sifat Pesan 29
III.1.4.4 Gaya Bahasa 29
III.1.4.5 Materi Pesan 29
III.1.5 *Mandatory* 29
III.1.6 Strategi Kreatif 30
III.1.7 Strategi Media..... 31
III.1.8 Strategi Distribusi Dan Waktu Penyebaran Media 34

III.2 Konsep Desain 35
III.2.1 Format Desain 35
III.2.2 Tata Letak 36
III.2.2.1 *Grid System* 36
III.2.2.2 *Wireframe* 37
III.2.2.3 *Interface* 37
III.2.2.3.1 *Header* 38
III.2.2.3.2 *Footer* 39
III.2.2.3.3 *Content* (Isi) 39
III.2.2.4 *Sitemap Website* 40
III.2.3 Huruf 40
III.2.4 Warna 43
III.2.5 Illustrasi 44
III.2.5.1 Studi Karakter 44

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 47
IV.1 Teknis Produksi 47
IV.1.1 *Hardware* (Perangkat Keras) 47
IV.1.2 *Software* (Perangkat Lunak) 48
IV.2 Proses Pembuatan Karakter 48
IV.3 Media Utama..... 51
IV.3.1 *Interface Website* 51
IV.3.2 Pemotongan Bagian-bagian Dari *Interface*..... 52
IV.3.3 Proses *Codding* 53
IV.4 Media Pendukung 56
IV.4.1 Poster 56
IV.4.2 *X - Banner* 60
IV.4.3 Brosur 61
IV.4.4 Stiker 63
IV.4.5 Media Sosial 65
IV.4.6 Pin Bros 66
IV.4.7 Gantungan Kunci 67

IV.4.8 *Note Book* 68
IV.4.8 Pulpen 68
IV.4.9 Kaos 69
IV.4.10 Kartu *UNO* 70
IV.4.11 Boneka Chima 71
IV.4.12 *Paper Bag* 72

DAFTAR PUSTAKA 73

LAMPIRAN 74