

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.3.1 Apa	2
1.3.2 Bagaimana	2
1.3.3 Siapa	3
1.3.4 Tempat	3
1.3.5 Waktu	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Perancangan	3
1.6 Manfaat Perancangan	3
1.7 Metodologi Perancangan.....	4
1.7.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.7.2 Metode Analisis Data	4
1.7.3 Sistematika Perancangan	4
1.8 Kerangka Perancangan	6
1.9 Pembabakan	7
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	8

2.1 Desain Karakter.....	8
2.1.1 Perancangan Desain Karakter	8
2.2 Teori Kostum	11
2.3 <i>Background</i>	12
2.3.1 Perancangan <i>Background</i>	12
2.4 Warna	13
2.4.1 Psikologi Warna	13
2.5 Animasi Pendek	14
BAB III DATA DAN ANALISIS	16
3.1 Data	16
3.1.1 Taman Tematik Bandung.....	16
3.1.2 Vandalisme.....	16
3.2 Data Karya Sejenis	17
3.3 Hasil Observasi	19
3.4 Analisis Karakter.....	19
3.4.1 Karakter Baron dalam Film Lima Elang.....	19
3.4.2 <i>The Powerpuff Girls</i>	20
3.4.3 <i>The Fairly Oddparents</i>	24
3.5 Analisis <i>Background</i>	28
3.5.1 <i>Toon Boom Animation Reel</i>	28
3.5.2 <i>Russian PSA to Discourage Kids From Vandalism!</i>	29
3.5.3 <i>South Park</i>	30
3.6 Hasil Analisis	31
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	34
4.1 Konsep Pesan	34
4.2 Konsep Kreatif	34
4.3 Konsep Media	35
4.3.1 <i>Media Output</i>	35
4.3.2 <i>Media Perancangan</i>	35
4.4 Konsep Visual	35

4.5 Konsep Perancangan	36
4.5.1 Ide.....	36
4.5.2 Penokohan	37
4.5.3 <i>Background</i>	39
4.6 Hasil Perancangan.....	41
4.6.1 Karakter.....	41
4.6.2 <i>Background</i>	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN.....	54