

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Ruang Lingkup	3
1.5. Tujuan Perancangan	4
1.6. Manfaat Perancangan	5
1.7. Metode Pengumpulan Data	5
1.7.1. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7.2. Metode Perancangan.....	6
1.8. Kerangka Perancangan	7
1.9. Pembabakan.....	8
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI	9
2.1 Animasi	9
2.1.1. Animasi 2D	9
2.2 Desain Karakter	9
2.2.1 Style Karakter.....	10
2.2.2. Ekspresi Karakter.....	11
2.2.3. Personality Karakter.....	14
2.2.4. Gesture Karakter dan Body language	15
2.2.5. Proporsi Karakter	17
2.3. Warna	20
BAB III.....	24
DATA DAN ANALISIS DATA	24
3.1. Data Objek	24
3.1.1. Kota Bandung	24

3.1.2. Data kalangan menengah ke bawah dan ke atas	24
3.2. Data Karya Sejenis	27
3.2.1. <i>Gravity Falls</i>	27
3.2.2. Upin dan Ipin	41
3.2.4. Data hasil wawancara.....	50
3.2.5. Data hasil Observasi.....	53
3.3. Kesimpulan Analisis Data	69
3.4. Hasil Analisis	70
BAB IV.....	71
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	71
4.1. Konsep.....	71
4.1.1. Konsep Pesan	71
4.2. Konsep Kreatif	72
4.2.1. Pendekatan	72
4.3. Konsep Media.....	72
4.3. Konsep Perancangan	72
4.3.1. Ide	72
4.3.2. Karakter.....	73
4.4. Konsep Visual	75
BAB V	107
KESIMPULAN DAN SARAN	107
5.1. Kesimpulan.....	107
5.2. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA.....	109
LAMPIRAN.....	111