

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN & SKEMA	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Tujuan Perancangan	5
1.5 Manfaat Perancangan	5
1.5.1 Bagi Akademis	5
1.5.2 Bagi Masyarakat	6
1.5.3 Bagi Penulis	6
1.6 Metode Perancangan	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.6.2 Metode Analisis Data	7
1.6.3 Sistematika Perancangan	7
1.7 Kerangka Perancangan	9
1.8 Pembabakan	10
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	11
2.1 Teori Objek	11
2.1.1 <i>Body Image</i>	11
2.1.2 Kepercayaan Diri	12

2.2 Teori Media	13
2.2.1 Animasi	13
2.2.2 Karakter	13
2.2.2.1 Bentuk dan Ukuran	13
2.2.2.2 Gestur	15
2.2.2.3 Ekspresi dan Emosi	16
2.2.3 <i>Concept Art</i>	17
2.2.3.1 <i>Pipeline Concept Art</i>	17
2.3 Teori Pendukung	18
2.3.1 <i>Anthropomorphism</i>	18
2.3.2 Teori Warna	19
BAB III ANALISA DATA DAN MASALAH	22
3.1 Data	22
3.1.1 Sinopsis Cerita	22
3.1.2 Data Proyek Sejenis	23
3.1.3 Data Pendukung	26
3.1.3.1 Data Demografis	26
3.1.3.2 Data Psikografis	26
3.1.3.3 Data Geografis	26
3.1.3.4 Perilaku Konsumen	26
3.1.3.5 Hasil Observasi	27
3.1.3.6 Hasil Wawancara	32
3.1.3.7 Hasil Kuesioner	34
3.2 Analisis	42
3.2.1 Analisis Karya Sejenis	42
3.2.1.1 Epic.....	42
3.2.1.2 Steven Universe.....	45
3.2.1.3 Adventure Time.....	49
3.2.2 Kesimpulan Analisis	53
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN	57
4.1 Konsep Perancangan	57
4.1.1 Konsep Pesan	57
4.1.2 Konsep Kreatif	57
4.1.3 Konsep Media	58

4.1.3.1 Media Utama.....	58
4.1.3.2 Media Pendukung	58
4.1.4 Konsep Visual	58
4.1.4.1 Warna	59
4.1.4.2 Gaya Visual	59
4.1.5 Hasil Perancangan	60
4.1.5.1 Karakter	60
4.1.5.2 Art Book	85
BAB V PENUTUP	94
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	97