

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	4
1.6 Metode Perancangan.....	5
1.7 Kerangka Perancangan.....	8
1.8 Pembabakan.....	8
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	9
2.1 Animasi	9
2.1.1 Animasi 2D.....	9

2.1.2 Concept Art	9
2.2 Character	9
2.2.1 Design Character	10
2.2.2 Jenis – Jenis Karakter	23
2.2.3 Warna	23
2.3 Perkembangan Psikologis Anak	28
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	29
3.1 Data dan Analisis Objek.....	29
3.1.1 Data dan Observasi Objek.....	29
3.1.2 Batik	29
3.1.3 Penggunaan Batik dalam Kehidupan.....	31
3.1.4 Kandungan Filosofi pada Motif Batik Klasik.....	32
3.2 Analisis Data Objek Karakter	38
3.3 Hasil Analisis Karya Sejenis.....	69
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	70
4.1 Ide Besar	70
4.1.1 Konsep Kreatif.....	70
4.1.2 Pengayaan Karakter.....	71
4.1.3 Konsep Media.....	71
4.1.4 Konsep Visual.....	71
4.2 Proses Perancangan.....	72
BAB V PENUTUP.....	114
DAFTAR PUSTAKA	115