

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup.....	5
1.3.1 Apa.....	5
1.3.2 Siapa.....	5
1.3.3 Bagian Mana.....	5
1.3.4 Tempat.....	5
1.3.5 Waktu.....	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Rumusan Masalah.....	6
1.6 Tujuan Perancangan.....	6
1.7 Manfaat Perancangan.....	6
1.7.1 Manfaat Bagi Penulis.....	6
1.7.2 Manfaat Bagi Khalayak Sasar.....	7
1.8 Metode Pengumpulan Data.....	8
1.9 Metode Perancangan.....	8
1.10 Kerangka Perancangan.....	10
1.11 Pembabakan.....	11

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN.....	12
2.1 Teori Objek.....	12
2.1.1 Pengertian <i>Bullying</i>	12
2.1.2 Pengertian Tugas-tugas perkembangan.....	12
2.2 Teori Media.....	13
2.2.1 Pengertian Animasi.....	13
2.2.2 Pengertian Animasi 2D.....	13
2.2.3 Prinsip Animasi.....	14
2.3 Desain Karakter.....	15
2.3.1 <i>Style</i>	15
2.3.2 <i>Personality</i>	15
2.3.3 <i>Attitude</i>	16
2.3.4 <i>Proportion</i>	16
2.3.5 <i>Head Heights</i>	16
2.3.6 <i>Silhouette</i>	17
2.3.7 <i>Detail</i>	17
2.4 Teori Warna.....	17
2.4.1 <i>Hue (H)</i>	17
2.4.2 <i>Saturation (S)</i>	18
2.4.3 <i>Brightness (B)</i>	18
2.4.4 Karakter Warna.....	18
2.5 Teori Pendukung.....	18

2.5.1 Metode Penelitian Kualitatif.....	19
2.5.2 Fenomenologi.....	19
2.5.3 Segmenting, Targeting, Positioning.....	19
BAB III DATA DAN ANALISIS.....	21
3.1 Data Objek.....	21
3.1.1 Kekerasan di Sekolah (<i>bullying</i>)	21
3.1.2 Jenis <i>Bullying</i>	21
3.1.3 Peran dalam <i>Bullying</i>	22
3.1.4 Dampak Kekerasan di Sekolah (<i>bullying</i>).....	24
3.1.5 Data wawancara.....	25
3.2 Data Observasi.....	32
3.2.1 Data kasus kekerasan di sekolah (<i>bullying</i>).....	42
3.2.2 Data Analisis Khalayak Sasaran.....	44
3.2.2.1 Geografis.	44
3.2.2.1 Demografis.....	44
3.2.2.2 Psikografis.....	44
3.3 Data Kuisisioner.....	44
3.4 Data dan Analisis Karya Sejenis.....	46
3.4.1 Analisis Animasi Koe Silent (2016)	46
3.4.2 Analisis Animasi Sakamoto Desuga ? (2016).....	49
3.4.3 Analisis Animasi Gravity Falls (2012).....	51
3.5 Analisis Data.....	53

3.5.1 Deskripsi.....	54
3.5.2 Hasil Pengolahan Data.....	54
3.6 Skema Analisis.....	55
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	56
4.1 Konsep.....	56
4.1.1 Konsep Pesan (Ide Besar).....	56
4.1.2 Konsep Kreatif.....	57
4.1.2.1 Penggayaan Karakter.....	57
4.1.3 Konsep Media.....	57
4.1.3.1 Media Utama.....	57
4.1.4 Konsep Perancangan.....	58
4.1.4.1 Ide.....	58
4.1.4.2 Penokohan.....	58
4.1.5 Konsep Visual.....	62
4.1.5.1 Desain Karakter.....	62
4.1.5.2 Kostum, Aksesoris, dan Atribut.....	79
4.2 Hasil Perancangan.....	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	97
5.1 Kesimpulan.....	97
5.2 Saran.....	97

DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN.....	102