

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
KATA PENGANTAR.....	III
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH	4
1.3 RUMUSAN MASALAH	4
1.4 RUANG LINGKUP	4
1.4.1 Apa	4
1.4.2 Siapa	5
1.4.3 Dimana	5
1.4.4 Kapan	5
1.4.5 Bagaimana.....	5
1.5 TUJUAN PERANCANGAN DAN MANFAAT PERANCANGAN	5
1.5.1 Tujuan Perancangan	5
1.5.2 Manfaat Perancangan	6
1.6 METODE PERANCANGAN.....	7
1.6.1 Pengumpulan Data	7
1.7 KERANGKA PERANCANGAN	8
1.8 PEMBABAKAN	9
1.8.1 BAB I Pendahuluan.....	9
1.8.2 BAB II Dasar Pemikiran	9
1.8.3 Bab III Data dan Analisis Data	9
1.8.4 BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan.....	9
1.8.5 BAB V Penutup.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 VISUAL DAUN	10
2.1.1 Morfologi Daun.....	10
2.2 ADAPTASI MAKHLUK HIDUP	16
2.3 SINGKONG.....	16
2.4 DAUN KEMANGI.....	17
2.5 DAUN KELOR	18
2.6 DAUN BELUNTAS	19
2.7 ANTROPOMORFISME.....	19
2.8 MEDIA ANIMASI 2D.....	20

2.9 PRINSIP DASAR ANIMASI.....	21
2.10 DESAIN KARAKTER	24
2.10.1 Bentuk Dasar Karakter	25
2.10.2 Tahap Pembuatan Desain Karakter	25
2.11 EKSPRESI WAJAH KARAKTER	29
2.12 MODEL SHEETS	30
2.13 WARNA	30
2.14 METODE PENELITIAN	33
2.15 PENGUMPULAN DATA	33
2.16 KHALAYAK SASAR.....	33
2.17 GIZI REMAJA	34
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	35
3.1 DATA DAN ANALISIS	35
3.1.1 Deskripsi Ciri Khas Daun	35
3.2 KHALAYAK SASAR.....	49
3.2.1 Demografis.....	49
3.2.2 Psikologi.....	49
3.2.3 Geografis	49
3.3 DATA DAN ANALISIS KARYA SEJENIS	50
3.3.1 Hataraku Saibo	50
3.3.2 (Seasons) Will Spring Oppa and Sarah Meet Again?	55
3.3.3 Kemono Friends	60
3.4 HASIL ANALISIS	64
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	65
4.1 KONSEP	65
4.1.1 Konsep Pesan	65
4.1.2 Konsep Kreatif	65
4.1.3 Konsep Media	66
4.1.4 Konsep Visual	66
4.2 HASIL PERANCANGAN.....	69
4.2.1 Hasil Perancangan Kemangi	69
4.2.2 Hasil Perancangan Kelor.....	75
4.2.3 Hasil Perancangan Singkong	81
4.2.4 Hasil Perancangan Beluntas	86
4.2.5 Visual Perbandingan Karakter	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	92
5.1 KESIMPULAN	92
5.2 SARAN.....	93
DAFTAR PUSTAKA	94