

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	2
BAB 1.....	1
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 Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.5.1 Manfaat Teoritis	7
1.5.2 Manfaat Praktis	7
1.6 Metode Penelitian.....	7
a. Studi Pustaka	7
1.7 Kerangka Penelitian	9
- BAB I PENDAHULUAN	10
- BAB II LANDASAN TEORI	10
- BAB III DATA DAN ANALISIS.....	10
BAB II.....	11
LANDASAN TEORI	11
2.1 Animasi	11
2.2 Animasi 3D	11
2.3 Character Design.....	12
2.4 Prinsip-Prinsip Character Design.....	12

2.4.1 Archetype	12
2.4.2 Story	20
2.4.3 Shapes & Silhouettes.....	22
2.4.4 Aesthetic	24
2.4.5 Warna.....	24
2.4.5.1 Warna Primer.....	25
2.4.5.2 Warna Sekunder.....	25
2.4.5.3 Warna Tersier.....	26
2.4.5.4 Warna Netral.....	27
2.5 Proses Perancangan Konsep Desain Karakter.....	27
2.5.1 Mengumpulkan Referensi	27
2.5.2 Turnaround	28
2.5.3 The Frankenstein Method	29
2.6 Proses Desain Karakter 3D	30
2.6.1 Modelling	30
2.6.2 UV Unwrapping	31
2.6.3 Texturing	32
2.6.4 Rigging.....	32
BAB III.....	34
DATA DAN ANALISIS	34
3.1 Parkir	34
3.2 Juru Parkir Liar	34
3.3 Pergaulan.....	34
3.4 Data dan Analisis Objek.....	35
3.4.1 Data Wawancara.....	35
3.4.2 Analisis Data Wawancara	39

3.5	Data Observasi	41
3.6	Data dan Analisis Produk Sejenis	43
3.6.1	Jet Set Radio Future (2002).....	43
3.6.2	Bomb Rush Cyberfunk (2023).....	47
3.6.3	Persona 4 GOLDEN (2012).....	53
BAB IV		61
KONSEP DAN PERANCANGAN.....		61
4.1	Konsep Perancangan	61
4.1.1	Konsep Pesan	61
4.1.2	Konsep Kreatif	62
4.1.3	Konsep Media	63
4.1.4	Konsep Visual	65
4.2	Proses Perancangan	74
4.2.1	Pra Produksi	74
4.2.2	Produksi	82
4.3	Hasil Perancangan	87
BAB V		90
KESIMPULAN DAN SARAN		90
5.1	Kesimpulan	90
5.2	Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA		91