

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Metodologi Perancangan	4
1.7.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.7.2 Metode Analisis Data	5
1.8 Kerangka Perancangan	6
1.9 Pembabakan	7
BAB II DASAR PEMIKIRAN	
2.1. Kajian Teori	8
2.2. Animasi	8
2.2.1. Definisi Animasi	8
2.2.2. Animasi 2D	8
2.2.3. Karakter Animasi 2D	9
2.2.4. Elemen Visual Karakter	16
2.2.5. Proses Animasi 2D	18
2.2.6. Prinsip Animasi 2D	19
2.3. Psikologi Perkembangan	21
2.3.1 Psikologi	21
2.3.2 Psikologi Perkembangan Anak	22
2.4 Antropomorfisme	23

2.5 Adaptasi	25
BAB III ANALISA DATA DAN MASALAH	
3.1 Objek Penelitian	26
3.1.1 Cerita Asal-Usul Cengkeh	26
3.1.2 Identifikasi Cerita Asal-Usul Cengkeh	28
3.2 Karya/Proyek Sejenis	37
3.3 Data Pendukung	41
3.3.1 Observasi Rempah	41
3.4 Sasaran Khalayak	49
3.4.1 Data Demografis	49
3.4.2 Data Psikografis	49
3.4.3 Perilaku Konsumen	49
3.4.4 Data Geografis	49
3.5 Data Hasil Wawancara	49
3.5.1 Hasil Wawancara Dengan Bapak Muhmmad Zamroni	49
3.5.2 Hasil Wawancara Dengan dr. Eva Banahar	50
3.5.3 Hasil Wawancara Dengan Karina Utami Putri	50
3.5.4 Hasil Wawancara Dengan Bapak Bambang Melga Suprayogi	51
3.5.5 Hasil Wawancara Dengan Beberapa Ibu Rumah Tangga	52
3.6 Analisis Data	53
3.6.1 Adaptasi	53
3.6.2 Identifikasi Cerita	54
3.7 Analisis Proporsi Wajah Karakter	64
3.8 Skema Analisis	70
BAB IV ANALISA KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	
4.1 Konsep Pesan (Ide Besar)	71
4.2 Konsep Kreatif	71
4.2.1 Penggayaan Karakter	71
4.3 Konsep Media	72
4.4 Konsep Perancangan	72
4.4.1 Ide	72
4.4.2 Penokohan	73
4.5 Konsep Visual	75
4.5.1 Desain Karakter	75
4.5.2 Bentuk Karakter	90

4.5.3 Warna	90
4.5.4 Kostum	93
4.5.5 <i>Inbetween</i> dan <i>Animation</i>	94
4.6 Hasil Perancangan	96
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	100
Daftar Pustaka	101
Lampiran	103