

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan -----	i
Lembar Pernyataan -----	ii
Kata Pengantar -----	iii
Abstrak -----	iv
Abstrack -----	v
Daftar Isi -----	vi
Daftar Tabel dan Bagan -----	viii
Daftar Gambar -----	viii

BAB I : PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang -----	1
1.2. Identifikasi Masalah -----	2
1.3. Batasan Masalah -----	2
1.3.1. Apa-----	2
1.3.2. Siapa-----	3
1.3.3. Bagaimana-----	3
1.3.4. Tempat -----	3
1.3.5. Waktu -----	3
1.4. Rumusan Masalah -----	3
1.5. Tujuan Perancang -----	3
1.6. Manfaat Perancangan -----	3
1.7. Metodologi Prancangan-----	4
1.7.1. Metodologi Pengumpulan Data -----	4
1.7.2. Metode Analisis -----	4
1.7.3. Metode Perancangan -----	4
1.8. Kerangka Perancangan-----	6
1.9. Pembabakan-----	7

BAB II : LANDASAN TEORI

2.1. Makanan	8
2.2. <i>storybook</i>	8
2.3. media Interaktif	9
2.4. Desain Karakter Animasi	9
2.4.1. Arketip	9
2.4.2. Gesture	10
2.4.3. Penggayaan	11
2.4.4. Ekspresi/Emosi	12
2.4.5. Anatomi	14
2.5. Warna	14

BAB III : ANALISIS DATA

3.1. Data Produksi	17
3.1.1. Sinopsis Cerita	17
3.2. Jajanan Tradisional	18
3.2.1. Surabi	19
3.2.2. Putu	20
3.2.3. Burayot	21
3.3. Data Segmentasi atau <i>Target Audience</i>	21
3.3.1. Demografis	21
3.3.2. Psikografi	22
3.4. Data Karya Sejenis	22
3.4.1. Karya Sejenis	22
3.5. Hasil Analisis Karya Sejenis	24
3.5.1. Kartun Japarr	24
3.5.2. Plant vs Zombies	25
3.5.3. Cloudy With A Chance Of Meatballs	28
3.6. Hasil Analisis	30
3.7. Data Wawancara	30
3.7.1. Narasumber	30

BAB IV: KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1. Konsep Pesan	33
4.2. Konsep Kreatif	33
4.3. Konsep Media	33
4.4. Konsep Visual	34
4.5. Konsep Perancangan	35
4.6. Hasil Perancangan	42

BAB V: KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan dan Saram	48
---------------------------	----

DAFTAR PUSTAKA	49
-----------------------	----

Lampiran	51
-----------------	----

a. Sketsa-Sketsa Karakter	51
---------------------------	----

b. Sketsa <i>Thumbnail</i> dan Peta	56
-------------------------------------	----

