

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
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	5
1.7. Metode Pengumpulan Data	5
1.7.1. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7.2. Metode Perancangan.....	6
1.8. Kerangka Perancangan	7
1.9. Pembabakan.....	8
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI	9
2.1 Animasi	9
2.1.1. Animasi 2D	9
2.2 Desain Karakter	9
2.2.1 <i>Style</i> Karakter.....	10
2.2.2. Ekspresi Karakter.....	11
2.2.3. Personality Karakter.....	14
2.2.4. Gesture Karakter dan Body language	15
2.2.5. Proporsi Karakter	17
2.3. Warna	20
BAB III.....	24
DATA DAN ANALISIS DATA	24
3.1. Data Objek.....	24
3.1.1. Kota Bandung	24

3.1.2.	Data kalangan menengah ke bawah dan ke atas	24
3.2.	Data Karya Sejenis	27
3.2.1.	<i>Gravity Falls</i>	27
3.2.2.	Upin dan Ipin	41
3.2.4.	Data hasil wawancara.....	50
3.2.5.	Data hasil Observasi.....	53
3.3.	Kesimpulan Analisis Data	69
3.4.	Hasil Analisis	70
BAB IV		71
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		71
4.1.	Konsep.....	71
4.1.1.	Konsep Pesan	71
4.2.	Konsep Kreatif	72
4.2.1.	Pendekatan	72
4.3.	Konsep Media.....	72
4.3.	Konsep Perancangan	72
4.3.1.	Ide	72
4.3.2.	Karakter.....	73
4.4.	Konsep Visual	75
BAB V		107
KESIMPULAN DAN SARAN		107
5.1.	Kesimpulan.....	107
5.2.	Saran	107
DAFTAR PUSTAKA		109
LAMPIRAN		111