

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	2
1.2.1 Identifikasi Masalah	2
1.2.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	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 Tujuan Perancangan	3
1.5 Metode Perancangan	4
1.6 Kerangka Perancangan	7
1.7 Pembabakan	8
BAB II	9
2.1 Radio Malabar	9
2.2 Pengertian Animasi	9
2.2.1 Animasi 2D	9
2.2.2 Prinsip Animasi dalam Desain Karakter	9
2.3 Desain Karakter	11
2.3.1 Konsep Tiga Dimensional Karakter	11
2.3.2 Kepribadian	12

2.3.3	Ekspresi dan Gesture	13
2.3.4	<i>Style</i>	18
2.3.5	Proporsi.....	21
2.3.6	Warna dan Kepribadian Seseorang	23
2.3.7	Kostum.....	24
2.4	Pendekatan Kebudayaan (Etnografi)	24
2.5	Perkembangan Psikologi Remaja	24
BAB III		26
3.1	Data dan Analisis Objek	26
3.1.1	Data Objek	26
3.1.2	Analisis Objek	29
3.2	Data dan Analisis Khalayak Sasar	34
3.2.1	Data Khalayak Sasar.....	34
3.2.2	Analisis Khalayak Sasar.....	34
3.3	Data dan Analisis Karya Sejenis.....	35
3.3.1	Data Karya Sejenis	35
3.3.2	Analisis Karya Sejenis.....	53
3.4	Rangkuman Hasil Analisis.....	56
BAB IV		57
4.1	Ide Besar.....	57
4.2	Konsep Kreatif	57
4.2.1	Pengayaan Karakter.....	58
4.3	Konsep Media	59
4.4	Pra-Produksi	59
4.4.1	Penokohan.....	59
4.5	Produksi.....	66
4.6	Hasil Produksi.....	81
BAB V.....		82
5.1	Kesimpulan	82
5.2	Saran	82
DAFTAR PUSTAKA		83
LAMPIRAN.....		85