

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup.....	2
1.4 Rumusan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	3
1.6 Manfaat Perancangan.....	4
1.7 Metodologi Perancangan.....	4
1.8 Kerangka Perancangan.....	6
1.9 Pembabakan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 karakteristik anak sekolah dasar.....	8
2.2 konsep visual.....	10
2.2.1 desain karakter.....	10
2.2.2 background and environment.....	15
2.3 teori pendukung.....	18
2.3.1 stereotipe dalam desain karakter.....	18
2.3.2 pendekatan etnografis.....	19

2.3.3	teori warna.....	20
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA		
3.1	Data dan analisis objek.....	24
a.	SDN Sukabirus.....	24
b.	SDN 103 Coblong	28
c.	SD Bintang Madani.....	30
d.	SDN Cipagalo.....	32
e.	Taman Hutan Raya Juanda.....	34
3.2	Data hasil wawancara.....	36
3.3	Analisis karya sejenis.....	38
1.	1 Bit Heart (Game RPG).....	38
2.	Hong Soon Sang (Ilustrasi).....	42
3.	Bakugo Katsuki (Animasi 2D).....	47
4.	Kamitani Taka (Animasi 2D).....	50
5.	Noragami (Animasi 2D).....	52
6.	The Past (Animasi 2D).....	56
7.	Stella Unibell (Game).....	58
3.4	Hasil analisis dan konsep.....	60
3.4.1	Hasil analisis.....	60
3.4.2	Konsep.....	61
BAB IV KONSEP & HASIL PERANCANGAN		
4.1	Konsep perancangan.....	62
4.1.1	Konsep pesan.....	62
4.1.2	Konsep kreatif.....	62
4.1.3	Konsep Media.....	62
4.1.4	Konsep visual.....	63
a.	Perancangan karakter.....	63
b.	Perancangan <i>background</i>	86

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	115
5.2 Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA.....	116