

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	viii
LEMBAR PERTANYAAN	xi
LEMBAR PENGESAHAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.3.1 Apa	3
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 Perancangan.....	3
1.5.1 Tujuan Umum	4
1.5.2 Tujuan Khusus	4
1.5.3 Manfaat Teoritis	4
1.5.4 Manfaat Praktis	4
1.6 Metodologi Perancangan.....	5
1.7 Sistematika Perancangan.....	5
1.8 Kerangka Perancangan.....	6
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	11
2.1 Psikologi anak	7
2.1.1 Teori Psikodinamik	7

2.1.2	Teori Kognitif.....	7
2.1.3	Teori Kontekstual.....	7
2.1.4	Teori Perilaku dan Belajar Sosial.....	8
2.2	Animasi	8
2.3	Character	9
2.3.1	<i>Archetype</i>	9
2.3.2	<i>Story</i>	10
2.3.3	<i>Shapes</i>	10
2.3.4	<i>Aesthetic</i>	11
2.3.5	<i>Color In Character</i>	11
2.4	Perkembangan Anak	13
2.4.1	Karakteristik Fase Anak Sekolah.....	13
BAB III DATA DAN ANALISIS		15
3.1	Data dan Analisis Objek.....	15
3.1.1	Data dan Profil Narasumber.....	16
3.1.2	Analisis Subjek Penelitian	19
3.2	Data dan Analisis Khalayak Sasaran.....	24
3.3	Data dan Analisis Animasi Sejenis	26
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		49
4.1	Konsep Pesan	49
4.2	Konsep Kreatif	49
4.2.1	Konsep Karakter.....	50
4.3	Konsep Media	50
4.3.1	Media Utama.....	50
4.3.2	Media Pendukung	51
4.4	Konsep Visual	51
4.5	Hasil Perancangan.....	52
4.5.1	Pra-Produksi.....	53
4.5.2	Produksi	63
4.5.3	Pasca Produksi	74
4.6	Hasil Perancangan.....	77
4.7	Hasil Perancangan Media Pendukung.....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		79
5.1	Kesimpulan	79
5.2	Saran	79