

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR ISTILAH	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.7 Metodologi Perancangan	6
1.8 Kerangka Perancangan	8
1.9 Pembabakan	9

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

2.1 Bahasa Kasar dan Teori Perilaku	10
2.2 Animasi 2D	11
2.2.1 Prinsip Animasi	12
2.2.2 <i>Pipeline</i> Animasi	17
2.2.3 <i>Animate</i> Karakter	19
2.2.3.1 Gestur	19
2.2.3.2 Ekspresi	21
2.2.3.3 <i>Acting</i>	24

2.3	Metodologi Perancangan	26
2.3.1	Metode Kualitatif	26
2.3.2	Pendekatan Fenomenologi	27
2.4	Psikologi Perkembangan Anak	27

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

3.1	Data dan Analisis Objek	28
3.1.1	Wawancara dengan Ahli Bahasa	28
3.1.2	Observasi ke Sekolah Dasar	29
3.1.3	Wawancara dengan Psikolog Anak	32
3.2	Data & Analisis Karya Sejenis	33
3.2.1	Data Karya Sejenis	33
3.2.2	Analisis Karya Sejenis	37
3.3	Hasil Analisis & Konsep	53
3.3.1	Hasil Analisis	53
3.3.2	Konsep	54

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1	Konsep Pesan	55
4.2	Konsep Kreatif	55
4.3	Konsep Media	55
4.3.1	Media Utama	55
4.3.2	Media Pendukung	55
4.4	Konsep Visual	56
4.4.1	Konsep Pergerakan Animasi	56
4.4.2	Eksplorasi Tokoh Utama (Arya)	60
4.4.3	Eksplorasi Tokoh Sampingan	63
4.5	Hasil Perancangan	67

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan 75

5.2 Saran 76

DAFTAR PUSTAKA77