

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Ruang Lingkup.....	5
1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	6
1.6 Metode Perancangan.....	6
1.7 Kerangka Perancangan.....	8
1.8 Pembabakan.....	9
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN.....	11
2.1 Tinjauan Psikologi Remaja akibat Hiperealitas Media Sosial.....	11
2.1.1 Minat Remaja.....	11
2.1.2 Identitas Baru yang Diciptakan Hiperealitas Media Sosial pada Remaja.....	11
2.1.3 Pergaulan Remaja dan Masa mencari Identitas.....	12
2.2 Tinjauan Desain Karakter pada Animasi 2D.....	12
2.2.1 Pengertian Desain Karakter dalam Animasi 2D.....	12
2.2.2 Pengayaan dan Tingkatan dalam Desain Karakter.....	14
2.2.3 Macam-macam Karakter Animasi.....	16
2.2.4 Proses Pembuatan Desain Karakter.....	17
2.2.5 Ekspresi Wajah Karakter Animasi.....	18

2.2.6 Akting dalam Karakter Animasi.....	22
2.2.7 <i>Body Language</i> dalam Karakter Animasi.....	23
2.2.8 Kepribadian dalam Karakter Animasi.....	25
2.2.9 Warna.....	25
2.3 Landasan Perancangan.....	28
2.3.1 Metode Kualitatif.....	28
2.3.2 Studi Fenomenologis sebagai Pendekatan Kualitatif.....	30
2.4 Perbedaan Introver dan Ekstrover.....	31
2.5 Fisiognomi menentukan Kepribadian.....	36
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	36
3.1 Data dan Analisis Objek.....	36
3.1.1 Data dan Observasi Objek.....	58
3.1.2 Data Wawancara.....	61
3.2 Data dan Analisis Karya Sejenis.....	62
3.2.1 Lalin.....	66
3.2.2 Coco.....	73
3.2.3 <i>Love Story of Two Couple (Histoire 2 Couples)</i>	84
3.2.4 <i>Gravity</i>	89
3.2.5 <i>The Song of Rain</i>	93
3.3 Hasil Analisis.....	102
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	102
4.1 Konsep Perancangan.....	102
4.1.1 Konsep Pesan.....	103
4.1.2 Konsep Kreatif.....	104
4.1.3 Konsep Media.....	104
4.1.4 Konsep Visual.....	109
4.2 Proses Perancangan.....	109
4.2.1 Sketsa (Pra Produksi atau Proses Pengembangan).....	114
4.2.2 Digital (Proses Produksi).....	115
4.3 Hasil Perancangan.....	125
BAB V PENUTUP.....	125

5.1 Kesimpulan.....	125
5.2 Saran.....	128

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN