

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRACT	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	
1.3. Rumusan Masalah	
1.4. Ruang Lingkup / Batasan Masalah	
1.5. Tujuan Penelitian	
1.6. Kerangka Penelitian	
1.6. Susunan Penulisan Laporan	
BAB II DASAR PEMIKIRAN	
2.1. Ramalan	
2.1.1. Pengertian Mistik Dan Teori Mengenai Dunia Mistik	
2.1.2. Mitos Ritual	
2.1.3. Sejarah Singkat Ramalan	
2.1.4. Jenis Ramalan Mistik	
2.2. Teori Psikologi	
2.2.1. Psikoanalisis Pendekatan Psikologi Psikodinamika	
2.2.2. Teori Remaja	
2.2.3. Psikologi Remaja	
2.2.4. Masalah Remaja	
2.2.5. Psikologi Persepsi	

2.3. Tabu Dan Penyakit Tabu	
2.4. Animasi	
2.5. Character Design (Teori Job Desk)	
2.5.1. Pengertian Character Design	
2.5.2. Pengertian Desainer Karakter	
2.5.3. Teori Pipeline Character Design	
2.5.4. Cara Membuat Suatu Karakter	
2.5.5. Teori Warna	
2.6. Metode Penelitian	
BAB III DATA	
3.1. Teori Objek	
3.2. Data Objek	
3.3. Data dan Analisis Karya Sejenis	
3.3.1. Data Karya Sejenis	
3.3.1.1. Gara-Gara Ramalan	
3.3.1.2. Over The Garden Wall	
3.3.1.3. Gravity Falls	
3.4. Analisis Karya Sejenis	
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN	
4.1. Konsep Pesan	
4.2. Konsep Kreatif	
4.3. Konsep Media	
4.3.1. Media Utama	
4.3.2. Media Pendukung	
4.4. Konsep Visual	
4.4.1. Konten Animasi	
4.4.2. Gaya Desain	
4.4.3. Karakter	
4.4.4. Setting Tempat	
4.5. Story Board	
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan	
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	