

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Metode Perancangan.....	5
1.8 Kerangka Perancangan.....	7
1.9 Pembabakan.....	7
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN.....	9
2.1 Kebudayaan.....	9
2.2 Etnis Betawi.....	9
2.3 Sejarah Etnis Betawi	10
2.4 Kebudayaan Betawi.....	11
2.5 Ondel-ondel.....	13
2.6 Multimedia.....	14
2.7 Animasi.....	14
2.8 Animasi 2D.....	15
2.8.1 Desain Karakter.....	15
2.8.2 Deskripsi Karakter.....	16
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	27

3.1 Data Objek dan Analisis	27
3.1.1 Data Objek.....	27
3.1.1.1 Kota Jakarta.....	27
3.1.1.2 Kehidupan Masyarakat Kota Jakarta.....	27
3.1.1.3 Etnis Betawi.....	28
3.1.1.4 Ondel-ondel.....	29
3.1.1.5 Sejarah Ondel-ondel.....	29
3.1.2 Analisis Objek.....	31
3.1.2.1 Karakteristik Fisik Etnis Betawi.....	31
3.1.2.2 Karakteristik Psikis Etnis Betaw.....	33
3.2 Data dan Analisis Khalayak Sasar.....	34
3.3 Data Observasi.....	35
3.4 Data Wawancara.....	38
3.5 Data dan Analisis Karya Sejenis.....	41
3.5.1 Moana.....	41
3.5.2 Hotel Transylvania 2.....	43
3.5.3 Biwar.....	47
3.6 Analisis Karya Sejenis.....	49
3.6.1 Gesture dan Ekspresi.....	49
3.6.2 Bentuk dan Proporsi.....	52
3.6.3 Warna.....	54
3.7 Hasil Kesimpulan Karya Sejenis.....	55
3.8 Hasil Kesimpulan Data Analisis.....	55
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....	58
4.1 Konsep Perancangan.....	58
4.1.1 Konsep Pesan.....	59
4.1.2 Konsep Kreatif.....	59
4.1.3 Konsep Media.....	61
4.1.4 Konsep Visual.....	61
4.2 Proses Perancangan.....	64
4.2.1 Sketsa (Pra Produksi atau Proses Pengembangan).....	64
4.2.2 Digital (Proses Produksi)	68

4.2.3 Hasil Perancangan.....	70
BAB V PENUTUP	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	