

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB 1: PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah .....	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.....	4
1.4. Rumusan Masalah.....	4
1.5. Tujuan Perancangan.....	4
1.6. Manfaat Perancangan.....	4
1.6.1. Manfaat Teoritis.....	4
1.6.2. Manfaat Praktis .....	4
1.7. Metode Perancangan.....	5
1.7.1. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7.2. Metode Analisis Data: Model Miles dan Huberman .....	5
1.7.3. Sistematika Perancangan .....	5
1.8. Kerangka Perancangan .....	7
1.9. Sistematika Penulisan .....	8
BAB 2: LANDASAN PEMIKIRAN .....	9

2.1.	Teori Objek.....	9
2.1.1.	Generasi .....	9
2.1.2.	Generasi Milenial.....	10
2.1.3.	Gaya Hidup .....	11
2.1.4.	Teknologi.....	13
2.2.	Teori Media.....	14
2.2.1.	Animasi .....	14
2.2.2.	Prinsip Animasi.....	14
2.2.3.	Tokoh dalam Animasi.....	15
2.2.4.	Desain Karakter .....	16
2.2.5.	Style .....	16
2.2.6.	Emosi dan Ekspresi.....	18
2.2.7.	Kepribadian.....	21
2.2.8.	Pakaian.....	21
2.2.9.	Warna.....	22
2.3.	Teori Target Audien.....	23
2.3.1.	Target Audien .....	23
2.3.2.	Segmentasi .....	23
2.3.3.	Pembagian Segmentasi .....	24
2.4.	Teori Metode.....	24
2.4.1.	Metode Penelitian Kualitatif .....	24
2.4.2.	Metode Pengumpulan Data.....	25
2.4.3.	Metode Analisis Data.....	25
2.5.	Teori Pendukung.....	26
2.5.1.	Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik .....	26
BAB 3: DATA DAN ANALISIS DATA .....		28
3.1.	Metode Analisis .....	28
3.1.1.	Data Wawancara.....	28
3.1.2.	Data Observasi .....	29
3.1.3.	Studi Pustaka/Dokumentasi .....	37
3.2.	Data dan Analisis Animasi Sejenis .....	49
3.2.1.	<i>Noon</i> .....	49
3.2.2.	<i>A Day Before Us</i> .....	56

3.2.3.	<i>Magical Doremi</i> .....	81
BAB 4: KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....		103
4.1.	Konsep Perancangan.....	103
4.1.1.	Ide Besar .....	103
4.1.2.	Konsep Pesan .....	104
4.1.3.	Konsep Media .....	105
4.1.4.	Konsep Kreatif.....	105
4.1.5.	Konsep Visual.....	107
4.2.	Proses Perancangan.....	118
4.2.1.	Sketsa .....	118
4.2.2.	Digital .....	125
4.3.	Hasil Perancangan.....	126
4.3.1.	Karakter .....	126
4.3.2.	Properti dan Aset Karakter.....	135
BAB 5: KESIMPULAN DAN SARAN .....		140
5.1.	Kesimpulan .....	140
5.2.	Saran .....	141
DAFTAR PUSTAKA		