

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| KATA PENGANTAR | i |
| ABSTRAK | ii |
| ABSTRACT | iii |
| DAFTAR ISI | iv |
| DAFTAR GAMBAR | viii |
| DAFTAR TABEL | x |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah..... | 4 |
| 1.3 Ruang Lingkup..... | 5 |
| 1.3.1 Apa..... | 5 |
| 1.3.2 Siapa..... | 5 |
| 1.3.3 Bagian Mana..... | 5 |
| 1.3.4 Tempat..... | 5 |
| 1.3.5 Waktu..... | 5 |
| 1.4 Batasan Masalah..... | 5 |
| 1.5 Rumusan Masalah..... | 6 |
| 1.6 Tujuan Perancangan..... | 6 |
| 1.7 Manfaat Perancangan..... | 6 |
| 1.7.1 Manfaat Bagi Penulis..... | 6 |
| 1.7.2 Manfaat Bagi Khalayak Sasar..... | 7 |
| 1.8 Metode Pengumpulan Data..... | 8 |
| 1.9 Metode Perancangan..... | 8 |
| 1.10 Kerangka Perancangan..... | 10 |
| 1.11 Pembabakan..... | 11 |

| | |
|--|-----------|
| BAB II LANDASAN PEMIKIRAN..... | 12 |
| 2.1 Teori Objek..... | 12 |
| 2.1.1 Pengertian <i>Bullying</i> | 12 |
| 2.1.2 Pengertian Tugas-tugas perkembangan..... | 12 |
| 2.2 Teori Media..... | 13 |
| 2.2.1 Pengertian Animasi..... | 13 |
| 2.2.2 Pengertian Animasi 2D..... | 13 |
| 2.2.3 Prinsip Animasi..... | 14 |
| 2.3 Desain Karakter..... | 15 |
| 2.3.1 <i>Style</i> | 15 |
| 2.3.2 <i>Personality</i> | 15 |
| 2.3.3 <i>Attitude</i> | 16 |
| 2.3.4 <i>Proportion</i> | 16 |
| 2.3.5 <i>Head Heights</i> | 16 |
| 2.3.6 <i>Silhouette</i> | 17 |
| 2.3.7 <i>Detail</i> | 17 |
| 2.4 Teori Warna..... | 17 |
| 2.4.1 <i>Hue (H)</i> | 17 |
| 2.4.2 <i>Saturation (S)</i> | 18 |
| 2.4.3 <i>Brightness (B)</i> | 18 |
| 2.4.4 Karakter Warna..... | 18 |
| 2.5 Teori Pendukung..... | 18 |

| | | |
|---------------------------------------|--|-----------|
| 2.5.1 | Metode Penelitian Kualitatif..... | 19 |
| 2.5.2 | Fenomenologi..... | 19 |
| 2.5.3 | Segmenting, Targeting, Positioning..... | 19 |
| BAB III DATA DAN ANALISIS..... | | 21 |
| 3.1 | Data Objek..... | 21 |
| 3.1.1 | Kekerasan di Sekolah (<i>bullying</i>) | 21 |
| 3.1.2 | Jenis <i>Bullying</i> | 21 |
| 3.1.3 | Peran dalam <i>Bullying</i> | 22 |
| 3.1.4 | Dampak Kekerasan di Sekolah (<i>bullying</i>)..... | 24 |
| 3.1.5 | Data wawancara..... | 25 |
| 3.2 | Data Observasi..... | 32 |
| 3.2.1 | Data kasus kekerasan di sekolah (<i>bullying</i>)..... | 42 |
| 3.2.2 | Data Analisis Khalayak Sasaran..... | 44 |
| | 3.2.2.1 Geografis. | 44 |
| | 3.2.2.1 Demografis..... | 44 |
| | 3.2.2.2 Psikografis..... | 44 |
| 3.3 | Data Kuisisioner..... | 44 |
| 3.4 | Data dan Analisis Karya Sejenis..... | 46 |
| 3.4.1 | Analisis Animasi Koe Silent (2016) | 46 |
| 3.4.2 | Analisis Animasi Sakamoto Desuga ? (2016)..... | 49 |
| 3.4.3 | Analisis Animasi Gravity Falls (2012)..... | 51 |
| 3.5 | Analisis Data..... | 53 |

| | | |
|---|-------------------------------------|-----------|
| 3.5.1 | Deskripsi..... | 54 |
| 3.5.2 | Hasil Pengolahan Data..... | 54 |
| 3.6 | Skema Analisis..... | 55 |
| BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN..... | | 56 |
| 4.1 | Konsep..... | 56 |
| 4.1.1 | Konsep Pesan (Ide Besar)..... | 56 |
| 4.1.2 | Konsep Kreatif..... | 57 |
| 4.1.2.1 | Penggayaan Karakter..... | 57 |
| 4.1.3 | Konsep Media..... | 57 |
| 4.1.3.1 | Media Utama..... | 57 |
| 4.1.4 | Konsep Perancangan..... | 58 |
| 4.1.4.1 | Ide..... | 58 |
| 4.1.4.2 | Penokohan..... | 58 |
| 4.1.5 | Konsep Visual..... | 62 |
| 4.1.5.1 | Desain Karakter..... | 62 |
| 4.1.5.2 | Kostum, Aksesoris, dan Atribut..... | 79 |
| 4.2 | Hasil Perancangan..... | 82 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... | | 97 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 97 |
| 5.2 | Saran..... | 97 |

| | |
|----------------------------|------------|
| DAFTAR PUSTAKA..... | 100 |
| LAMPIRAN..... | 102 |