

Daftar Isi

Abstrak.....	ii
Abstract.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi.....	v
Daftar Tabel.....	vii
Daftar Gambar.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Ruang Lingkup.....	4
1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	4
1.6 Metode Perancangan.....	4
1.7 Kerangka Perancangan.....	6
1.8 Skema Perancangan.....	7
1.9 Pembabakan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Yongmoodo.....	9
2.2 Animasi 2D.....	10
2.3 Proses Pembuatan Desain Karakter 2D.....	10
2.3.1 Pra – Produksi.....	10
2.3.2 Produksi.....	11
2.4 Fisiognomi Karakter.....	18
2.5 Mitos sebagai Penanda.....	18
2.6 Metode Kualitatif.....	21
2.7 Remaja sebagai Khalayak Sasaran.....	22
2.8 Perumusan Kuesioner.....	22
BAB III ANALISIS DATA.....	23
3.1 Data dan Analisis Objek.....	23
3.2 Teknik Gerakan Yongmoodo.....	24
3.3 Analisis Fisiognomi Anggota TNI-AD di Sukoharjo.....	31
3.4 Analisis Fisiognomi Murid SMA di Sukoharjo.....	32

3.5	Analisis Referensi Tubuh Orang Sukoharjo.....	34
3.6	Data dan Analisis Khalayak Sasaran.....	37
3.7	Data dan Analisis Karya Sejenis	40
3.8	Hasil Analisis	66
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....		68
4.1	Konsep Perancangan	68
4.1.1	Konsep Pesan	68
4.1.2	Konsep Kreatif.....	68
4.1.3	Konsep Visual.....	69
4.2	Proses Perancangan	74
4.2.1	Sketsa Manual.....	74
4.2.2	Final Artwork.....	81
BAB V PENUTUP		96
5.1	Kesimpulan.....	96
5.2	Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA		98