

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	2
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR GAMBAR	9
BAB I I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.3.1 Apa	3
1.3.2 Bagaimana.....	4
1.3.3 Siapa.....	4
1.3.4 Tempat.....	4
1.3.5 Waktu	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.7 Metode perancangan	6
1.7.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.8 Kerangka Perancangan.....	7
1.9 Pembabakan	7
BAB II.....	10
2.1. Teori Fenomena	10
2.1.1 Homesick.....	10
2.1.2 Rantau	13
2.1.3 Psikologis Remaja	13
2.2 Animasi	15
2.2.1 Animasi 2D	15
2.2.2 Prinsip dasar animasi.....	16
2.3 Elemen Visual Art.....	21
2.3.1 Shape and Proportion	21
2.3.2 Warna	23

2.4	Desain Karakter.....	27
2.4.1	Style.....	28
2.4.2	Ide.....	28
2.4.3	Anatomi.....	29
2.4.4	Head Heights.....	29
2.4.5	Model Sheets.....	30
2.4.6	Turn Around.....	31
2.4.7	Ekspresi.....	31
2.4.7	Pose.....	34
2.4.8	Siluet.....	35
BAB III.....		36
DATA DAN ANALISIS.....		36
3.1	Data dan Analisis Objek.....	36
3.1.1	Data Objek.....	36
3.1.2	Data Wawancara.....	37
3.1.3	Data Observasi.....	40
3.2	Data dan Analisis Khalayak Sasar.....	41
3.2.2	Demografis.....	41
3.2.3	Psikografis.....	42
3.3	Data dan Analisis Animasi.....	42
3.4	Hasil analisis.....	44
BAB IV.....		47
4.1	Konsep Perancangan.....	47
4.1.1	Ide Besar.....	47
4.1.2	Konsep Kreatif.....	47
4.1.3	Konsep Media.....	48
4.1.4	Konsep Visual.....	48
4.2	Proses Perancangan.....	59
4.2.1	Sketsa Awal.....	59
4.2.2	Karakter Final.....	68
BAB V.....		79
5.1	Kesimpulan.....	79
5.2	Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....		81

LAMPIRAN 83