

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	1
DAFTAR GAMBAR	4
DAFTAR TABEL	6
DAFTAR LAMPIRAN	7
BAB I PENDAHULUAN	8
1.1 Latar Belakang	8
1.2 Identifikasi masalah	9
1.3 Batasan Masalah	9
1.3.1 Apa	9
1.3.2 Bagaimana	9
1.3.3 Siapa	9
1.3.4 Tempat	9
1.3.5 Waktu	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Perancangan	9
1.6 Manfaat Perancangan	10
1.7 Metode Perancangan	10
1.7.1 Teknik Pengumpulan Data	10
1.7.2 Metode Analisis Data	10
1.8 Kerangka perancangan	12
1.9 Pembabakan	13
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	14
2.1 Teori Objek	14
2.1.1 Remaja	14
2.1.2 Depresi	14
2.1.3 Depresi Pada Remaja	16
2.2 Teori Media	16

2.2.1 Animasi	16
2.2.2 Animasi 2D.....	17
2.2.3 Prinsip Animasi.....	17
2.2.4 Desain Karakter	18
2.2.5 Siluet dan <i>Shape</i>	19
2.2.6 <i>Style</i>	20
2.2.7 Warna.....	20
2.2.8 <i>Personality</i>	21
2.2.9 Ekspresi	21
2.3 Teori Pendukung.....	23
2.3.1 Segmentasi.....	23
2.3.2 Antropomorfisme.....	24
BAB III DATA DAN ANALISIS	25
3.1 Data Objek.....	25
3.1.1 Data Wawancara	25
3.1.2 Data Observasi	27
3.1.3 Data Analisis Karakter	28
3.2 Analisis Karya Sejenis	31
3.2.1 Shadow.....	31
3.2.2 In-Between	35
3.2.3 RWBY.....	38
3.2 Hasil Analisis	42
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	44
4.1 Ide Besar.....	44
4.1.1 Konsep Pesan	44
4.1.2 Konsep Kreatif	44
4.1.3 Konsep Media.....	45
4.1.4 Konsep Visual	45
4.1.5 Eksplorasi.....	46
BAB V PENUTUP	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran	72

DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN	75