

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
KATA PENGANTAR	III
DAFTAR ISI	IV
DAFTAR TABEL	VIII
DAFTAR GAMBAR	X
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH	4
1.3 RUMUSAN MASALAH	4
1.4 RUANG LINGKUP	4
1.4.1 Apa	4
1.4.2 Siapa	4
1.4.3 Bagian Mana	4
1.4.4 Tempat	4
1.4.5 Waktu	4
1.5 TUJUAN DAN MANFAAT PERANCANGAN	5
1.5.1 Tujuan Perancangan	5
1.5.2 Manfaat Perancangan	5
1.6 METODE PERANCANGAN	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif	5
1.6.2 Metode Analisis Data	6
1.7 KERANGKA PERANCANGAN	8
1.8 TAHAPAN PERANCANGAN	9
1.9 PEMBALABAKAN	10
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	11
2.1 STYROFOAM	11
2.1.1 Macam-macam Styrofoam	12

2.1.2	<i>Pengaruh Styrofoam Bagi Masyarakat dan Lingkungan</i>	15
2.2	ANIMASI	16
2.2.1	<i>Animasi 2D</i>	16
2.2.2	<i>Prinsip Animasi</i>	16
2.2.3	<i>Desain Karakter</i>	22
2.2.4	<i>Proses Pembuatan Desain karakter</i>	23
2.3	TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET	32
BAB III DATA DAN ANALISIS OBJEK		34
3.1	DATA DAN ANALISIS OBJEK	34
3.1.1	<i>Data Objek</i>	34
3.1.2	<i>Data Wawancara</i>	38
3.1.3	<i>Data Observasi</i>	38
3.2	DATA DAN ANALISIS KHALAYAK SASAR.....	45
3.2.1	<i>Data Kalayak Sasar</i>	45
3.2.2	<i>Analisis Khalayak Sasar</i>	45
3.3	DATA DAN ANALISIS KARYA SEJENIS	47
3.3.1	<i>Analisis Karya Sejenis</i>	48
3.3.2	<i>Analisis Hasil Data Karya Sejenis</i>	57
3.4	HASIL ANALISIS.....	59
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		61
4.1	KONSEP PERANCANGAN	61
4.1.1	<i>Konsep Pesan</i>	61
4.1.2	<i>Konsep Kreatif</i>	61
4.1.3	<i>Konsep Media</i>	62
4.1.4	<i>Konsep Visual</i>	62
4.2	HASIL PERANCANGAN.....	74
BAB V KESIMPULAN		81
3.1	KESIMPULAN.....	81
3.2	SARAN.....	81
DAFTAR PUSTAKA		VI
LAMPIRAN		IX