DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN ii

HALAMAN PERNYATAAN iii

KATA PENGANTAR iv

ABSTRAK vi

ABSTRACT vii

DAFTAR ISI viii

DAFTAR GAMBAR xii

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Permasalahan 3

1.2.1 Identifikasi Masalah 3

1.2.2 Rumusan Masalah 3

1.3 Ruang Lingkup 3

1.4 Tujuan Perancangan 4

1.5 Cara Pengumpulan dan Analisis Data 4

1.5.1 Cara Pengumpulan Data 4

1.6 Kerangka Penelitian 6

1.7 Pembabakan 7

BAB 2 KAJIAN TEORI 8

2.1 Wayang 8

2.1.1 Karakterisasi Wayang 8

2.2 Hanoman 9

2.3 Character Desain 9

2.4 Basic Shape 11

2.5 Proporsi 11
2.5.1 Head Height 12
2.5.2 Model Sheet 12
2.6 *Siluet* 13
2.6.1 *Gesture Drawing* 14
2.7 *Warna* 14
2.7.1 *Color Wheel* 14
2.7.1.1 Split-Complementary Color 15
2.7.1.2 Complementary Color 15
2.7.1.3 Split-Complementary Color 16
2.7.1.4 Tradic Color 16
2.7.1.5 Gamut Masking 17
2.8 Animasi 18
2.8.1 2D hand-drawn Animation 18
BAB 3 Data dan analisis 19
3.1 Data Lembaga 19
3.2 Data Objek 19
3.2.1 Kajian Karakter Hanoman 20
3.2.2 Alur Cerita Hanoman Kobong 21
3.3 Data Khalayak 23
3.4 Data dan analisi Hasil Wawancara 24
3.4.1 Data Hasil Wawancara 24
3.5 Data dan Analisis karya sejenis 25
3.5.1 Data Karya Sejenis 25
3.5.1.1 Blood of Zeus 25
3.5.1.2 The Legend of Korra 32

3.5.1.3 Sengoku Basara 35
3.6 Hasil Analisis 37
3.6.1 Tema Besar 38
BAB 4 Konsep dan hasil perancangan 39
4.1 Konsep Perancangan 39
4.2 Konsep Kreatif 39
4.3 Konsep Media 40
4.4 Konsep Visual 40
BAB 5 Penutupan 61
5.1 Kesimpulan 61
5.2 Saran 61
DAFTAR PUSTAKA 62