

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN.....</b>	<b>1</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>2</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>3</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>4</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>5</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>6</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>8</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>10</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>11</b>
1.1 Latar Belakang.....	11
1.2 Identifikasi Masalah.....	12
1.3 Rumusan Masalah.....	13
1.4 Ruang Lingkup.....	13
1.4.1 Apa.....	13
1.4.2 Siapa.....	13
1.4.3 Bagaimana.....	13
1.4.4 Kapan.....	13
1.4.5 Dimana.....	13
1.4.6 Bagian Mana.....	13
1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	13
1.5.1 Tujuan Perancangan.....	14
1.5.2 Manfaat Perancangan.....	14
Manfaat Teoritis.....	14
Manfaat Praktis.....	14
1.6 Metode Perancangan.....	15
1.6.1 Metode Penelitian.....	15
1.6.2 Pengumpulan Data.....	16
1.7 Kerangka Perancangan.....	18
1.8 Pembabakan.....	19
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>20</b>
2.1 Perasaan Tidak Aman ( <i>Insecurities</i> ).....	20
2.1.1 <i>Mental Illness</i> .....	20

2.1.2 <i>Insecure</i> Yang Disebabkan Oleh Jerawat.....	21
2.1.3 Dampak di Kehidupan Penyandang <i>Insecurities</i> .....	21
2.2 Teori Medium.....	22
2.2.1 <i>Character Design</i> .....	22
2.2.2 Desain Karakter Untuk <i>Artbook</i> .....	26
2.3 Perancangan Karakter.....	27
2.3.1 Tahapan Desain Karakter.....	27
2.3.2 Prinsip Animasi dalam Merancang Karakter.....	33
2.3.2 Prinsip Naratif.....	34
2.3.4 Prinsip Continuity.....	35
2.4 Segmentasi Pasar.....	36
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>37</b>
3.1 Data dan Analisis Objek.....	37
3.1.1 <i>Insecure</i> .....	37
3.1.2 Jerawat.....	40
3.2 Data dan Analisis Khalayak Sasar.....	43
3.3 Data dan Analisis Karya Sejenis.....	44
3.3.1 Bahagia Menjadi Introvert.....	44
3.3.2 The Tahilalats (Mindblownstudio).....	48
3.3.1 Animasi “Kok Bisa”.....	50
3.4 Hasil Analisis.....	52
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN HASIL PERANCANGAN.....</b>	<b>56</b>
4.1 Konsep Perancangan.....	56
4.1.1 Konsep Pesan.....	56
4.1.2 Konsep Kreatif.....	56
4.1.3 Konsep Media.....	56
4.1.4 Konsep Visual.....	58
4.2 Perancangan Karya.....	63
4.2.1 Eksplorasi.....	63
4.3 Hasil Perancangan.....	74
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>82</b>
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	89