

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Manfaat Perancangan	3
1.6 Ruang Lingkup	3
1.7 Metode Penelitian dan Analisis Data	4
1.8 Cara Pengumpulan Data	5
1.9 Sistematika Penelitian	7
1.10 Kerangka Perancangan	8
1.11 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 <i>Burnout</i>	9
2.2 Mahasiswa	11
2.3 Animasi 2D	11
2.4 Desain Karakter	12
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA	22
3.1 Data dan Analisis Karya Sejenis	22
3.2 Data dan Analisis Objek	58
3.2.1 Data Hasil Observasi	58
3.2.2 Data Hasil Wawancara	67
3.2.3 Data Hasil Kuesioner	69

3.3 Data dan Analisis Khalayak Sasar.....	76
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	79
4.1 Konsep Pesan	79
4.2 Konsep Kreatif	79
4.3 Konsep Media.....	79
4.4 Konsep Visual	80
4.5 Hasil Perancangan	94
BAB V PENUTUP.....	98
5.1 Kesimpulan.....	98
5.2 Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	103