

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan	3
1.6 Metodologi Perancangan	4
1.7 Kerangka Perancangan	6
1.8 Pipeline Desain Karakter 2D	7
1.9 Pembabakan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Teori Objek.....	9
2.1.1 Media Sosial dan Tiktok	9
2.2.2 Adiksi Internet.....	10
2.2 Teori Media	11
2.2.1 Iklan Layanan Masyarakat	11
2.2.2 Animasi 2D	12
2.2.3 Desain Karakter.....	13
BAB III DATA DAN ANALISIS	23
3.1 Metode Analisis Data	23
3.2 Data Objek.....	23
3.2.1 Data Wawancara 1	23
3.2.2 Data wawancara 2	25
3.2.3 Data wawancara 3	26

3.2.4	Data Wawancara 4	27
3.3	Data Observasi	28
3.4	Data Analisis Karakter	28
3.4.1	Remaja Perempuan.....	28
3.4.2	Ibu	30
3.3.1	Data Kuisioner	31
3.4	Analisis Karya Sejenis.....	36
3.4.1	Kaeru	36
3.4.2	<i>One Small Step</i>	37
3.4.3	<i>Routine</i>	39
3.5	Hasil Analisis	40
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....		42
4.1	Konsep Pesan	42
4.2	Konsep Kreatif	42
4.3	Konsep Media.....	43
4.4	Konsep Visual	44
4.5	Perancangan Karakter.....	61
4.5.1	Proses Perancangan Karakter.....	61
4.5.2	Hasil Perancangan Karakter.....	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		94
4.1	Kesimpulan.....	94
4.2	Saran	95
DAFTAR PUSTAKA		96
LAMPIRAN		99