

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.3.1 Apa	3
1.3.2 Kenapa.....	3
1.3.3 Kapan.....	4
1.3.4 Siapa	4
1.3.5 Dimana	4
1.3.6 Bagaimana	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan & Manfaat Perancangan.....	5
1.5.1 Tujuan	5
1.5.2 Manfaat	5
1.6 Metode perancangan	5
1.7 Kerangka Perancangan.....	6
1.8 Pembahasan.....	6
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Teori Objek	8
2.1.1 Olahraga Bola Basket.....	8
2.1.2 Definisi Cedera.....	9

2.1.3	Klasifikasi Cedera	10
2.1.4	Penyebab Cedera	13
2.1.5	Cedera Olahraga Basket	14
2.1.6	Pencegahan Terjadinya Cedera	14
2.2	Teori Media.....	17
2.2.1	Animasi	17
2.2.2	Desain Karakter.....	18
2.2.3	Tahapan Desain Karakter	20
2.2.4	Pose	22
2.2.5	Weigh And Balance.....	24
2.2.6	Emosi Dan Gestur	24
2.2.7	Ekspresi	26
2.3	Landaasan Perancangan	27
2.3.1	Metode Kualitatif	27
2.3.2	Khalayak Sasaran	27
2.3.3	Geografis	27
2.3.4	Demografis	27
2.3.5	Psikografis	27
BAB 3	DATA DAN ANALISIS DATA	29
3.1	Data Objek	29
3.1.1	Data Observasi	29
3.1.2	Kecamatan Matur	31
3.1.3	Data Study Kasus	32
3.1.4	Data Study Visual.....	42
3.2	Data & Analisis Khalayak Sasaran	49
3.2.1	Data Khalayak Sasar	49

3.2.2 Analisis Khalaya Sasar.....	50
3.3 Data Wawancara	50
3.4 Data Kuesioner.....	53
3.5 Data & Analisis Karya Sejenis.....	56
3.5.1 Haikyuu	56
3.5.2 Kuroko no basket.....	66
3.5.3 Slam Dunk	69
3.5.4 Hasil Analisis Karya Sejenis	73
BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	74
4.1 Konsep Pesan	74
4.2 Konsep Kreatif	74
4.3 Konsep Media	75
4.4 Konsep Visual	75
4.4.1 Gaya Visual	75
4.4.2 Warna	75
4.4.3 Deskripsi Karakter.....	75
4.5 Hasil Perancangan.....	79
BAB 5	88
5.1 Kesimpulan Dan Saran.....	88
5.1.1 Kesimpulan.....	88
5.1.2 Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	90