

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Pernyataan	iii
Kata Pengantar	iv
Abstrak	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Gambar ,.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	2
1.4. Tujuan Perancangan	3
1.5. Manfaat Perancangan	3
1.6. Ruang Lingkup	3
1.7. Metode Penelitian	4
1.8. Metode Pengumpulan Data dan Analisis	4
1.9. Sistematika Penelitian	6
1.10. Kerangka Perancangan	7
1.11. Pembabakan Penelitian	8
BAB II. LANDASAN TEORI	9
2.1. Kera	9
2.2. Family <i>Hylobatidae</i>	10

2.3 Owa Jawa	12
2.4 Kelangkaan Owa Jawa	14
2.5 Animasi	14
2.6. Antropomorfisme	18
2.7. Desain Karakter	19
2.7.1. Teori Utama	19
Pola Dasar Karakter (<i>Archetype</i>)	20
Bentuk Dasar dan Siluet	21
Warna	23
Proporsi Badan	25
Lembar Karakter	28
2.7.2. Teori Pendukung	29
2.8. Masyarakat Muda	30
2.8.1. Psikologi Remaja.....	31
BAB III. DATA DAN ANALISIS	32
3.1. Data Hasil Studi Pustaka	32
3.1.1. Data Studi Pustaka Karya Sejenis	32
Arknights	32
Zootopia	33
Pokemon Sword & Shield	35
3.1.2. Analisis Data Studi Pustaka	36
3.2. Data-data Hasil Observasi	47
3.2.1. Deskripsi Hasil Observasi.....	47
3.2.2. Kesimpulan Hasil Observasi	51
3.3. Data-data Hasil Wawancara.....	51
3.3.1. Deskripsi Hasil Wawancara	51
3.3.2. Kesimpulan Hasil Wawancara	57
3.4. Data Hasil Survei	58
3.4.1. Deskripsi Hasil Survei	58
.	
BAB IV. KONSEP DAN PERANCANGAN	66

4.1. Konsep Perancangan	66
4.2. Konsep Kreatif	66
4.3. Konsep Media	69
4.4. Konsep Visual	69
Tangguh	69
Ali	76
Norman	82
Berto	86
Monika	90
4.5. Hasil Perancangan	95
Tangguh	95
Ali	96
Norman	97
Berto	98
Monika	99
BAB V. PENUTUP	101
5.1. Kesimpulan	101
5.2. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	102