

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN	2
LEMBAR PERNYATAAN	3
KATA PENGANTAR.....	1
ABSTRAK	3
ABSTRACT	4
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Ruang Lingkup	4
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.7 Metode Perancangan	6
1.8 Kerangka Perancangan	8
1.9 Pembabakan.....	9
BAB II	10
LANDASAN TEORI	10
2.1 Judi Online.....	10
2.2 Animasi.....	10
2.3 Desain Karakter	11
2.4 Metode Perancangan	26
BAB III.....	28
DATA DAN ANALISIS.....	28
3.1 Data.....	28
3.1.1 Data Wawancara	28
3.1.2 Data Observasi	31
3.1.3 Analisis Data Wawancara.....	32
3.2 Data Analisi Karya Sejenis	33
3.3 Data Khalayak Pasar	51
3.4 Kesimpulan Analisis	51
3.4.1 Tema Besar.....	51
3.4.2 Kata Kunci.....	52
BAB IV	53
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	53
4.1 Konsep Perancangan.....	53
4.2 Proses dan Hasil Rancangan	58
BAB V	70
KESIMPULAN DAN SARAN	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	70

Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan Desain Karakter Animasi 2D Berjudul “LOOP”	8
Gambar 3. 1 Wawancara melalui google meet	28
Gambar 3. 2 Bayu Prasetya Yudha , S.Psi.,MM.,M.Psi.,Psikolog	30
Gambar 3. 3 Observasi Fieldnotes	31
Gambar 3. 4 Hasil Kuesioner Peertanyaan 1	32
Gambar 3. 5 Gravity Falls.....	34
Gambar 3. 6 The Loud House	41
Gambar 3. 7 Mr. Bean	46