

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	2
LEMBAR PERNYATAAN .....	3
KATA PENGANTAR.....	4
ABSTRAK.....	5
ABSTRACT .....	6
DAFTAR ISI .....	7
DAFTAR GAMBAR.....	11
DAFTAR TABEL .....	14
BAB I PENDAHULUAN .....	15
1.1 Latar Belakang Masalah .....	15
1.2 Identifikasi Masalah.....	17
1.3 Rumusan Masalah.....	17
1.4 Ruang Lingkup .....	18
1.4.1 Apa.....	18
1.4.2 Siapa .....	18
1.4.3 Kapan.....	18
1.4.4 Kenapa .....	18
1.4.5 Dimana.....	18
1.4.6 Bagaimana .....	18
1.5 Tujuan Perancangan.....	19
1.6 Manfaat Perancangan.....	19
1.6.1 Manfaat Bagi Band Flavour Fiction .....	19
1.6.2 Manfaat Bagi Remaja .....	19

1.6.3 Manfaat Bagi Penulis.....	19
1.6.4 Manfaat Bagi Universitas .....	19
1.7 Metode Perancangan.....	20
1.7.1 Pengumpulan Data.....	20
1.7.2 Analisis data.....	23
1.8 Kerangka Penelitian.....	24
1.9 Kerangka Perancangan .....	25
1.10 Pembabakan.....	26
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>27</b>
2.1 Band Flavour Fiction .....	27
2.1.1 Post-Rock.....	28
2.1.2 Makna dan Audiens Lagu “DICE” .....	29
2.1.2.3 Karakter Remaja Generasi Z .....	31
2.1.3 Visual <i>Psychedelic</i> .....	32
2.2 Media Promosi.....	34
2.3 Music Video.....	35
2.3.1 Sejarah Singkat MV.....	35
2.3.2 Persimpangan Animasi dan Sejarah Music Video.....	37
2.3.3 Visual dalam MV.....	39
2.3.4 Pesan Sosial dalam MV .....	40
2.3.5 Music Video Post-Rock.....	41
2.3.6 Audiens Remaja.....	42
2.4 Desain Karakter .....	43
2.4.1 Three-Dimensional Character Develpoment .....	44
2.4.2 Latar Belakang Karakter.....	44

2.4.3 Anatomi .....	46
2.4.4 Ekspresi Wajah .....	50
2.4.5 Warna.....	50
2.4.6 Model Sheets .....	60
2.4.7 Relevansi Karakter terhadap Audiens .....	63
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>64</b>
3.1 Data Analisis Objek.....	64
3.1.1. Hasil Analisis Wawancara Personil Band Flavour Fiction.....	64
3.1.2 Hasil Analisis Observasi.....	67
3.1.3 Hasil Analisis Kuesioner .....	77
3.2 Analisis Karya Sejenis .....	79
3.2.1 Midnight Gospel .....	80
3.2.2 Gorillaz .....	84
3.2.3 MV Good Morning – Kanye West .....	89
3.3 Khalayak Sasar .....	91
3.4 Rekomendasi Desain .....	92
<b>BAB IV KONSEP .....</b>	<b>93</b>
4.1 Konsep Pesan.....	93
4.2 Konsep Kreatif.....	93
4.2.1 Pembabakan.....	93
4.2.2 Pengembangan <i>Three-dimensional Character Development</i> dan Latar Belakang Karakter .....	95
4.3 Konsep Visual.....	97
4.3.1 Zen (Karakter Utama).....	97
4.3.2 Pengembangan Bentuk Karakter Personil .....	98

4.3.3 Endita Ilham (Vokalis, Gitaris).....	99
4.3.4 Fokus Rana Gumilang (Gitaris, Midi).....	100
4.3.5 Muhammad Rizky Fadhilah (Bassis).....	100
4.3.6 Aldrian Rajab (Drummer).....	101
4.3.7 Ulat/Kupu-kupu .....	102
4.4 Konsep Media .....	103
4.5 Hasil Perancangan .....	103
4.5.1 Perbandingan Tinggi.....	103
4.5.2 Zen (Karakter Utama).....	104
4.5.2 Endita Ilham (Vokalis, Gitaris).....	106
4.5.3 Fokus Rana Gumilang (Gitaris, Midi).....	108
4.5.4 Muhammad Rizky Fadhilah (Bassis).....	110
4.5.5 Aldrian Rajab (Drummer).....	112
4.5.6 Ulat/Kupu-kupu .....	113
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	114
5.1 Kesimpulan .....	114
5.2 Saran .....	114
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN .....	118