

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
ABSTRAK.....	III
ABSTRACT.....	IV
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR TABEL.....	IX
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.4.1 Apa.....	3
1.4.2 Kapan	3
1.4.3 Di mana.....	4
1.4.4 Siapa.....	4
1.4.5 Bagaimana.....	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Metodologi Penelitian	5
1.8 Kerangka Perancangan.....	6
1.9 Pembabakan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Desain Karakter 2D	8
2.1.1 Desain Karakter untuk Animasi 2D.....	8

2.1.2	Pedoman Perancangan Karakter	8
2.2	Teori Warna.....	13
2.2.1	Psikologi Warna.....	14
2.3	Landasan Perancangan	15
2.3.1	Metode Penelitian	16
2.3.2	Metode Pengumpulan Data.....	16
BAB III DATA DAN ANALISIS		17
3.1	Data Objek Penelitian.....	17
3.1.1	Studi Pustaka.....	17
3.1.2	Wawancara.....	21
3.1.3	Observasi.....	24
3.1.4	Data Kuesioner.....	27
3.2	Data dan Analisis Khalayak Sasar	29
3.2.1	Data Demografis	29
3.3	Data dan Analisis Karya Sejenis	29
3.3.1	Puss In Boots.....	29
3.3.2	Tom and Jerry	41
3.3.4	Top Cat and The Beverly Hills Cat.....	49
3.4	Hasil Analisis Keseluruhan	58
3.4.1	Kesimpulan Data dan Analisis Objek.....	58
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....		59
4.1	Konsep Pesan	59
4.2	Konsep Kreatif	59
4.3	Konsep Media	60
4.4	Konsep Visual	60
4.4.1	Pembuatan Sketsa	60
4.4.2	<i>Tracing</i> dan Membuat Kerangka	61
4.4.3	Coloring dan Detailing.....	61
4.5	Hasil Perancangan	62

4.5.1	Perbandingan Karakter dan Siluet	62
4.5.2	Karakter Kucing Jalanan.....	63
4.5.3	Karakter Kucing Pengajar.....	73
4.5.4	Karakter Kucing Dokter.....	84
4.5.5	Karakter Kucing Pengurus.....	94
4.6	Kesimpulan.....	105
BAB V KESIMPULAN.....		106
5.1	Konsep Pesan	106
5.2	Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA		107
LAMPIRAN.....		110