

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	2
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Ruang Lingkup .....	3
1.4.1 Apa .....	3
1.4.2 Siapa .....	3
1.4.3 Dimana .....	3
1.4.4 Kapan .....	3
1.4.5 Bagaimana .....	3
1.5 Tujuan Perancangan .....	4
1.6 Manfaat Perancangan .....	4
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	4
1.6.2 Manfaat Praktis .....	4
1.6.3 Manfaat Bagi Perancang .....	5
1.7 Metode Perancangan .....	5
1.7.1 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.7.2 Metode Analisis Data .....	5
1.8 Kerangka Perancangan .....	7
1.9 Pembabakan .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
2.1 Teori Objek .....	9

2.1.1	<i>Stunting</i> .....	9
2.1.2	Faktor – Faktor Penyebab <i>Stunting</i> .....	9
2.2	Teori Media .....	11
2.2.1	Animasi .....	11
2.2.2	<i>Animate</i> .....	14
2.2.2.1.	Fungsi <i>Animate</i> .....	15
2.2.3	Gerak .....	17
2.2.3.1	<i>Gesture</i> .....	18
2.2.3.2	Posisi Tubuh .....	18
2.2.3	Teknik Animasi .....	18
2.2.4	Prinsip Animasi .....	19
<b>BAB III DATA &amp; ANALISIS DATA .....</b>		<b>26</b>
3.1	Metode Perancangan .....	26
3.1.1	Metode Kualitatif .....	26
3.2	Data dan Analisis Objek .....	27
3.2.1	Data Khalayak Sasaran .....	27
3.2.1.1	Demografis .....	27
3.2.1.2	Ruang Lingkup .....	27
3.2.2	Data Literatur .....	27
3.2.2.1	Kiaracondong .....	27
3.2.2.2	Prasarana Kesehatan Kiaracondong .....	29
3.2.2.3	<i>Stunting</i> di Kiaracondong .....	30
3.2.3	Data Hasil Wawancara .....	32
3.2.4	Analisis Hasil Wawancara .....	36
3.2.5	Data Hasil Observasi .....	37
3.2.6	Analisis Hasil Observasi .....	42
3.3	Data Karya Sejenis .....	43
3.3.1	Amphibia .....	43
3.3.2	After the Rain (Calarts BFA4 Film) .....	46
3.3.3	Futurama .....	49

3.4 Hasil Analisis Karya Sejenis .....	55
<b>BAB IV KONSEP HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>56</b>
4.1 Konsep Perancangan .....	56
4.1.1 Konsep Pesan .....	56
4.1.2 Konsep Media .....	57
4.1.3 Konsep Visual .....	58
4.1.4 Konsep Kreatif .....	62
4.2 Proses <i>Animate</i> Menggunakan Teknik <i>Frame by Frame</i> .....	64
4.2.1 Proses <i>Animate</i> Karakter .....	64
4.2.1.1 Pembuatan <i>Clean Up</i> Karakter .....	64
4.2.1.2 Penentuan Durasi .....	64
4.2.1.3 Pembuatan <i>Keyframe Pose to Pose</i> .....	65
4.2.1.4 Pembuatan <i>Keyframe Inbetween</i> .....	66
4.2.2 Proses <i>Animate Background</i> .....	66
4.2.2.1 Penentuan Durasi .....	66
4.2.2.2 Pembuatan <i>Keyframe Pose to Pose</i> .....	67
4.2.2.3 Pembuatan <i>Keyframe Inbetween</i> .....	68
4.3 Proses <i>Coloring Animate</i> .....	69
4.3.1 Proses <i>Coloring Animate</i> Karakter .....	69
4.3.1.1 Pewarnaan <i>Base Color</i> .....	69
4.3.1.2 Pewarnaan <i>Shading</i> (Gelap-Terang) .....	70
4.3.2 Proses <i>Coloring Animate Background</i> .....	70
4.3.2.1 Pewarnaan <i>Base Color</i> .....	70
4.3.2.2 Pewarnaan <i>Shading</i> (Gelap-Terang) .....	71
4.4 Proses Penambahan Efek .....	72
4.5 Hasil Perancangan .....	75
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>81</b>
5.1 Kesimpulan .....	81
5.2 Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>