

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	x
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Manfaat Perancangan	3
1.6 Ruang Lingkup	4
1.7 Metode Penelitian	5
1.8 Kerangka Perancangan	7
1.9 Pembabakan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Teori Objek.....	9
2.1.1 Musang/Luwak.....	9
2.1.2 Petani Kopi.....	9
2.1.1 Kopi Luwak.....	9
2.2 Teori Medium	10
2.2.1 Animasi	10
2.3 Desain Karakter	10
2.3.1 Ide.....	10
2.3.2 Riset	11
2.3.3 Style/Penggunaan	11
2.3.4 Anatomi & Proporsi	11
2.3.5 Shape Language	13

2.3.6 Warna	14
2.3.7 Model Sheets	15
2.4 Teori Penelitian	16
2.4.1 Metode Penelitian Kualitatif	16
2.4.2 Pengumpulan Data	16
2.4.3 Analisis Data	17
2.5 Teori Khalayak	17
BAB III DATA DAN ANALISIS	19
3.1 Data Khalayak	19
3.2 Data & Analisis Objek.....	19
3.2.1 Data Hewan Luwak.....	19
3.2.2 Analisis Deskriptif Hewan Luwak	30
3.2.3 Data Petani Kopi	31
3.2.4 Analisis Deskriptif Petani Kopi	41
3.3 Data & Analisis Karya Sejenis	42
3.3.1 Serial Animasi Craig of The Creek.....	42
3.3.2 Film Animasi Strange World	44
3.3.3 Serial Animasi Zootopia+ episode Duke The Musical	54
3.3.4 Film Animasi Raya and The Last Dragon.....	60
3.3.5 Hasil Analisis Karya Sejenis	63
3.4 Hasil Analisis.....	65
BAB IV PROSES DAN HASIL PERANCANGAN	68
4.1 Konsep Perancangan	68
4.1.1 Konsep Perancangan	68
4.1.2 Konsep Kreatif	68
4.1.3 Konsep Media	69
4.1.4 Konsep Visual	70
4.2 Hasil Perancangan	72
4.2.1 Jaka.....	72
4.2.2 Pak Hamdan	75
4.2.3 Ibu Kartika	78
4.2.4 Anak Luwak.....	80

4.2.5 Ibu Luwak	81
4.2.6 Pak Asep	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran	85
BAB V DAFTAR PUSTAKA	86