

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	11
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Ruang Lingkup.....	2
1.5 Tujuan Perancangan.....	3
1.6 Manfaat Perancangan.....	3
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	3
1.6.2 Manfaat Praktis.....	4
1.7 Metode Perancangan.....	4
1.7.1 Pengumpulan Data.....	4
1.7.2 Metode Analisis Data.....	5
1.8 Kerangka Perancangan.....	7
1.9 Pembabakan.....	8
BAB II.....	9
LANDASAN PEMIKIRAN.....	9
2.1 Teori Objek.....	9
2.1.1 Adiksi Short Videos.....	9
2.1.2 Media Sosial.....	9
2.1.3 Short Attention Span.....	9
2.2 Teori Khalayak Sasar.....	10
2.2.1 Remaja.....	10
2.3 Teori Animasi.....	10
2.2.1 Desain Karakter.....	11
2.2.2 Perancangan Desain Karakter.....	11
1. Bentuk dan Siluet.....	11
2. Cerita.....	13

3. Warna.....	13
4. Character Research.....	15
BAB III.....	18
DATA DAN ANALISIS DATA.....	18
3.1 Data dan Analisis Fenomena.....	18
3.1.1 Pola Konsumsi Short Videos.....	18
3.1.2 Rekam Medis Adiksi Short Videos.....	22
3.2 Data dan Analisis Kuesioner.....	24
3.2.1 Data kuesioner.....	24
1. Data Jenis Kelamin.....	24
2. Data Platform Short Videos yang Sering Digunakan.....	24
3. Data Durasi Menonton Short Videos.....	25
4. Data Kapan Waktu Banyak Scrolling Media Sosial.....	26
6. Data Pertanyaan Preferensi Gaya Animasi.....	28
3.3 Data dan Analisis Wawancara Ahli.....	29
1. Wawancara Character Design Artist.....	29
2. Wawancara Psikolog.....	31
3. Wawancara Psikiatri.....	32
3.4 Data dan Analisis Wawancara Khalayak Sasar.....	34
A. Narasumber ke-1.....	34
B. Narasumber ke-2.....	36
C. Narasumber ke-3.....	37
D. Narasumber ke-4.....	38
E. Narasumber ke-5.....	39
3.5 Data dan Analisis Karya Sejenis.....	40
A. A Few Moments of Cheers.....	40
B. Trigun Stampede.....	43
C. Komi Can't Communicate.....	46
3.6 Analisis Data Fisik.....	50
A. Remaja Laki-Laki.....	50
B. Wanita Dewasa.....	52
3.7 Pembahasan.....	54
3.8 Tema Besar dan Kata Kunci.....	56
3.8.1 Tema Besar.....	56
3.8.2 Kata Kunci.....	56
BAB IV.....	57
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	57
4.1 Konsep Perancangan.....	57
4.1.1 Konsep Pesan.....	57
4.1.2 Konsep Kreatif.....	57
4.1.3 Konsep Media.....	57

4.1.4 Konsep Visual.....	58
4.2 Hasil Perancangan.....	58
4.2.1 Kamal.....	58
4.2.2 Bu Ratna.....	64
4.2.3 Bu Nani.....	70
4.2.4 Andi.....	75
4.2.5 Distractio.....	80
4.2.5 Asset 2D.....	84
4.3 Ilustrasi Key Art dan X Banner.....	85
BAB V.....	89
KESIMPULAN DAN SARAN.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN.....	95