

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	x
Bab 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan.....	4
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	4
1.2.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis.....	5
1.5.2 Manfaat Bagi Pembaca	5
1.6 Metode Penelitian.....	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.2 Metode Analisis Data.....	7
1.7 Kerangka Penelitian	8
1.8 Pembabakan.....	9
BAB II Landasan Teori	10
2.1 Teori Objek.....	10
2.1.1 Fear of Missing Out	10
2.2 Teori Khalayak Sasar	10
2.3 Teori Medium.....	11
2.3.1 Animasi.....	11
2.3.2 Desain Karakter	11
2.3.3 Riset dan Ideasi.....	12
2.3.4 Artstyle.....	13
2.3.5 Proporsi	13
2.3.6 Brainstorm Sketching	14

2.3.7	Facial Expression	14
2.3.8	Pose dan Gesture	17
2.3.9	Warna	19
2.3.10	Turn Around	25
2.4	Asumsi	26
BAB III DATA DAN ANALISIS		27
3.1	Data	27
3.1.1	Data Hasil Studi Pustaka	27
3.1.2	Data Hasil Observasi Mengenai Topik	32
3.1.3	Data Hasil Observasi Mengenai <i>Agency Creative</i> di Indonesia	34
3.1.4	Data Hasil Observasi Mengenai <i>Outfit</i> Lari	35
3.1.5	Data Hasil Observasi Mengenai Sepatu Lari	37
3.1.6	Data Hasil Wawancara	38
3.1.7	Data Analisis Wawancara	44
3.1.8	Data Medium Sebagai Dasar Desain Karakter	45
3.1.9	Data Khalayak Sasar	67
3.1.10	Data Analisis Karya Sejenis	68
3.1.11	Hasil Analisis Karya Sejenis	97
Bab 4 Konsep dan Hasil Perancangan		100
4.1	Konsep Perancangan	100
4.1.1	Konsep Pesan	100
4.1.2	Konsep Kreatif	101
4.1.3	Konsep Media	102
4.1.4	Konsep Visual	103
4.2	Proses dan Hasil Perancangan	104
4.2.1	Raka	104
4.2.2	Cella	113
4.2.3	Bimo	122
4.3	Kesimpulan	131
Bab 5 Penutup		132
5.1	Kesimpulan	132
5.2	Saran	132
DAFTAR PUSTAKA		133