

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Ruang Lingkup	4
1.5 Tujuan	5
1.6 Manfaat	5
1.7 Metodologi Perancangan	6
1.7.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.7.2 Metode Analisis Data	8
1.7.3 Metode Perancangan	8
1.8 Kerangka Perancangan	10
1.9 Sistematika Penulisan	11
BAB II DASAR PEMIKIRAN	12
2.1 Tinjauan Animasi Interaktif.....	12
2.1.1 Pengertian Animasi	12
2.1.2 Interaktif	13
2.1.3 Animasi 2 Dimensi	13
2.1.4 Prinsip Animasi	13

2.2	Tinjauan Karakter Animasi	16
2.2.1	Pengertian Karakter Animasi	16
2.2.2	Tingkatan Dalam Desain Karakter	16
2.2.3	Pengayaan Desain Karakter	18
2.2.4	Macam-Macam Karakter Animasi	19
2.2.5	Bentuk Dasar Desain Karakter Animasi.....	20
2.2.6	Ekspresi Wajah Karakter Animasi	20
2.2.7	Kepribadian Dalam Karakter Animasi	24
2.3	Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini (5 – 6 tahun).....	26
2.4	<i>Calistung</i> Sebagai Dasar Pembelajaran.....	26
2.4.1	Pengertian Berhitung	26
2.4.2	Konsep Berhitung	27
2.4.3	Tujuan Berhitung.....	28
2.4.4	Prinsip Berhitung Permulaan.....	28
2.5	Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini	29
2.5.1	Ruang Lingkup Anak Usia Dini	29
2.5.2	Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	30
2.5.3	Tahapan dan Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini	30
2.6	Warna.....	31

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH 32

3.1	Data Objek Penelitian	32
3.1.1	Dinas Pendidikan Kota Bandung	32
3.1.2	TK Negeri Centeh	34
3.1.3	TK Pertiwi I.....	36
3.1.4	TK Dewi Sartika	38
3.1.5	TK Taman Indria	40
3.2	Data Produk	42
3.2.1	Kurikulum dan Materi Pembelajaran	42
3.2.2	Metode Pembelajaran	43
3.2.3	Media Pembelajaran	43
3.3	Data Khalayak Sasaran	44

3.3.1	Demografis	44
3.3.2	Psikografis	46
3.3.3	Perilaku Konsumen	46
3.3.4	Geografis	48
3.4	Proyek Sejenis	49
3.5	Data Observasi	51
3.6	Data Wawancara	62
3.7	Analisis Data	74
3.7.1	Deskripsi	74
3.7.2	Hasil Pengolahan Data	76
3.8	Skema Analisis	77
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		78
4.1	Konsep Pesan (Ide Besar)	78
4.2	Konsep Kreatif	79
4.2.1	Pengayaan Karakter	79
4.2.2	Strategi Kreatif (Pendekatan)	80
4.3	Konsep Media	80
4.3.1	Media Utama	80
4.3.2	Media Pendukung	81
4.4	Konsep Perancangan	81
4.4.1	Ide	81
4.4.2	Penokohan	82
4.5	Konsep Visual	86
4.5.1	Desain Karakter	86
4.5.2	Aksesoris	96
4.5.3	Bentuk	99
4.5.4	Warna	99
4.6	Hasil Perancangan	104
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		108
DAFTAR PUSTAKA		110
LAMPIRAN		