

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	1
DAFTAR GAMBAR	6
DAFTAR TABEL	9
BAB I	10
1.1 Latar Belakang Masalah	10
1.2 Permasalahan	12
1.2.1. Identifikasi Masalah	12
1.2.2. Rumusan Masalah	12
1.3 Ruang Lingkup	12
1.3.1. Apa	13
1.3.2. Siapa	13
1.3.3. Bagian Mana	13
1.3.4. Tempat.....	13
1.3.5. Waktu	13
1.3.6. Mengapa.....	13
1.4 Tujuan Perancangan	14

1.5	Manfaat Perancangan.....	14
1.5.1.	Manfaat Teoritis.....	14
1.5.2.	Manfaat Praktis.....	14
1.6	Metodologi Perancangan.....	14
1.6.1.	Metode Pengumpulan Data.....	15
1.6.2.	Metode Perancangan.....	16
1.7	Kerangka Perancangan.....	18
1.8	Pembabakan.....	18
BAB II	20
2.1.	Teori Objek.....	20
2.1.1.	Masyarakat Lombok.....	20
2.1.2.	Sosiologi Masyarakat Lombok.....	20
2.2.	Teori Medium.....	21
2.2.1.	Animasi.....	21
2.2.2.	Animasi sebagai bagian dari multimedia.....	22
2.2.3.	Jenis-jenis Film Animasi.....	23
2.2.4.	Desain Karakter.....	23
2.2.5.	Three-Dimensional Character.....	27
2.2.6.	<i>Physiognomy</i>	28
2.2.7.	Ekspresi Karakter Animasi.....	29
2.2.8.	Bahasa Tubuh.....	35
2.2.9.	Psikologi Warna.....	38
2.2.10.	Antropomorfis.....	41
2.2.11.	Prinsip Animasi dalam Desain Karakter.....	42
2.3.	Landasan Perancangan.....	43

2.3.1.	Metode Kualitatif	43
2.3.2.	Pendekatan Fenomenologi	43
2.4.	Kerangka Teori.....	44
BAB III.....	45
3.1.	Data Objek	45
3.1.1.	Fisiologi Masyarakat Lombok	45
3.1.1.1.	Data Studi Dokumentasi	45
3.1.1.2.	Data Observasi	46
3.1.1.3.	Analisis Data Fisiologi Masyarakat Lombok	51
3.1.2.	Atribut Masyarakat Lombok.....	53
3.1.2.1.	Data Studi Dokumentasi	53
3.1.2.2.	Data Observasi Virtual.....	56
3.1.2.3.	Analisis Data Atribut Masyarakat Lombok	62
3.1.3.	Data Vegetasi Pulau Lombok.....	63
3.1.3.1.	Data Studi Dokumentasi	63
3.1.3.2.	Analisis Data Vegetasi Pulau Lombok	64
3.2.	Data Khalayak Sasaran	65
3.2.1.	Geografis.....	65
3.2.2.	Demografis.....	65
3.2.3.	Psikografis.....	65
3.2.4.	Data Kebudayaan	66
3.2.4.1.	Data Wawancara Kebudayaan Khalayak Sasar	66
3.2.4.2.	Hasil Wawancara Kebudayaan Khalayak Sasar	66
3.2.5.	Analisis Data Khalayak Sasar	69
3.3.	Data Media Sejenis yang Pernah Dilakukan	70

3.3.1.	Analisis Karya Sejenis	70
3.3.1.1.	My Neighbor Totoro	70
3.3.1.2.	Song of the Sea	76
3.3.1.3.	Gravity Falls	81
3.3.2.	Hasil Analisis Karya Sejenis	89
3.4.	Hasil Analisis dan Kata Kunci	90
BAB IV	91
4.1.	Konsep Perancangan.....	91
4.1.1.	Konsep Pesan	91
4.1.2.	Konsep Kreatif	92
4.1.3.	Konsep Visual	92
1.	Karakter Utama	93
2.	Karakter Pendukung	98
4.1.4.	Konsep Media	103
4.2.	Proses Perancangan.....	103
1.	Karakter Utama	103
2.	Karakter Pendukung	109
3.	Perbandingan Tinggi Karakter	122
4.3.	Hasil Perancangan.....	122
BAB V	125
5.1.	Kesimpulan	125
5.2.	Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN.....	131