

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.4.1 Apa	3
1.4.2 Siapa	3
1.4.3 Dimana	4
1.4.4 Kapan	4
1.4.5 Kenapa.....	4
1.4.6 Bagaimana	4
1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan	4
1.5.1 Tujuan	4
1.5.2 Manfaat.....	4
1.6. Metode Perancangan.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis Data.....	6
1.7 Kerangka Perancangan.....	7
1.8 Pembabakan	8
BAB II.....	9
LANDASAN PEMIKIRAN	9
2.1 Pengertian dasar <i>Mental Health</i>	9

2.1.1 <i>Mental Health</i>	9
2.1.2 <i>Insecurity</i>	9
2.1.3 <i>Coping</i>	9
2.2 Pengertian dasar Animasi	10
2.2.1 Animasi	10
2.3 Proses Perancangan Desain Karakter	10
2.3.1 Basic Shapes.....	13
2.3.2 Character Profile	14
2.3.3 Silhouette	15
2.3.4 Gesture	16
2.3.5 Rough Drawing.....	17
2.3.6 Detail.....	18
2.3.8 Expression.....	19
2.4 Komposisi Warna.....	20
2.4.1 Warna Primer	21
2.4.2 Warna Sekunder.....	21
2.4.3 Warna Tersier	22
2.4.4 Warna Netral	22
2.4.5 Warna Analogus	23
2.4.6 Warna Komplemen.....	23
2.4.7 Estetika Visual.....	23
2.5 Anthropomorphism.....	24
2.6 Metode Kualitatif	24
2.7 Objek Penelitian.....	25
BAB III.....	26
DATA DAN ANALISIS	26
3.1 Data.....	26
3.1.1 Data Observasi Audio Visual Objek	26
3.1.2 Data Kuesioner	26
3.1.3 Data Wawancara:	28
3.1.4 Analisis Data Wawancara.....	33
3.2 Data Analisis Karya Sejenis.....	33
3.3 Data Khalayak Pasar.....	57
3.4 Kesimpulan Analisis	58

3.4.1 Tema Besar	58
3.4.2 Kata Kunci	59
BAB IV	60
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	60
4.1 Konsep Perancangan.....	60
4.1.1 Konsep Pesan	60
4.1.2 Konsep Kreatif.....	60
4.1.3 Konsep Visual	61
4.1.4 Konsep Media.....	65
4.2 Proses dan Hasil Rancangan	65
BAB V.....	80
PENUTUP	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran	80
LAMPIRAN.....	82
DAFTAR PUSTAKA	85