

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Permasalahan .....	2
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	2
1.2.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Ruang Lingkup .....	3
1.3.1 Apa .....	3
1.3.2 Siapa .....	3
1.3.3 Dimana .....	3
1.3.4 Kapan.....	3
1.3.5 Bagaimana .....	4
1.4 Tujuan & Manfaat .....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	4
1.5 Metode Perancangan.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.2 Metode Analisis Data .....	5
1.6 Sistematika Perancangan .....	6
1.7 Pembabakan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>

2.1	Teori <i>Workaholic</i> .....	8
2.1.1	Definisi <i>Workaholic</i> .....	8
2.1.2	Penyebab Pekerja Menjadi <i>Workaholic</i> .....	11
2.1.3	Dampak Perilaku <i>Workaholic</i> Pada Kesehatan Mental.....	12
2.2	Kesehatan Mental .....	12
2.2.1	Definisi Kesehatan Mental .....	12
2.2.2	Pentingnya Kesehatan Mental .....	13
2.2.3	Klasifikasi Gangguan Kesehatan Mental .....	14
2.2.4	Cara Menjaga Kesehatan Mental .....	15
2.3	Animasi .....	16
2.3.1	Definisi Animasi.....	16
2.3.2	Faktor Gaya Gambar/Model.....	17
2.3.3	Pembuatan Produk Animasi 2D .....	18
2.4	<i>Concept Art</i> .....	18
2.4.1	Definisi <i>Concept Art</i> .....	19
2.4.2	Tujuan Pembuatan <i>Concept Art</i> .....	20
2.4.3	Fungsi <i>Concept Art</i> .....	20
2.4.4	Kategori <i>Concept Art</i> .....	20
2.5	<i>Character Design</i> .....	23
2.5.1	Definisi <i>Character Design</i> .....	23
2.5.2	Jenis Karakter .....	24
2.5.3	<i>Attitude</i> .....	26
2.5.4	Bentuk dan Siluet .....	27
2.5.5	Gestur dan Ekspresi Pada Karakter .....	28
2.5.6	<i>Proportion</i> dan <i>Head Heights</i> .....	30
2.5.7	Antropomorfis .....	31
2.5.8	<i>Archetype</i> .....	31
2.5.9	Kostum .....	33
2.5.10	Tekstur.....	34

2.6	<i>Artbook</i> .....	35
2.6.1	Definisi <i>Artbook</i> .....	35
2.6.2	Warna .....	36
2.7	Teori Mengenai <i>Audience</i> .....	40
2.8	Metodologi Penelitian .....	41
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS .....</b>		<b>44</b>
3.1	Data dan Analisis Objek .....	44
3.1.1	<i>Workaholic</i> di Indonesia .....	44
3.1.2	Data Observasi .....	47
3.1.3	Data Wawancara .....	55
3.1.4	Data Hasil Kuesioner .....	61
3.1.5	Kerangka Teori .....	67
3.1.6	Hasil Analisis Data Objek .....	68
3.2	Data dan Analisis Khalayak Sasar .....	69
3.2.1	Data Khalayak Sasar .....	69
3.2.2	Analisis Khalayak Sasar .....	70
3.2.3	Hasil Analisis Khalayak Sasar .....	70
3.3	Data dan Analisis Karya Sejenis .....	70
3.3.1	Data Karya Sejenis .....	70
3.3.2	Analisis Karya Sejenis .....	72
3.3.3	Hasil Analisis Karya Sejenis .....	93
3.4	Hasil Keseluruhan Analisis .....	93
<b>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>		<b>95</b>
4.1	Konsep Perancangan .....	95
4.2	Konsep Pesan .....	95
4.3	Konsep Media .....	96
4.4	Konsep Kreatif .....	96
4.5	Konsep Visual .....	97
4.6	Hasil Perancangan .....	104

4.6.1 Eksplorasi Karakter Utama .....	104
4.6.2 Eksplorasi Karakter Pendamping .....	113
4.6.3 Eksplorasi Karakter Antagonis.....	121
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>131</b>
5.1 Kesimpulan.....	131
5.2 Saran.....	131