

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	2
LEMBAR PERNYATAAN	3
KATA PENGANTAR	4
ABSTRAK	5
ABSTRACT	6
DAFTAR ISI	7
DAFTAR TABEL	10
DAFTAR GAMBAR	11
BAB I PENDAHULUAN	16
1.1 Latar Belakang	16
1.2 Identifikasi Masalah	17
1.3 Rumusan Masalah	17
1.4 Ruang Lingkup	17
1.5 Tujuan Penelitian	18
1.6 Manfaat Penelitian	18
1.6.1 Manfaat bagi Penulis	18
1.6.2 Manfaat bagi Akademis	18
1.6.3 Manfaat Teoritis	18
1.6.4 Manfaat Praktis	18
1.7 Metode Pengumpulan Data	18
1.7.1 Observasi	18
1.7.2 Studi Pustaka	19
1.7.3 Kuesioner	19
1.8 Metode Analisis Data	19
1.9 Kerangka Penelitian	20
1.10 Pembabakan	21

BAB II LANDASAN TEORI	22
2.1 Provinsi Jawa Tengah.....	22
2.2 Burung Kepodang Kuduk Hitam (<i>Oriolus chinensis</i>).....	24
2.2.1 Taksonomi	24
2.2.2 Penyebaran.....	26
2.3 Maskot.....	27
2.4 Concept Art	28
2.4.1 Kategori	29
2.4.2 <i>Character Design</i>	31
2.4.3 Elemen dan Prinsip	41
2.5 Antropomorfisme	50
2.6 Animasi 2D.....	51
2.7 Remaja.....	51
2.6.1 Fase Remaja.....	52
2.6.2 Ciri-Ciri Remaja	53
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA	54
3.1 Data	54
3.1.1 Data Observasi.....	54
3.1.2 Data Kuesioner	55
3.1.3 Data Karya Sejenis.....	56
3.2 Analisis Data	57
3.2.1 Analisis Data Observasi.....	57
3.2.2 Analisis Data Kuesioner	61
3.2.3 Analisis Karya Sejenis	65
3.4 Analisis Khalayak Sasar	101
3.5 Hasil Analisis	101

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	103
4.1 Konsep Pesan	103
4.2 Konsep Kreatif	103
4.3 Konsep Media.....	104
4.4 Konsep Visual	105
4.4.1 Konsep Karakter	105
4.4.2 Warna.....	112
4.4.3 Tipografi	113
4.5 Hasil Perancangan	113
4.5.1 Cerita.....	113
4.5.2 Eksplorasi Kepala	116
4.5.3 Shape.....	117
4.5.4 Siluet	118
4.5.5 Proporsi dan Head Heights	119
4.5.6 Turn Around	119
4.5.7 Ekspresi.....	121
4.5.8 Gestur.....	122
4.5.9 Color	124
4.5.10 Hasil Akhir Perancangan (<i>Color and Model Sheets</i>)	125
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	130
5.1 Kesimpulan.....	130
5.2 Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	131
LAMPIRAN.....	134