

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
LEMBAR PERNYATAAN	3
KATA PENGANTAR.....	4
ABSTRAK.....	5
ABSTRACT	6
DAFTAR ISI	7
DAFTAR GAMBAR.....	11
DAFTAR TABEL	14
BAB I PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang Masalah	15
1.2 Identifikasi Masalah.....	17
1.3 Rumusan Masalah.....	17
1.4 Ruang Lingkup	18
1.4.1 Apa.....	18
1.4.2 Siapa	18
1.4.3 Kapan.....	18
1.4.4 Kenapa	18
1.4.5 Dimana.....	18
1.4.6 Bagaimana	18
1.5 Tujuan Perancangan.....	19
1.6 Manfaat Perancangan.....	19
1.6.1 Manfaat Bagi Band Flavour Fiction	19
1.6.2 Manfaat Bagi Remaja	19

1.6.3 Manfaat Bagi Penulis.....	19
1.6.4 Manfaat Bagi Universitas	19
1.7 Metode Perancangan.....	20
1.7.1 Pengumpulan Data.....	20
1.7.2 Analisis data.....	23
1.8 Kerangka Penelitian.....	24
1.9 Kerangka Perancangan	25
1.10 Pembabakan.....	26
BAB II LANDASAN TEORI.....	27
2.1 Band Flavour Fiction	27
2.1.1 Post-Rock.....	28
2.1.2 Makna dan Audiens Lagu “DICE”	29
2.1.2.3 Karakter Remaja Generasi Z	31
2.1.3 Visual <i>Psychedelic</i>	32
2.2 Media Promosi.....	34
2.3 Music Video.....	35
2.3.1 Sejarah Singkat MV.....	35
2.3.2 Persimpangan Animasi dan Sejarah Music Video.....	37
2.3.3 Visual dalam MV.....	39
2.3.4 Pesan Sosial dalam MV	40
2.3.5 Music Video Post-Rock.....	41
2.3.6 Audiens Remaja.....	42
2.4 Desain Karakter	43
2.4.1 Three-Dimensional Character Develpoment	44
2.4.2 Latar Belakang Karakter.....	44

2.4.3 Anatomi	46
2.4.4 Ekspresi Wajah	50
2.4.5 Warna.....	50
2.4.6 Model Sheets	60
2.4.7 Relevansi Karakter terhadap Audiens	63
BAB III DATA DAN ANALISIS	64
3.1 Data Analisis Objek.....	64
3.1.1. Hasil Analisis Wawancara Personil Band Flavour Fiction.....	64
3.1.2 Hasil Analisis Observasi.....	67
3.1.3 Hasil Analisis Kuesioner	77
3.2 Analisis Karya Sejenis	79
3.2.1 Midnight Gospel	80
3.2.2 Gorillaz	84
3.2.3 MV Good Morning – Kanye West	89
3.3 Khalayak Sasar	91
3.4 Rekomendasi Desain	92
BAB IV KONSEP	93
4.1 Konsep Pesan.....	93
4.2 Konsep Kreatif.....	93
4.2.1 Pembabakan.....	93
4.2.2 Pengembangan <i>Three-dimensional Character Development</i> dan Latar Belakang Karakter	95
4.3 Konsep Visual.....	97
4.3.1 Zen (Karakter Utama).....	97
4.3.2 Pengembangan Bentuk Karakter Personil	98

4.3.3 Endita Ilham (Vokalis, Gitaris).....	99
4.3.4 Fokus Rana Gumilang (Gitaris, Midi).....	100
4.3.5 Muhammad Rizky Fadhilah (Bassis).....	100
4.3.6 Aldrian Rajab (Drummer).....	101
4.3.7 Ulat/Kupu-kupu	102
4.4 Konsep Media	103
4.5 Hasil Perancangan	103
4.5.1 Perbandingan Tinggi.....	103
4.5.2 Zen (Karakter Utama).....	104
4.5.2 Endita Ilham (Vokalis, Gitaris).....	106
4.5.3 Fokus Rana Gumilang (Gitaris, Midi).....	108
4.5.4 Muhammad Rizky Fadhilah (Bassis).....	110
4.5.5 Aldrian Rajab (Drummer).....	112
4.5.6 Ulat/Kupu-kupu	113
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	114
5.1 Kesimpulan	114
5.2 Saran	114
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN	118