

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	I
LEMBAR PENGESAHAN .....	II
ABSTRAK.....	III
ABSTRACT.....	IV
KATA PENGANTAR .....	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR TABEL.....	IX
DAFTAR GAMBAR .....	X
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIV
BAB I 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 Kapan .....	3
1.4.3 Di mana.....	4
1.4.4 Siapa.....	4
1.4.5 Bagaimana.....	4
1.5 Tujuan Perancangan .....	4
1.6 Manfaat Perancangan .....	4
1.7 Metodologi Penelitian .....	5
1.8 Kerangka Perancangan.....	6
1.9 Pembabakan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Desain Karakter 2D .....	8
2.1.1 Desain Karakter untuk Animasi 2D.....	8

2.1.2	Pedoman Perancangan Karakter .....	8
2.2	Teori Warna.....	13
2.2.1	Psikologi Warna.....	14
2.3	Landasan Perancangan .....	15
2.3.1	Metode Penelitian .....	16
2.3.2	Metode Pengumpulan Data.....	16
BAB III DATA DAN ANALISIS .....		17
3.1	Data Objek Penelitian.....	17
3.1.1	Studi Pustaka.....	17
3.1.2	Wawancara.....	21
3.1.3	Observasi.....	24
3.1.4	Data Kuesioner.....	27
3.2	Data dan Analisis Khalayak Sasar .....	29
3.2.1	Data Demografis .....	29
3.3	Data dan Analisis Karya Sejenis .....	29
3.3.1	Puss In Boots.....	29
3.3.2	Tom and Jerry .....	41
3.3.4	Top Cat and The Beverly Hills Cat.....	49
3.4	Hasil Analisis Keseluruhan .....	58
3.4.1	Kesimpulan Data dan Analisis Objek.....	58
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....		59
4.1	Konsep Pesan .....	59
4.2	Konsep Kreatif .....	59
4.3	Konsep Media .....	60
4.4	Konsep Visual .....	60
4.4.1	Pembuatan Sketsa .....	60
4.4.2	<i>Tracing</i> dan Membuat Kerangka .....	61
4.4.3	Coloring dan Detailing.....	61
4.5	Hasil Perancangan .....	62

4.5.1	Perbandingan Karakter dan Siluet .....	62
4.5.2	Karakter Kucing Jalanan.....	63
4.5.3	Karakter Kucing Pengajar.....	73
4.5.4	Karakter Kucing Dokter.....	84
4.5.5	Karakter Kucing Pengurus.....	94
4.6	Kesimpulan.....	105
BAB V KESIMPULAN.....		106
5.1	Konsep Pesan .....	106
5.2	Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA .....		107
LAMPIRAN.....		110