

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	2
ABSTRAK.....	3
<i>ABSTRACT</i>	4
DAFTAR ISI.....	5
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang.....	14
1.2 Identifikasi Masalah	15
1.3 Rumusan Masalah	15
1.4 Tujuan dan Manfaat	16
1.5 Ruang Lingkup	16
1.6 Landasan Penelitian	17
1.6.1 Metode Penelitian Campuran	17
A. Strategi Eksplanatoris Sekuensial	17
B. Metode Penelitian Kuantitatif	18
C. Metode Pengumpulan Data Kuantitatif	18
D. Metode Analisis Deskriptif (Kuantitatif)	19
E. Metode Penelitian Kualitatif	19
F. Metode Pengumpulan Data Kualitatif	19
G. Studi Literatur.....	20
H. Target Audiens	20
1.7 Kerangka Perancangan	22
1.8 Pembabakan.....	24
BAB II DASAR PEMIKIRAN	25
2.1 <i>Tembang</i> Sebagai Media Komunikasi.....	25
2.2 Animasi 2D	25
2.2.1 Animasi <i>Frame-By-Frame</i>	25
2.2.2 Animasi <i>Motion Graphic</i>	25
2.2.3 Desain Karakter	26
A. Teknik Perancangan Desain Karakter	26

2.2.4	<i>Freudian Trio</i>	30
2.3	Landasan Perancangan	30
2.3.1	<i>Pre-production</i>	31
2.3.2	<i>Production</i>	33
2.3.3	<i>Post-production</i>	34
2.3.4	<i>Design Thinking</i>	34
BAB III DATA DAN ANALISIS		36
3.1	Data dan Analisis Objek.....	36
3.1.1	Data Kuesioner	36
3.1.2	Data Wawancara.....	41
3.1.3	Data Karya Sejenis	43
3.2	Analisis Data	46
3.2.1	Analisis Kuesioner.....	46
3.2.2	Analisis Wawancara	49
3.2.3	Analisis Data Karya Sejenis	55
3.2.4	Data Literatur	61
3.2.5	Data Observasi.....	63
3.3	Data dan Khalayak Sasar.....	65
3.3.1	Geografis	65
3.3.2	Demografis.....	65
3.3.3	Psikografis	65
3.3.4	Data Kultural/Kebiasaan Audiens	65
3.4	Tema Besar	65
3.5	Kata Kunci	66
BAB IV HASIL PERANCANGAN		67
4.1	Kata Kunci	67
4.1.1	Konsep Pesan	67

4.1.2 Konsep Kreatif	67
4.1.3 Konsep Media	68
4.1.4 Konsep Cerita	69
4.1.5 Konsep Visual	69
4.2 Hasil Perancangan.....	70
4.2.1 Mila	70
A. Karakteristik Dasar Karakter	70
B. Sketsa	71
C. Bentuk Dasar (<i>Shapes</i>).....	71
D. Siluet (<i>Silhouette</i>).....	72
E. Warna (<i>Color</i>).....	72
F. <i>Turn Around</i>	73
G. Ekspresi (<i>Expressions</i>).....	74
H. <i>Action Poses</i>	74
I. <i>Splash Art</i>	75
4.2.2 Dani	75
A. Karakteristik Dasar Karakter	75
B. Sketsa	76
C. Bentuk Dasar (<i>Shapes</i>).....	77
D. Siluet (<i>Silhouette</i>).....	77
E. Warna (<i>Color</i>).....	78
F. <i>Turn Around</i>	78
G. Ekspresi (<i>Expressions</i>).....	79
H. <i>Action Poses</i>	79
I. <i>Splash Art</i>	80
4.2.3 Rakha	80
A. Karakteristik Dasar Karakter	80

B. Sketsa	81
C. Bentuk Dasar (<i>Shapes</i>).....	82
D. Siluet (<i>Silhouette</i>).....	82
E. Warna (<i>Color</i>).....	83
F. <i>Turn Around</i>	83
G. Ekspresi (<i>Expressions</i>).....	84
H. <i>Action Poses</i>	84
I. <i>Splash Art</i>	85
4.2.4 Bapak Guru	85
A. Karakteristik Dasar Karakter	85
B. Sketsa	86
C. Bentuk Dasar (<i>Shapes</i>).....	87
D. Siluet (<i>Silhouette</i>).....	87
E. Warna (<i>Color</i>).....	88
F. <i>Turn Around</i>	89
G. Ekspresi (<i>Expressions</i>).....	89
H. <i>Action Poses</i>	90
4.2.5 Kuntilanak.	90
4.2.6 Karakter Wayang Motion Graphic	90
A. Sunan Kalijaga.....	90
B. Sukap Jiman	91
C. Kuntilanak dan Buto Ijo	92
D. Harimau Jawa.....	92
E. Karakter Figuran.....	93
F. Wayang Wayangan	93
4.2.7 <i>Height Comparison</i>	94
4.2.8 Ilustrasi <i>Cover Book</i>	94

4.2.9 Ilustrasi Poster	94
4.2.10 Ilustrasi <i>Key Art</i>	95
BAB V KESIMPULAN	97
5.1 Kesimpulan	97
5.2 Saran	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN.....	99