

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Metode Data.....	3
1.2.1 Metode Perancangan Data	3
1.2.2 Metode Analisis Data.....	3
1.3 Identifikasi Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6 Kerangka Perancangan.....	5
1.7 Pembabakan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Teori Objek	7
2.1.1 Kesehatan	7
2.1.2 Stunting.....	8
2.2 Teori Media.....	9
2.2.1 Animasi.....	9
2.3 Pencakupan Jobdesk	10
2.3.1 Desain Karakter	10

2.4 Teori Penelitian.....	20
2.4.1 Metode Kualitatif.....	20
2.4.2 Observasi.....	21
2.4.3 Literasi Data	21
2.4.4 Wawancara.....	21
2.5 Teori Khalayak.....	21
2.5.1 Remaja	21
BAB III DATA DAN ANALISIS.....	23
3.1 Data Objek	23
3.1.1 Data Geografis Kecamatan Kiaracondong.....	23
3.1.2 Data Demografis Kecamatan Kiaracondong	24
3.2 Data Literasi Digital.....	26
3.2.1 Stunting di Jawa Barat	26
3.2.2 Stunting di Kota Bandung.....	27
3.2.3 Kiaracondong terdampak Stunting	28
3.2.4 Kelurahan Babakan sari sebagai wilayah terdampak Stunting	31
3.3 Data Studi Pustaka	32
3.3.1 Ciri-Ciri Stunting	32
3.4 Data Observasi Lapangan	32
3.5 Data Wawancara	35
3.5.1 Analisis Data Wawancara	36
3.6 Data Analisis Studi Visual	37
3.7 Hasil Analisis Data Observasi.....	40
3.8 Hasil Analisis Karya Sejenis.....	41
3.8.1 Amphibia.....	41
3.8.2 Stand by Me Doraemon	46

3.8.3 Saving Me	51
3.9 Hasil Analisis	57
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	59
4.1 Konsep	59
4.1.1 Konsep Pesan	59
4.1.2 Konsep Kreatif.....	59
4.1.3 Konsep Media	59
4.1.4 Konsep Visual.....	60
4.2 Proses Pengerjaan Perancangan Karakter.....	62
4.2.1 Arka.....	62
4.2.2 Pak Karta.....	66
4.2.3 Security I.S Corp.....	70
4.2.4 Anak-Anak Stunting	74
4.2.5 Skala Karakter.....	78
4.3 Kesimpulan	78
BAB V PENUTUP.....	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81