

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis.....	5
1.5.1 Metode Pengumpula Data.....	5
1.5.2 Teknik Analisis Data	6
1.6 Kerangka Penelitian.....	7
1.8 Pembabakan	8
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI	9
2.1 Teori Objek	9
2.1.1 Teori <i>Rip Current</i>	9
2.2 Teori Medium.....	9
2.2.1 Teori Media Informasi	9
2.2.2 Teori Animasi 3D.....	10
2.3 Pencakupan Jobdesk.....	11
2.3.1 Teori Design Character.....	11
2.4 Produksi.....	17
2.4.1 Kerangka Teori	20
2.5 Asumsi.....	22

BAB III	24
DATA DAN ANALISIS	24
Pengumpulan Data dan Analisis Objek	24
3.1.1 Observasi Tidak Langsung Terhadap Visual Karakter	25
3.1.2 Observasi Langsung Terhadap Visual Karakter	31
3.1 Analisis Data	50
3.2.1 Analisis Data Hasil Obeservasi karya Sejenis	50
3.3 Penarikan Kesimpulan	60
BAB IV	63
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	63
4.1 Konsep	63
4.1.1 Konsep Perancangan.....	63
4.1.2 Konsep Pesan	63
4.1.3 Konsep Kreatif.....	64
4.1.4 Konsep media.....	65
4.1.5 Konsep Visual	65
4.2 Pra-Produksi.....	66
4.2.1 Alvin	66
4.2.2 Kiwa.....	70
4.2.3 Abim	74
4.2.4 Pak Wahyu.....	77
4.2.5 Pak Joko	81
4.3 Produksi.....	86
4.3.1 Character 3D Modeling.....	86
BAB V	102
KESIMPULAN DAN SARAN	102
5.1 Kesimpulan.....	102
5.2 Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	103