

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERYATAAN	i
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR SKEMA	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Manfaat Perancangan	3
1.6 Ruang Lingkup	4
1.7 Metode Perancangan	4
1.7.1 Pengumpulan Data	4
1.7.2 Analisis Data	5
1.7.3 Perancangan	5
1.8 Kerangka Perancangan	6
1.9 Pembabakan	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Narasi Visual	8
2.1.1 Narasi Visual Interaktif	11
2.2 Visual <i>Storytelling</i>	14
2.3 Teori Adaptasi.....	16
2.4 <i>Interactive Storybook Animation</i>	17
2.4.1 Pengertian Animasi	17
2.4.2 Struktur Cerita	18
2.4.3 Ilustrasi.....	19

2.4.4 Prinsip <i>Interaction Design</i>	20
2.5 Cerita Rakyat	21
2.5.1 Pengertian Cerita Rakyat	21
2.5.2 Jenis-jenis Cerita Rakyat	22
2.6 Psikologi Perkembangan Kognitif dan Psikososial Anak Usia 6-8 tahun.....	22

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data Objek	24
3.1.1 Identifikasi Cerita Rakyat Asal Usul Burung Cenderawasih.....	24
3.2 Data Visual	31
3.2.1 Data Visual Latar/ <i>Setting</i>	31
3.2.2 Data Visual <i>Asset Background</i>	37
3.2.3 Data Visual Karakter	41
3.3 Data Khalayak Sasaran	45
3.3.1 Data Demografis	45
3.3.2 Data Psikografis	45
3.3.3 Perilaku Konsumen	45
3.3.4 Data Geografis	46
3.4 Data Hasil Wawancara dan Observasi	46
3.4.1 Wawancara Narasumber	46
3.4.2 Data Hasil Observasi	49
3.5 Data Penelitian Sejenis	49
3.5.1 Perancangan Aplikasi Buku Anak Interaktif, Adaptasi dari Cerita Rakyat Papua Asal Mula Burung Cenderawasih dengan Judul: “Kweiya, the Boy Who Flies”	49
3.6 Data Proyek Sejenis	52
3.6.1 RIRI - Cerita Anak : Asal Usul Burung Cenderawasih	52
3.7 Analisis Data	58
3.7.1 Deskripsi	58
3.7.2 Analisis Strukturalis	59
3.7.3 Klasifikasi	61
3.7.4 Analisis Unsur Instristik	63

3.7.5 Analisis Nilai Intrinsik dan Ekstrinsik	67
3.7.6 Hasil Analisis	69

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

4.1 Konsep Pesan (Ide Besar)	70
4.2 Konsep Kreatif	70
4.2.1 Proses adaptasi alur cerita, penokohan dan latar cerita	70
4.2.2 Strategi Kreatif (Pendekatan).....	80
4.3 Konsep Media	80
4.4 Konsep Visual	81
4.4.1 Penggayaan Gambar	81
4.4.2 Tipografi	81
4.4.3 Warna	83
4.5 Konsep Aplikasi	83
4.6 Hasil Perancangan	84
4.6.1 Pra Produksi	84
4.6.2 Produksi	106
4.6.3 Paska Produksi	116

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	126
5.2 Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA	128
LAMPIRAN	134