

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI -----	i
DAFTAR SKEMA -----	iii
DAFTAR GAMBAR -----	iv
DAFTAR TABEL -----	vi
BAB I: PENDAHULUAN	
1.1. Pendahuluan -----	1
1.2. Identifikasi Masalah-----	5
1.3. Batasan Masalah -----	5
1.3.1. Apa-----	5
1.3.2. Siapa-----	5
1.3.3. Bagaimana-----	5
1.3.4. Tempat -----	5
1.3.5. Waktu -----	4
1.4. Rumusan Masalah -----	4
1.5. Tujuan Perancang -----	4
1.6. Manfaat Perancangan -----	6
1.6.1. Bagi Perancang -----	6
1.6.2. Bagi Peneliti Selanjutnya-----	6
1.6.3. Bagi Masyarakat -----	7
1.7. Metodologi Pengumpulan Data -----	7
1.7.1. Metodologi Prancangan Data-----	7
1.7.2. Metode Analisis -----	7
1.7.3. Sistematika Perancangan -----	8
1.8. Kerangka Perancangan-----	9
1.9. Pembabakan-----	10
BAB II: LANDASAN PEMIKIRAN	
2.1. Konseptualisasi Karakter -----	11
2.1.1. Visualisasi Karakter -----	11
2.1.2. Teori 12 Prinsip Animasi-----	15
2.2. Teori Gagasan -----	22

BAB III: DATA DAN ANALISIS

3.1. Data Produksi-----	29
3.1.1. Sinopsis Cerita-----	29
3.2. Data Segmentasi atau Target Audiens -----	29
3.2.1. Demografis -----	29
3.2.2. Psikografis-----	30
3.3. Data Objek -----	30
3.3.1. Prabu Siliwangi-----	30
3.3.2. Nyi Roro Kidul -----	30
3.3.3. Prabu Kiansantang-----	30
3.3.4. Karakter Wajah Orang Sunda -----	31
3.4. Data Karya Sejenis -----	36
3.4.1. Karya-karya Sejenis -----	36
3.5. Data Wawancara -----	41
3.5.1. Narasumber -----	41
3.5.2. Hasil Wawancara -----	43
3.6. Data Kuesioner -----	47
3.6.1. Pertanyaan-----	47
3.6.2. Hasil Wawancara -----	49

BAB IV: KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1. Konsep Pesan-----	50
4.2. Konsep Kreatif -----	51
4.3. Konsep Pendekatan-----	52
4.4. Konsep Media -----	52
4.5. Konsep Perancangan -----	53
4.6. Hasil Perancangan -----	86

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan-----	94
5.2. Saran-----	94

DAFTAR PUSTAKA-----	95
----------------------------	-----------