

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL.....	11
DAFTAR GAMBAR.....	12
BAB I PENDAHULUAN.....	18
1.1 Latar Belakang.....	18
1.2 Identifikasi Masalah.....	21
1.3 Rumusan Masalah.....	21
1.4 Ruang Lingkup.....	21
1.4.1 Apa.....	21
1.4.2 Mengapa.....	22
1.4.3 Kapan.....	22
1.4.4 Siapa.....	22
1.4.5 Dimana.....	22
1.4.6 Bagian Mana.....	22
1.5 Tujuan Perancangan.....	23
1.6 Manfaat Perancangan.....	23
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	23
1.6.2 Manfaat Praktis.....	23
1.7 Metodologi Perancangan.....	23
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	24
1.7.2 Metode Analisis Data.....	25
1.8 Kerangka Perancangan.....	26
1.9 Pembabakan.....	27
BAB II LANDASAN TEORI.....	29
2.1 Wayang.....	29

2.1.1	Kitab Mahabharata.....	30
2.1.2	Kisah Dewabrata Bhisma.....	31
2.2	Prinsip Animasi.....	32
2.3	Desain Karakter.....	36
2.3.1	Benttuk.....	37
2.3.2	Proporsi.....	38
2.3.3	Siluet.....	40
2.3.4	Warna.....	41
2.3.5	Pakaian.....	46
2.4	Metode Penelitian.....	47
2.4.1	Metode Campuran.....	48
2.4.2	Strategi Penelitian.....	48
BAB III ANALISIS DATA.....		50
3.1	Data & Analisis Objek.....	50
3.1.1	Wayang Terhadap Perkembangan Zaman.....	50
3.1.2	Tokoh Wayang dan Karakter Pribadinya.....	51
3.1.3	Data Observasi.....	55
3.1.4	Data Wawancara.....	67
3.1.5	Data Kuesioner.....	71
3.2	Data Analisis Target <i>Audience</i>	82

3.2.1	Geografis.....	82
3.2.2	Demografis.....	82
3.2.3	Psikografis.....	83
3.2.4	Analisis Data Khalayak Sasar.....	84
3.3	Data Analisis Karya Sejenis.....	86
3.3.1	Banjaran Gatot Kaca 2019.....	86
3.3.2	18 <i>Days</i> (Grant Morisson).....	93
3.3.3	Komik “Garudayana” (Is Yuniarto).....	108
3.4	Hasil Analisis & Kata Kunci.....	114
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....		116
4.1	Konsep.....	116
4.1.1	Konsep Pesan.....	116
4.1.2	Konsep Kreatif.....	121
4.1.3	Konsep Media.....	122
4.1.4	Konsep Visual.....	123
4.1.5	Karya.....	126
BAB V PENUTUP.....		155
5.1	Kesimpulan.....	155
5.2	Saran.....	156
DAFTAR PUSTAKA.....		157