

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>.....	v
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Metode Pengumpulan Data dan Analisis	5
1.8 Kerangka Perancangan.....	6
1.9 Pembabakan.....	6
BAB II.....	8
2.1 Teori Objek	8
2.1.1 Kebudayaan	8
2.1.2 Produk Kebudayaan.....	8
2.1.3 Orang Sunda	9
2.1.4 Sarung Majalaya.....	10

2.2	Teori Medium	13
2.2.1	Media Informasi	13
2.2.2	Animasi.....	14
2.2.3	Animasi 2D.....	14
2.2.4	Desain Karakter.....	15
2.2.5	Style	15
2.2.6	Tokoh dan Penokohan.....	16
2.2.7	Basic Shape.....	17
2.2.8	Siluet	19
2.2.9	Proporsi	19
2.2.10	Head Heights	20
2.2.11	Kostum.....	21
2.2.12	Emosi.....	21
2.2.13	Bahasa Tubuh	25
2.2.14	Warna	28
2.2.15	Psikologi Warna.....	31
2.3	Teori Khalayak Sasar.....	34
BAB III	36
3.1	Data Objek	36
3.1.1	Kecamatan Majalaya	36
3.2	Data Sarung Majalaya dan Remaja Majalaya	37
3.2.1	Metode Penelitian Kulitatif.....	37
3.2.2	Pendekatan Studi Kasus	37
3.2.3	Data Wawancara Ahli.....	38
3.2.4	Analisis Data Wawancara.....	41
3.2.5	Data Observasi.....	41
3.2.6	Analisis Data Observasi	46
3.3	Data Khalayak Sasar.....	47
3.3.1	Data Wawancara Khalayak Sasar	47

3.3.2	Analisis Khalayak Sasaran	52
3.4	Data Karya Sejenis	52
3.4.1	<i>The WingFeather Saga</i>	52
3.4.2	<i>Turning Red</i>	55
3.4.3	<i>Gravity Falls</i>	61
3.4.4	<i>Journey</i>	67
3.4.5	Analisis Karya Sejenis.....	68
3.5	Hasil Analisis dan Kata Kunci	69
3.6	Tema Besar.....	70
BAB IV	72
4.1	Konsep Perancangan	72
4.1.1	Konsep Pesan	72
4.1.3	Konsep Media	74
4.1.4	Konsep Visual	75
4.2	Proses dan Hasil Perancangan	78
4.2.1	Maya	78
4.2.2	Jalu.....	84
4.2.3	Camat.....	90
4.2.4	Pak Dadang	93
4.3	Kesimpulan.....	95
BAB V	96
5.1	Kesimpulan.....	96
5.2	Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98