

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	1
LEMBAR PERNYATAAN	2
KATA PENGANTAR	3
ABSTRAK	4
DAFTAR ISI	5
DAFTAR TABEL	7
DAFTAR GAMBAR	8
BAB I PENDAHULUAN	10
1.1 Latar Belakang Permasalahan	10
1.2 Identifikasi Masalah	11
1.3 Rumusan Masalah	11
1.4 Batasan Masalah	12
1.5 Tujuan Perancangan	12
1.6 Manfaat Perancangan	13
1.7 Metode Perancangan	13
1.8 Kerangka Perancangan	14
1.9 Pembabakan	14
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	16
2.1 Fenomena	16
2.1.1 Mitos	16
2.1.2 Kesenian	17
2.1.2.1 Sisingaan	17
2.1.2 Modernisasi	17
2.1.4 Orang Sunda	18
2.1.5 SDGs	18
2.2 Teori Media	19
2.2.1 Media Baru	19
2.2.2 Animasi	19

2.2.3 Desain Karakter	19
2.3 Metode Perancangan	26
2.3.1 Metode Kualitatif	26
2.3.2 Pengumpulan Data	27
2.3.3 Analisis Konten	27
2.3.4 Segmentasi Pasar	27
BAB III DATA DAN ANALISIS	29
3.1 Data Objek Penelitian	29
3.2 Data Khalayak Sasaran	33
3.3 Data Mitos dan Kesenian	33
3.3.1 Data Hasil Wawancara	33
3.3.2 Analisis Data Wawancara	40
3.3.3 Data Hasil Observasi	41
3.3.4 Analisis Data Observasi	47
3.3.5 Data Karya Sejenis	47
3.3.6 Analisis Karya Sejenis	55
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	56
4.1 Konsep Perancangan	56
4.1.1 Konsep Pesan	56
4.1.2 Konsep Kreatif	56
4.1.3 Konsep Media	58
4.1.4 Konsep Visual	59
4.2 Proses dan Hasil Perancangan	62
4.2.1 Deden	62
4.2.2 Singa	66
4.2.3 Mak Cicin	69
BAB V PENUTUP	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	72