

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i> .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Ruang Lingkup .....	3
1.5 Tujuan Perancangan .....	4
1.6 Manfaat Perancangan .....	4
1.6.1 Manfaat Bagi Penulis.....	4
1.6.2 Manfaat Bagi Institusi.....	4
1.6.3 Manfaat Bagi Khalayak Sasar.....	5
1.7 Metode Perancangan.....	5
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7.2 Metode Analisis Data.....	6
1.8 Kerangka Perancangan .....	7
1.9 Pembabakan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Teori Objek.....	9
2.1.1 Budaya Lokal.....	9
2.1.2 Nilai Sosial.....	9
2.1.3 Kohesi Sosial .....	10
2.1.4 Konservasi Budaya .....	11
2.2 Teori Media .....	12
2.2.1 <i>Trailer</i> .....	12

2.2.2	<i>Game</i> .....	12
2.2.3	Visual Novel .....	13
2.2.4	Animasi .....	14
2.2.5	<i>Background Artist</i> .....	15
2.2.6	<i>Background</i> .....	16
	2.2.2.1 Focal Point .....	16
	2.2.2.2 Komposisi .....	18
	2.2.2.3 Perspektif .....	20
	2.2.2.4 Warna dan Pencahayaan .....	24
	2.2.2.5 Kontras .....	29
	2.2.2.6 Style .....	33
2.2.7	Makna Warna .....	33
2.2.8	Ilustrasi .....	34
2.3	Metodologi Perancangan .....	35
2.3.1	Teori Penelitian Campuran .....	35
2.4	Teori Pendukung .....	37
2.4.1	Target Audiens .....	37
2.4.2	Perkembangan Anak Usia Dini .....	37
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS DATA</b> .....		39
3.1	Data Pemberi Proyek .....	39
3.1.1	PKKM-MBKM Kemendikbud .....	39
3.1.2	Disbudpar Kabupaten Bandung .....	40
3.2	Data Objek dan Penelitian Terdahulu .....	41
3.2.1	Desa Lebakwangi .....	41
3.2.2	Upacara Tradisi Ngarumat Pusaka .....	43
3.2.3	Situs Bumi Alit Kabuyutan .....	46
3.3	Data Khalayak Sasaran .....	48
3.3.1	Demografis .....	48
3.3.2	Geografis .....	48
3.3.3	Psikografis .....	48
3.4	Data Hasil Observasi .....	49

3.4.1	Data Observasi Situs Bumi Alit Kabuyutan .....	49
3.4.1.1	Bale Panglawungan .....	50
3.4.1.2	Batu Sasaka Waruga Pusaka .....	52
3.4.1.3	Hutan Bumi Alit .....	52
3.4.1.4	Rumah Bumi Alit .....	53
3.4.2	Data Observasi Upacara Tradisi Ngarumat Pusaka .....	54
3.4.3	Data Observasi Desa Lebakwangi melalui <i>Google Maps</i> .....	61
3.5	Data Hasil Wawancara .....	62
3.5.1	Data Hasil Wawancara Pak Ujang .....	62
3.5.2	Data Hasil Wawancara Pak Itang .....	65
3.5.3	Data Hasil Wawancara kepada Ahli .....	67
3.6	Data Hasil Survei .....	68
3.7	Analisis Karya Sejenis .....	70
3.7.1	Pocahontas (1995) .....	70
3.7.2	Laras Klung-klung .....	81
3.7.2	Doraemon: Nobita and the Birth of Japan (2016) .....	89
3.8	Analisis Data .....	96
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN .....		99
4.1	Konsep Perancangan .....	99
4.1.1	Konsep Pesan .....	99
4.1.2	Konsep Kreatif .....	99
4.1.3	Konsep Media .....	101
4.1.4	Konsep Visual .....	102
4.1.4.1	Batik .....	102
4.1.4.2	Rumah Paman .....	107
4.1.4.3	Dapur Paman .....	111
4.1.4.4	Situs Bumi Alit .....	114
4.1.4.5	Rumah Bumi Alit .....	115
4.1.4.6	Bale Panglawungan .....	116
4.1.4.7	Lapangan Upacara .....	118
4.1.4.8	Hutan .....	118

4.1.4.9	Gapura Bumi Alit .....	119
4.1.4.10	<i>Keyart</i> .....	120
4.2	Perancangan <i>Background</i> .....	121
4.2.1	Perspektif .....	122
4.2.2	Warna dan Pencahayaan .....	123
4.2.3	Kontras .....	124
4.2.4	Pemisahan Objek pada <i>Background</i> .....	125
4.3	Hasil Perancangan <i>Background</i> .....	125
4.3.1	<i>Clean Up</i> .....	125
4.3.2	<i>Addition</i> .....	130
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....		132
5.1	Kesimpulan .....	132
5.2	Saran .....	132
Daftar Pustaka .....		133