

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode yang Digunakan.....	4
1.6.2 Metode Pengumpulan.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.7 Kerangka Penelitian.....	6
1.8 Pembabakan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Perancangan.....	8
2.1.1 Desain.....	8
2.2 Teori Desain Komunikasi visual.....	8
2.2.1 Unsur Unsur Desain.....	9

2.2.3 Prinsip Dasar Desain.....	11
2.2.4 Ilustrasi.....	13
2.3 Perancangan Karakter.....	14
2.3.1 Desain Karakter.....	16
2.3.2 Aspek-aspek Desain Karakter.....	16
2.3.3 Prinsip Desain Karakter.....	18
2.3.4 Perception of Cuteness Design.....	19
2.4 Action Figure.....	20
2.4.1 Jenis-Jenis Action Figure.....	20
2.4.2 Material Action Figure.....	21
2.5 Budaya.....	21
2.5.1 Budaya Populer.....	22
2.5.2 Budaya FOMO (Fear Of Missing Out).....	23
2.5.2 Teori Adaptasi.....	23
2.6 Wayang.....	23
2.6.1 Wayang Sasak.....	24
2.6.2 Fungsi Wayang Sasak.....	24
2.6.3 Artefak Budaya.....	25
2.7 Suku Sasak Lombok.....	26
2.7.1 Ciri Khas Suku Sasak.....	26
2.7.2 Bahasa & Aksara Suku Sasak.....	26
2.8 Media.....	27
2.8.1 Media Cetak.....	27
2.8.2 Media Visual.....	28
2.9 Kerangka Teori.....	28
BAB III DATA DAN ANALISIS.....	29
3.1 Dinas Pariwisata Provinsi NTB.....	29

3.1.1 Fungsi Dinas Pariwisata NTB.....	29
3.1.2 Visi & Misi Dinas Pariwisata NTB.....	30
3.1.3 Struktur Organisasi.....	31
3.2 Data Produk.....	31
3.2.1 Bentuk dan Pola Dasar Wayang Sasak.....	31
3.2.2 Tokoh Utama Wayang Sasak.....	32
3.3 Data Khalayak Sasaran.....	33
3.3.1 Geografis.....	33
3.3.2 Demografis.....	34
3.3.3 Psikografis.....	34
3.4 Data Proyek Sejenis.....	34
3.5 Data Permasalahan.....	36
3.6 Data Empirik.....	37
3.6.1 Observasi Lapangan.....	37
3.6.2 Observasi Virtual.....	40
3.6.3 Wawancara.....	42
3.6.4 Data Kuesioner.....	49
3.7 Analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) Karakter “Sakiro”.....	54
3.8 Analisis Matriks Perbandingan.....	55
BAB IV KONSEP DAN HASIL RANCANGAN.....	58
4.1 Konsep Perancangan.....	58
4.1.1 Konsep Pesan.....	58
4.1.2 Konsep Kreatif.....	59
4.1.3 Konsep Media.....	60
4.1.4 Konsep Visual.....	61
4.1.5 Gaya Visual.....	62
4.2 Hasil Perancangan.....	65

4.2.1 Sketsa Kasar.....	65
4.2.2 Sketsa Akhir.....	66
4.2.3 3D Modelling.....	68
4.2.4 Media Pendukung.....	70
4.2.4 Media Tambahan.....	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	74
5.1 Kesimpulan.....	74
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75