

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA | 1 |
| LEMBAR PENGESAHAN | 2 |
| KATA PENGANTAR..... | 3 |
| ABSTRAK..... | 4 |
| ABSTRACT..... | 5 |
| DAFTAR GAMBAR..... | 8 |
| DAFTAR TABEL | 16 |
| BAB I..... | 18 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 18 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 21 |
| 1.3 Rumusan Masalah..... | 21 |
| 1.4 Ruang Lingkup | 21 |
| 1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan..... | 22 |
| 1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis..... | 23 |
| 1.7 Tujuan dan Manfaat Perancangan..... | 26 |
| 1.8 Pembabakan | 27 |
| BAB II..... | 28 |
| 2.1 Teori dan Konsep <i>Jobdesc</i> | 28 |
| 2.1.1 Desain Karakter | 28 |
| 2.2 Teori dan Konsep Fenomena | 38 |
| 2.2.1 Cerita rakyat..... | 38 |
| 2.2.2 Etnis Sunda..... | 40 |
| 2.2.3 Alih Wahana (Adaptasi) | 41 |
| 2.2.4 Target Audiens | 43 |
| 2.3 Teori dan Konsep Media | 44 |
| 2.3.1 Warna..... | 44 |
| 2.3.2 Gim..... | 49 |
| 2.3.3 Visual Novel..... | 50 |
| 2.3.4 Artbook | 51 |
| BAB III..... | 52 |
| 3.1 Data dan Analisis Fenomena/Objek..... | 52 |
| 3.2 Data Khalayak Sasaran | 131 |
| 3.3 Data dan Analisis Hasil Kuesioner | 132 |
| 3.4 Data dan Hasil Wawancara | 134 |
| 3.5 Data dan Hasil Wawancara Muhammad Fauzan | 142 |

| | |
|-------------------------------|-----|
| BAB IV..... | 173 |
| 4.1 Konsep Pesan | 173 |
| 4.2 Konsep Kreatif..... | 174 |
| 4.3 Konsep Media | 175 |
| 4.4 Konsep Visual | 175 |
| 4.5 Hasil Perancangan..... | 176 |
| BAB V..... | 240 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 240 |
| 5.2 Saran | 241 |
| DAFTAR PUSTAKA | 242 |