

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Lembar Pernyataan	ii
Kata Pengantar	iii
Abstrak	v
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xiii
Daftar Skema	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Perancangan.....	3
1.5 Manfaat Perancangan	3
1.6 Ruang Lingkup	4
1.7 Metode Perancangan	5
1.8 Kerangka Perancangan	7
1.9 Pembabakan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Narasi Visual	9
2.1.1 Narasi Visual Interaktif	9
2.1.1.1 <i>Visual Storytelling</i>	9
2.1.1.2 Interaktivitas	11
2.2 Alih Wahana.....	11
2.2.1 Teori Adaptasi	11
2.3 Sastra Anak	13
2.4 Analisis Struktur Alan Dundes	19
2.5 Psikologi Anak Usia Dini	19
BAB III DATA DAN ANALISIS	
3.1 Data Objek.....	21

3.1.1	Dongeng kancil	21
3.1.2	Dongeng kancil: Hakim Yang Cerdik	22
3.2	Data Khalayak Sasaran.....	21
3.2.1	Data Demografis	21
3.2.2	Data Geografis	27
3.2.3	Data Psikografis	29
3.2.4	Perilaku Konsumen	29
3.3	Data Proyek Sejenis.....	29
3.3.1	CERI: Kancil dan Buaya	29
3.3.2	RIRI: Kancil dan Buaya	34
3.3.3	Si Kancil: Berhitung	39
3.4	Data Hasil Observasi, Wawancara, Kuisisioner, dan lain-lain	45
3.4.1	Data Wawancara	45
3.4.2	Data Observasi	52
3.5	Analisis Data	52
3.5.1	Analisis Deskriptif.....	52
3.5.2	Analisis Strukturalis Alan Dundes	53
3.5.3	Analisis Unsur Intrinsik.....	57
3.5.4	Analisis Nilai Intrinsik dan Ekstrinsik	62
3.5.5	Hasil Analisis	66
 BAB IV KONSEP PERANCANGAN		
4.1	Konsep Perancangan	67
4.1.1	Konsep Pesan	67
4.1.2	Konsep Aplikasi	88
4.1.3	Konsep <i>Visual</i>	89
4.1.3.1	Konsep Pengayaan	89
4.1.3.2	Konsep Tipografi	90
	Praproduksi	90
4.2.1	<i>The Design Document</i>	90
4.2.2	<i>Flowchart</i>	93
4.2.3	<i>Wireframe</i>	93
4.2.4	Studi Karakter.....	96
4.2.5	Studi <i>Background</i>	103
4.2.6	Studi <i>Audio</i>	103

4.3	Produksi.....	104
4.3.1	Karakter	104
4.3.2	<i>Background</i>	106
4.3.3	<i>Button</i>	112
4.3.4	Logo.....	114
4.3.5	Icon.....	114
4.3.6	<i>Screenshot</i>	115
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan.....	126
5.2	Saran.....	126
Daftar Pustaka.....		128
Lampiran		129