

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR SKEMA	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup.....	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Metodologi Perancangan	5
1.7.1 Pengumpulan Data.....	5
1.7.2 Analisis Data	6
1.8 Kerangka Perancangan	8
1.9 Pembabakan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Teori Dasar	10
2.1.1 Alih Wahana.....	10

2.1.2 <i>Key Art</i>	13
2.1.3 <i>Ilustrasi</i>	15
2.2 <i>Teori Pendukung</i>	16
2.2.1 <i>Fundamental Art</i>	16
2.2.2 <i>Game</i>	21
2.2.3 <i>Cerita Rakyat</i>	31
2.2.4 <i>Sunda</i>	33
2.2.5 <i>Psikologi Perkembangan</i>	34
2.2.6 <i>Bahasa Rupa</i>	36
BAB III DATA DAN ANALISIS	39
3.1 <i>Data Objek</i>	39
3.1.1 <i>Cerita Lutung Kasarung</i>	39
A. <i>Sinopsis</i>	39
B. <i>Tema</i>	41
C. <i>Penokohan</i>	42
D. <i>Latar Tempat</i>	43
E. <i>Latar Waktu</i>	43
F. <i>Latar Suasana</i>	44
G. <i>Alur Cerita</i>	44
H. <i>Sudut Pandang</i>	45
I. <i>Pesan Moral</i>	45
3.2 <i>Data Khalayak</i>	45
3.3 <i>Data Pendukung</i>	46
3.3.1 <i>Data Observasi</i>	46
3.3.2 <i>Data Wawancara</i>	47
3.4 <i>Karya/Project Sejenis</i>	50
3.5 <i>Analisis Data</i>	54
3.5.1 <i>Produk</i>	54
3.5.2 <i>Hasil Kuisisioner</i>	59
3.5.3 <i>Kesimpulan Analisis</i>	69

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	70
4.1 Konsep Pesan	70
4.2 Konsep Kreatif	71
4.3 Konsep Media	72
4.4 Konsep Visual	73
4.4.1 Warna	73
4.4.2 Studi Karakter.....	74
4.4.3 Studi Background	79
4.4.4 Gaya Ilustrasi.....	83
4.5 Hasil Perancangan	88
4.5.1 <i>Game Design Document</i>	88
4.5.2 <i>Key Art</i>	92
BAB V PENUTUP	103
5.1 Kesimpulan	103
5.2 Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	107