

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	I
DAFTAR ISI	II
DAFTAR GAMBAR	V
DAFTAR TABEL	VIII
DAFTAR BAGAN	IX
DAFTAR LAMPIRAN	X
BAB I	11
1.1. Latar Belakang	11
1.2. Identifikasi Masalah	14
1.3. Rumusan Masalah	14
1.4. Ruang Lingkup	15
1.4.1. Apa	15
1.4.2. Bagian Mana	15
1.4.3. Siapa	15
1.4.5. Tempat	15
1.4.6. Waktu	15
1.5. Tujuan Perancangan	15
1.6. Metodologi Perancangan	16
1.6.1. Metode Pengumpulan Data	16
1.6.2. Metode Analisis Data	17
1.7. Kerangka Perancangan	18
1.8. Sistematika Pembuatan Aset	19
1.9. Pembabakan	20
BAB II	21
2.1. Teori Obyek	21
2.1.1. Adaptasi	21
2.1.2. Animasi	23
2.1.4. Fantasy	25
2.1.5. Desain Karakter	26
2.1.6. Proses Desain Karakter	29
2.1.7. Elemen Dalam Desain Karakter	32
2.2. Teori Metode	39

2.2.1. Metode Pengumpulan Data	39
2.2.2. Metode Analisis Data.....	40
2.3. Teori Pendukung	41
2.3.1. Jawa Barat.....	41
2.3.2. Kebudayaan.....	43
2.3.3. Remaja	44
BAB III.....	45
3.1. Data dan Analisis Data Obyek	45
3.1.1. Data Orientasi Novel	45
3.1.2. Alur Cerita	46
3.1.3. Unsur Cerita.....	59
3.1.4. Tokoh Cerita	60
3.1.5. Prabu Siliwangi.....	75
3.1.6. Data Kebudayaan Sunda	77
3.1.7. Wawancara Dengan Narasumber	88
3.1.8. Kesimpulan Data Hasil Wawancara.....	91
3.2. Data dan Analisis Khalayak Sasar.....	92
3.2.1. Data Hasil Kuesioner.....	92
3.2.2. Kesimpulan Data Hasil Kuesioner	96
3.3. Data dan Analisis Karya Sejenis	97
3.3.1. Avatar: The Last Airbender	97
3.3.2. Justice League vs Teen Titans	109
3.4. Kesimpulan Hasil Analisis	122
BAB IV	124
4.1. Konsep	124
4.1.1. Konsep Besar.....	124
4.1.2. Konsep Pesan	125
4.1.3. Konsep Media.....	125
4.1.4. Konsep Kreatif	126
4.1.5. Konsep Visual.....	126
4.2. Hasil Perancangan.....	127
4.2.1. Proses Karakter	129
4.2.2. Visual Karakter	140
BAB V.....	158

5.1. Kesimpulan dan Saran.....	158
5.1.1. Kesimpulan.....	158
5.1.2. Saran	159
DAFTAR PUSTAKA	160
LAMPIRAN.....	162