

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan .....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	3
1.2.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan Perancangan.....	4
1.5 Manfaat Perancangan .....	4
1.5.1 Bagi Penggiat Visual.....	4
1.5.2 Bagi Akademis .....	4
1.5.3 Bagi Penulis .....	4
1.6 Metode Perancangan .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Analisis Data .....	5
1.6.3 Tahapan Perancangan.....	5
1.7 Kerangka Penelitian .....	6
1.8 Susunan Penulisan Laporan .....	7
BAB II .....	8
2.1 Teori <i>Jobdesk</i> .....	8
2.1.1 Animasi.....	8
2.1.2 <i>Character Design</i> .....	8
2.1.3 <i>Concept Art</i> .....	9
2.1.4 Tahapan Membuat <i>Concept Art</i> Karakter.....	9

2.2 Teori Pendukung .....	13
2.2.1 Teori Adaptasi.....	13
2.2.2 Pengertian Sejarah.....	14
2.2.3 Teori Warna .....	15
2.2.4 Teori Bentuk .....	16
<b>BAB III.....</b>	<b>18</b>
3.1 Sejarah Indonesia .....	18
3.1.1 Masuknya VOC ke Indonesia.....	18
3.1.2 Sejarah Pieter Erbeveld .....	19
3.2 Data Karya Sejenis .....	22
3.3 Analisis Hasil Wawancara .....	25
3.4 Sinopsis Novel Rahasia Meede.....	26
3.5 Breakdown Karakter Novel Rahasia Meede.....	27
3.6 Analisis anatomi tokoh yang ada di dalam Rahasia Meede .....	37
3.7 Analisis Karya Sejenis .....	39
3.9 Kesimpulan Analisis .....	49
<b>BAB IV.....</b>	<b>50</b>
4.1 Konsep Perancangan .....	50
4.1.1 Konsep Pesan .....	50
4.1.2 Konsep Kreatif .....	50
4.1.3 Konsep Media .....	50
4.1.4 Konsep Visual .....	50
4.2 Tahap Proses Perancangan .....	50
<b>BAB V .....</b>	<b>58</b>
5.1 Kesimpulan .....	58
5.2 Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
<b>SUMBER EBOOK .....</b>	<b>60</b>
<b>SUMBER EJURNAL .....</b>	<b>61</b>
<b>SUMBER INTERNET.....</b>	<b>62</b>