

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.2.1 Batasan Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Metode Perancangan	4
1.4.1 Teknik Pengumpulan Data	4
1.4.2 Analisis Data	5
1.5 Kerangka Perancangan	6
1.6 Pembabakan	7
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	8
2.1 Teori objek	8
2.1.1 Permainan Tradisional	8
2.1.2 Sumedang	8
2.2 Teori Media	10
2.2.1 Fantasi	10
2.2.2 Animasi	11
2.2.3 <i>Environment</i>	13
2.3 Teori Pendukung	20
2.3.1 Warna	20
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	24
3.1 Data dan Analisis Objek	24
3.1.1 Data objek Penelitian	24
3.1.2 Data Wawancara	28

3.1.3	Data Observasi	30
3.2	Data dan Analisis Khalayak Sasar	35
3.2.1	Data Khalayak Sasar	35
3.2.2	Analisis Khalayak Sasar	36
4.2.	Data dan Analisis Karya Sejenis	36
3.3.1	<i>Last Valian Game: Environments Concept</i>	37
3.3.2	<i>Sleeping Beauty</i> (1959)	39
3.3.3	<i>Gravity Falls</i>	40
3.3.4	Hasil Analisis Komparasi Karya Sejenis	42
4.3.	Hasil Analisis	43
3.3.2	Tema Besar	44
BAB IV PERANCANGAN		45
4.1.	Konsep	45
4.1.1.	Konsep Pesan	45
4.1.2.	Konsep Kreatif	46
4.1.3.	Konsep Media	46
4.1.4.	Konsep Visual	47
4.2.	Proses Perancangan	48
BAB V PENUTUP		61
5.1.	Kesimpulan	61
5.2.	Saran	62
DAFTAR PUSTAKA		63
LAMPIRAN		66