

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN.....	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 Manfaat Praktis.....	4
1.5.2 Manfaat Teoritis.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis Data.....	6
1.7 Sistematika Perancangan.....	8
1.7.1 Kerangka Penelitian.....	8
1.7.2 Kerangka Perancangan.....	9
1.8 Pembabakan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
2.1 Teori Objek.....	11
2.1.1 Kebudayaan Sunda.....	11
2.1.2 Tradisi <i>Ngaliwet</i> dalam Budaya Sunda.....	13
2.1.3 Remaja.....	22
2.2 Teori Media.....	22
2.2.1 Animasi 2D.....	22

2.2.2.	<i>Storyboard</i>	24
2.2.3.	<i>Animatic</i>	37
2.3	Teori Pendukung	37
2.3.1	Desain Karakter	37
2.3.2	Naskah.....	39
2.3.3	Narasi Cerita	39
2.3.4	Botram Nasi Liwet.....	42
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA		43
3.1	Data	43
3.1.1	Data Hasil Observasi.....	43
3.1.2	Data Hasil Wawancara.....	51
3.1.3	Data Kuesioner.....	57
3.1.4	Analisis Karya Sejenis	62
3.1.5	Data Khalayak Sasar	111
3.2	Simpulan.....	111
BAB IV PERANCANGAN.....		113
4.1	Konsep Perancangan (Pra Produksi).....	113
4.1.1	Konsep Pesan	113
4.1.2	Konsep Media	113
4.1.3	Konsep Kreatif.....	114
4.1.4	Konsep Visual.....	119
4.2	Perancangan (Produksi).....	127
4.2.1	Analisis Perancangan	127
4.2.2	Produksi <i>Storyboard</i>	132
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		196
5.1	Kesimpulan.....	196
5.2	Saran.....	197
DAFTAR PUSTAKA		198
LAMPIRAN.....		200