

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Tujuan Penelitian	4
1.5.2 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis Data	6
1.7 Kerangka Perancangan.....	6
1.8 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Teori Objek.....	9
2.1.1 Kebudayaan	9
2.1.2 Pelestarian Budaya	9
2.1.3 Cerita Legenda.....	10
2.2 Teori Medium.....	10
2.2.1 Animasi.....	10
2.2.2 Desain Karakter	11
2.2.3 Warna	12
2.2.4 Bentuk dan Siluet	14

2.2.5 Proporsi dan <i>Head Height</i>	18
2.2.6 Ekspresi	19
2.2.7 <i>Gesture</i>	20
2.2.8 <i>Model Sheets</i>	21
2.2.9 Kostum	22
2.3 Teori Metode	22
2.3.1 Metode Pengumpulan Data	23
2.3.2 Metode Analisis Data	24
2.4 Teori Khalayak	25
BAB III DATA DAN ANALISIS	26
3.1 Data dan Analisis Studi Dokumen Karya Serupa	26
3.1.1 <i>Scott Pilgrim</i>	26
3.1.2 <i>Gravity Falls</i>	29
3.1.3 <i>Danny Phantom</i>	33
3.1.4 <i>Avatar: The Legend of Aang</i>	35
3.2 Data dan Analisis Observasi Tidak Langsung	39
3.2.1 Pakaian Adat Jawa Barat	39
3.3 Data dan Analisis Wawancara	40
3.3.1 Juru Kunci Telaga Warna	40
3.3.2 Wawancara Target Audiens	42
3.4 Hasil Analisis	42
3.5 Tema Besar dan Kata Kunci	43
3.5.1 Tema Besar	43
3.5.2 Kata Kunci	44
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	45
4.1 Konsep Perancangan	45
4.1.1 Konsep Pesan	45
4.1.2 Konsep Kreatif	45
4.1.3 Konsep Media	45
4.1.4 Konsep Visual	46
4.2 Hasil Perancangan	62
4.2.1. Prabu Swarnalaya	62
4.2.2 Ratu Purbamanah	63
4.2.3 Putri Gilang Rukmini	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66

5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67