

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Identifikasi Masalah</b> .....	<b>2</b>
<b>1.3 Rumusan Masalah</b> .....	<b>3</b>
<b>1.4 Ruang Lingkup</b> .....	<b>3</b>
<b>1.4.1 Apa</b> .....	<b>3</b>
<b>1.4.2 Bagaimana</b> .....	<b>3</b>
<b>1.4.3 Siapa</b> .....	<b>3</b>
<b>1.4.4 Dimana</b> .....	<b>3</b>
<b>1.4.5 Mengapa</b> .....	<b>3</b>
<b>1.4.6 Kapan</b> .....	<b>4</b>
<b>1.5 Tujuan Penelitian</b> .....	<b>4</b>
<b>1.6 Manfaat Penelitian</b> .....	<b>4</b>
<b>1.7 Metode Penelitian</b> .....	<b>4</b>
<b>1.7.1 Metode Pengumpulan Data</b> .....	<b>5</b>
<b>1.7.2 Metode Analisa Data</b> .....	<b>6</b>
<b>1.8 Sistematika Perancangan</b> .....	<b>7</b>
<b>1.8.1 Sistematika Penelitian</b> .....	<b>7</b>
<b>1.8.2 Kerangka Perancangan</b> .....	<b>8</b>
<b>1.9 Pembabakan</b> .....	<b>9</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
<b>2.1 Teori Objek</b> .....	<b>10</b>
<b>2.1.1 Seni Pertunjukkan</b> .....	<b>10</b>
<b>2.1.2 Kesenian Wayang</b> .....	<b>10</b>
<b>2.1.3 Pertunjukan Boneka</b> .....	<b>12</b>

2.1.4 Adaptasi .....	12
2.2 Teori Media .....	13
2.2.1 Animasi 2D .....	13
2.2.2 Storyboard .....	15
2.2.3 <i>Animatic</i> .....	30
2.3 Teori Pendukung.....	30
2.3.1 Desain Karakter .....	30
2.3.2 Narasi Cerita .....	32
2.3.3 Struktur Cerita.....	32
2.3.4 Warna.....	33
2.4 Psikologi Remaja.....	33
2.4.1 Awal Remaja .....	33
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS DATA.....</b>	<b>35</b>
3.1 Data Objek.....	35
3.1.1 Data Hasil Observasi .....	35
3.1.2 Data Hasil Wawancara .....	38
3.1.3 Data Wayang Serok .....	42
3.1.4 Data Kuesioner .....	56
3.2 Data Khalayak Sasar .....	58
3.3 Data Karya Sejenis .....	60
3.3.1 Animasi <i>Barakamon</i> Episode 1 .....	60
3.3.2 Animasi Wayang Joko .....	64
3.3.3 Film Animasi Crayon Shin-Chan Burst Serving Kung-Fu Boys Ramen Rebellion .....	68
3.4 Hasil Analisis Data .....	72
<b>BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>73</b>
4.1 Konsep Perancangan .....	73
4.1.1 Konsep Pesan.....	73
4.1.2 Konsep Media.....	73
4.1.3 Konsep Kreatif .....	74
4.1.4 Konsep Visual.....	75
4.2 Proses Perancangan .....	75
4.2.1 Perancangan Cerita .....	75
4.2.2 Perancangan Visual .....	78
4.2.3 Perancangan <i>Storyboard</i> .....	84
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>110</b>

<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	110
<b>5.2 Saran</b> .....	111
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	112
<b>Lampiran</b> .....	114