

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.6.1 Manfaat Bagi Penulis.....	4
1.6.2 Manfaat Bagi Institusi.....	4
1.6.3 Manfaat Bagi Khalayak Sasar.....	5
1.7 Metode Perancangan.....	5
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7.2 Metode Analisis Data.....	6
1.8 Kerangka Perancangan	7
1.9 Pembabakan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Teori Objek.....	9
2.1.1 Budaya Lokal.....	9
2.1.2 Nilai Sosial.....	9
2.1.3 Kohesi Sosial	10
2.1.4 Konservasi Budaya	11
2.2 Teori Media	12
2.2.1 <i>Trailer</i>	12

2.2.2	<i>Game</i>	12
2.2.3	Visual Novel	13
2.2.4	Animasi	14
2.2.5	<i>Background Artist</i>	15
2.2.6	<i>Background</i>	16
	2.2.2.1 Focal Point	16
	2.2.2.2 Komposisi	18
	2.2.2.3 Perspektif	20
	2.2.2.4 Warna dan Pencahayaan	24
	2.2.2.5 Kontras	29
	2.2.2.6 Style	33
2.2.7	Makna Warna	33
2.2.8	Ilustrasi	34
2.3	Metodologi Perancangan	35
2.3.1	Teori Penelitian Campuran	35
2.4	Teori Pendukung	37
2.4.1	Target Audiens	37
2.4.2	Perkembangan Anak Usia Dini	37
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA		39
3.1	Data Pemberi Proyek	39
3.1.1	PKKM-MBKM Kemendikbud	39
3.1.2	Disbudpar Kabupaten Bandung	40
3.2	Data Objek dan Penelitian Terdahulu	41
3.2.1	Desa Lebakwangi	41
3.2.2	Upacara Tradisi Ngarumat Pusaka	43
3.2.3	Situs Bumi Alit Kabuyutan	46
3.3	Data Khalayak Sasaran	48
3.3.1	Demografis	48
3.3.2	Geografis	48
3.3.3	Psikografis	48
3.4	Data Hasil Observasi	49

3.4.1	Data Observasi Situs Bumi Alit Kabuyutan	49
3.4.1.1	Bale Panglawungan	50
3.4.1.2	Batu Sasaka Waruga Pusaka	52
3.4.1.3	Hutan Bumi Alit	52
3.4.1.4	Rumah Bumi Alit	53
3.4.2	Data Observasi Upacara Tradisi Ngarumat Pusaka	54
3.4.3	Data Observasi Desa Lebakwangi melalui <i>Google Maps</i>	61
3.5	Data Hasil Wawancara	62
3.5.1	Data Hasil Wawancara Pak Ujang	62
3.5.2	Data Hasil Wawancara Pak Itang	65
3.5.3	Data Hasil Wawancara kepada Ahli	67
3.6	Data Hasil Survei	68
3.7	Analisis Karya Sejenis	70
3.7.1	Pocahontas (1995)	70
3.7.2	Laras Klung-klung	81
3.7.2	Doraemon: Nobita and the Birth of Japan (2016)	89
3.8	Analisis Data	96
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN		99
4.1	Konsep Perancangan	99
4.1.1	Konsep Pesan	99
4.1.2	Konsep Kreatif	99
4.1.3	Konsep Media	101
4.1.4	Konsep Visual	102
4.1.4.1	Batik	102
4.1.4.2	Rumah Paman	107
4.1.4.3	Dapur Paman	111
4.1.4.4	Situs Bumi Alit	114
4.1.4.5	Rumah Bumi Alit	115
4.1.4.6	Bale Panglawungan	116
4.1.4.7	Lapangan Upacara	118
4.1.4.8	Hutan	118

4.1.4.9	Gapura Bumi Alit	119
4.1.4.10	<i>Keyart</i>	120
4.2	Perancangan <i>Background</i>	121
4.2.1	Perspektif	122
4.2.2	Warna dan Pencahayaan	123
4.2.3	Kontras	124
4.2.4	Pemisahan Objek pada <i>Background</i>	125
4.3	Hasil Perancangan <i>Background</i>	125
4.3.1	<i>Clean Up</i>	125
4.3.2	<i>Addition</i>	130
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		132
5.1	Kesimpulan	132
5.2	Saran	132
Daftar Pustaka		133