

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Tujuan Perancangan	3
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Metode Perancangan	4
1.8 Metode Pengumpulan Data	4
1.9 Metode Analisis Data	5
1.11 Pembabakan	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Teori Objek.....	8
2.1.1 Kebudayaan.....	8
2.1.2 Tradisi	8
2.1.3 Nilai Sosial.....	8
2.1.4 Trailer.....	8
2.1.5 Game	9
2.1.6 Desain Karakter	9
2.1.7 Tokoh dan Penokohan.....	10
2.1.8 Basic Shape	10
2.1.9 Siluet	11
2.1.10 Proporsi.....	12
2.1.11 <i>Height Relation Chart</i>	13

2.1.12	Kostum.....	13
2.1.13	Emosi	13
2.1.14	Gesture	16
2.1.15	Warna	16
2.2	Teori Khalayak Sasar	21
2.3	Metode Pengumpulan Data	21
2.3.1	Metode Penelitian Campuran.....	21
BAB III DATA DAN ANALISIS.....		23
3.1	Data Objek Penelitian.....	23
3.1.1	Profil Desa Lebakwangi	23
3.1.2	Upacara Ngarumat Pusaka	23
3.1.3	Fungsi Ngarumat Pusaka	24
3.2	Data Khalayak Sasaran.....	24
3.2.1	Demografis	25
3.2.2	Geografis.....	25
3.2.3	Psikografis	25
3.2.4	Data Hasil Kuesioner	26
3.2.5	Karakter	29
3.2.6	Penggayaan.....	29
3.2.7	Warna.....	30
3.2.8	Data Hasil Khalayak Sasar	30
3.3	Data Penelitian	30
3.3.1	Observasi Upacara Ngarumat Pusaka.....	31
3.4	Data Hasil Wawancara	35
3.4.1	Data Hasil Wawancara Juru Kunci, Pak Ujang	35
3.4.2	Data Hasil Wawancara Penyelenggara Ngarumat Pusaka, Pak Wawan.....	36
3.4.3	Data Hasil Wawancara Pemuda Lebakwangi, Algi Gilang.....	37
3.4.4	Data Hasil Wawancara Ahli, Irma Safitri	37
3.5	Data Media/Objek Sejenis.....	38
3.5.1	Doraemon: Story of Seasons.....	38
3.5.2	Ni no Kuni: Wrath of the White Witch	41
3.5.3	Yo-kai Watch	44
3.5.4	Analisis Karya Sejenis	47
3.6	Hasil Analisis Data	47
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....		49

4.1	Konsep.....	49
4.1.1	Konsep Pesan	49
4.1.2	Konsep Kreatif.....	49
4.1.3	Konsep Visual	49
4.2	Hasil Perancangan.....	50
4.2.1	Galih.....	50
4.2.2	Atep	58
4.2.3	Pak Endang.....	65
4.2.4	Pak Dayat.....	73
4.2.2	Pak Wira.....	81
4.2.3	Poster.....	89
4.2.4	Keyart	90
4.2.5	Sprite Game	90
BAB V PENUTUP.....		91
5.1	Kesimpulan.....	91
5.2	Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA		92