

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Perkembangan Ide Penciptaan.....	4
C. Fokus Penciptaan.....	7
D. Manfaat Penciptaan.....	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Tinjauan Pustaka.....	9
B. Referensi dan Literatur Praktik.....	12

1. Mukhlis Nur.....	12
2. Annisa Nisfihani.....	13
3. “Saya Pilih Mengungsi: Pengorbanan Rakyat Bandung untuk Kedaulatan”.....	14
C. Kerangka Teori.....	16
1. Visual Novel.....	16
2. Bandung Lautan Api.....	20
3. Ilustrasi.....	25
4. Multimedia Interaktif.....	25
5. Sejarah.....	27
D. Kerangka Berpikir.....	29
BAB III. IMPLIKASI MAGANG.....	31
A. Deskripsi Narasumber.....	31
B. Kegiatan, Lokasi, dan Waktu.....	31
C. Pengalaman yang Diperoleh.....	39
D. Implikasi.....	40
BAB IV. KONSEP PENCINTAAN.....	41
A. Studi Pendahuluan.....	41
1. Studi Tren dan Produk Sejenis.....	41
2. Kekuatan dan Kelemahan Produk Pesaing.....	45
B. Studi Profil Pasar dan Segmen Konsumen.....	47
1. Alternatif Rancangan Awal.....	48

2. Uji Coba Rancangan Awal.....	54
3. Analisis dan Evaluasi Rancangan Awal.....	55
C. Rancangan Detail.....	55
1. Spesifikasi Pengguna.....	55
2. Spesifikasi Visual dan Pemaknaannya.....	56
3. Spesifikasi Fungsi.....	56
4. Spesifikasi Teknik.....	57
5. Prosedur Pemakaian Produk.....	60
6. Spesifikasi Visual dan Pemaknaannya.....	60
7. Gambar Rancangan Detail.....	61
D. Standar Proses Prosedur Produksi.....	62
1. Tahap Praproduksi.....	62
2. Tahap Produksi.....	85
2. Tahap Pasca Produksi.....	85
BAB V. VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA.....	86
BAB VI. PENUTUP.....	120
A. Kesimpulan.....	120
B. Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA.....	123
LAMPIRAN.....	125
BIODATA PENULIS.....	132