DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN…….. i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS…….…..... ii
KATA PENGANTAR ……..... iii
ABSTRAK v
ABSTRACT..... vi
DAFTAR ISI …..……...……...…….. vii
DAFTAR GAMBAR ...……...……...…...…….. ix
DAFTAR LAMPIRAN..... x

BAB I PENDAHULUAN..... 1
I.1 Latar Belakang Masalah…..…….... 1
I.2 Identifikasi Masalah …..... 4
I.3 Rumusan Masalah……...……..……..…… 4
I.4 Batasan Masalah…..……...……..…….…... 5
I.5 Tujuan Perancangan…….....……..…….…..... 5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... 6
II.1 Landasan Teori…….……..……... 6
II.1.1 Novel …….....……....……..…... 6
II.1.2 Cerita Silat …….....…….……....…... 7
II.1.3 Media Visual …….....……..……..…..... 7
II.1.4 Multimedia Interaktif…….....……...….....…..…..... 9
II.2 Novel Nagabumi…….....……...…….. 10
II.3 Analisa Masalah…….....……..…….... 16
II.4 Target Audience…….……..…….…..... 17
II.5 Perancangan Aplikasi Novel Interaktif Nagabumi……..……..... 18
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL..... 19
III.1 Strategi Perancangan…….....…….....…...…….... 19
III.2 Konsep Visual…….....…….…….....…….. 24
BAB IV TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA.....……. 31
IV.1 Teknis Produksi..... 31

IV.2 Aplikasi Novel Interaktif..... 31
IV.3 Media Pendukung..... 34

DAFTAR PUSTAKA..... 37
LAMPIRAN..... 39