

DAFTAR ISI

| | |
|---|----|
| LEMBAR PENGESAHAN | 2 |
| LEMBAR PERNYATAAN..... | 3 |
| KATA PENGANTAR | 4 |
| ABSTRAK..... | 5 |
| ABSTRACT..... | 6 |
| DAFTAR ISI..... | 7 |
| DAFTAR GAMBAR..... | 9 |
| DAFTAR TABEL..... | 10 |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 11 |
| 1.1 LATAR BELAKANG MASALAH | 11 |
| 1.2 IDENTIFIKASI MASALAH | 13 |
| 1.3 RUMUSAN MASALAH | 13 |
| 1.4 RUANG LINGKUP..... | 13 |
| 1.5 TUJUAN PERANCANGAN | 13 |
| 1.6 MANFAAT PERANCANGAN | 14 |
| 1.7 METODE PERANCANGAN | 14 |
| 1.8 KERANGKA PERANCANGAN..... | 15 |
| 1.9 PEMBABAKAN | 16 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 17 |
| 2.1 GUNDAM..... | 17 |
| 2.2 WAYANG | 18 |
| 2.2.1 WAYANG KULIT SASAK | 19 |
| 2.3 SUKU SASAK..... | 19 |
| 2.4 PAKAIAN ADAT | 20 |
| 2.5 GAME..... | 21 |
| 2.6 <i>CHARACTER DESIGN</i> | 22 |
| 2.6.1 WARNA | 23 |
| 2.6.2 MODEL SHEET | 24 |
| 2.6.3 BENTUK | 25 |
| 2.6.4 PROPORSI | 25 |
| 2.6.5 <i>CHARACTER PHYSICAL TYPE</i> | 25 |
| 2.6.6 PAKAIAN DAN AKSESORIS | 26 |
| 2.7 PERANCANGAN KARAKTER | 27 |
| BAB III DATA DAN ANALISIS | 28 |
| 3.1 TRANSMEDIA STORYTELLING | 28 |
| 3.2 METODOLOGI Pengerjaan | 28 |
| 3.3 ANALISIS KEBUTUHAN Pengerjaan GAME..... | 28 |
| 3.4 METODE PERANCANGAN..... | 28 |
| 3.5 DATA WAWANCARA | 29 |
| 3.6 DATA KUESIONER..... | 30 |
| 3.7 DATA OBSERVASI | 33 |

| | |
|---|----|
| 3.8 KARYA SEJENIS | 37 |
| BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN | 42 |
| 4.1 KONSEP PERANCANGAN..... | 42 |
| 4.2 KONSEP PESAN | 42 |
| 4.3 KONSEP KREATIF | 42 |
| 4.4 KONSEP MEDIA..... | 43 |
| 4.5 KONSEP VISUAL | 43 |
| 4.6 HASIL PERANCANGAN..... | 44 |
| 4.7 MOCKUP | 48 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 49 |
| 5.1 KESIMPULAN..... | 49 |
| 5.2 SARAN..... | 49 |
| DAFTAR PUSTAKA | 50 |
| DAFTAR INTERNET | 51 |