

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Ruang Lingkup	3
1.5. Tujuan Perancangan.....	4
1.6. Manfaat Perancangan	4
1.7. Metode Perancangan	4
1.7.1 Pengumpulan Data	4
1.7.2 Analisis Data	5
1.7.3 Sistematika Perancangan	6
1.8. Kerangka Perancangan	7
1.9. Pembabakan	8
BAB II. LANDASAN PEMIKIRAN	9
2.1. Karakter	9
2.1.1 Pengertian Karakter	9
2.1.2 Tujuan Karakter	9
2.1.3 <i>Pipeline</i> Merancang Desain Karakter	10
2.1.4 Teknik Dalam Pembuatan Karakter	12
2.1.5 <i>Jenis</i> Fisik Dalam Karakter	15
2.1.6 Karakter Pemain	16

2.1.7	Pendeskripsian Karakter	20
2.1.8	Pengembangan Karakter	21
2.1.9	Interaksi Pemain	25
2.2	Game	26
2.2.1	Pengertian Game	26
2.2.2	Game Adventure	27
2.2.3	Game Survival	27
2.3	Teori Penokohan	27
2.4	Mitos	29
2.4.1	Pengertian Mitos	29
2.4.2	Fungsi Mitos	30
2.5	Psikologi	30
2.5.1	Pengertian Psikologi	30
2.5.2	Perkembangan Anak-anak Pada Usia 9-12 Tahun	31
BAB III. DATA DAN ANALISIS.....		32
3.1	Data.....	32
3.1.1.	Cindaku	32
3.1.2.	Orientasi	33
3.1.3.	Identifikasi Cerita Cindaku	34
3.2	Data Pendukung	67
3.2.1	Data Khalayak Sasaran	67
3.2.2	Wawancara	68
3.3	Data Penelitian	69
3.3.1	Analisa Wajah	69
3.3.2	Analisa Tubuh	78
3.3.3	Analisa Kostum	80
3.4	Karya Sejenis	81
3.4.1	Mario Bros	81
3.4.2	Ben 10	83
3.4.3	Naruto	85
3.5	Analisa Data	89
3.5.1	Deskripsi	89

3.6 Skema Analisis	106
BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	107
4.1 Konsep	107
4.1.1 Konsep Pesan	107
4.1.2 Konsep Kreatif	107
4.1.3 Konsep Pendekatan	107
4.1.4 Konsep Media	108
4.1.5 Konsep Visual	108
4.2 Hasil Perancangan	109
4.2.1 Playable Character (PC)	109
4.2.2 Non-playable Character (NPC)	123
4.2.3 Cut-Scenes	126
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	130
5.1 Kesimpulan	130
5.2 Saran	131
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN	133