

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENYATAAN.....	iii
Kata Pengantar.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Gambar	xi
BAB I PENDAHULUAN	12
1.1. Latar Belakang	12
1.2. Identifikasi Masalah.....	15
1.3. Batasan Masalah.....	15
1.3.1. Apa.....	15
1.3.2. Siapa	15
1.3.3. Dimana.....	15
1.3.4. Kapan	15
1.3.5. Kenapa	15
1.3.6. Bagaimana.....	15
1.4. Rumusan Masalah.....	16
1.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan	16
1.5.1. Tujuan	16
1.5.2. Manfaat	16
1.6. Metode Perancangan.....	17
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	17
1.6.2. Metode Analisis Data	17
1.6.3. Kerangka Perancangan	18
1.7. Pembabakan	19
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	20
2.1. Teori Objek	20
2.1.1. <i>Gaming Disorder</i>	20
2.1.2. Video game	20
2.2. Teori Media dan Jobdesk.....	21
2.2.1. Media Animasi 3D.....	21

2.2.2.	Prinsip Animasi pada Desain Karakter.....	22
2.2.3.	Bentuk Dasar Desain Karakter.....	23
2.2.4.	Tahap Pembuatan Karakter.....	25
2.2.5.	Ekspresi dan Gesture.....	27
2.2.6.	Kepribadian.....	30
2.2.7.	Modeling.....	31
2.2.8.	Warna.....	32
2.3.	Teori Pendukung.....	34
2.3.1	Teori Metode Pengumpulan Data.....	34
2.3.2	Analisis Data.....	35
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....		36
3.1.	Data dan Analisis.....	36
3.1.1.	Data dan wawancara, Observasi Objek.....	36
3.1.2.	Data wawancara.....	38
3.2	Analisis wajah dan pakaian.....	42
3.3	Analisis Karya Sejenis.....	45
3.3.1	Watamote Watamote (Watashi Ga Motenai No Wa Dou Kangaete Mo Omera Ga Warui!).....	45
3.3.2	No Game No Life.....	47
3.3.3	God Eater.....	52
3.4	Hasil Analisis.....	54
3.4.1	Analisis Data.....	54
3.4.2	Analisis Karya Sejenis.....	57
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....		58
4.1.	Konsep Perancangan.....	58
2.3.3	Konsep Pesan.....	58
2.3.4	Konsep Kreatif.....	59
2.3.5	Konsep Media.....	59
2.3.6	Konsep Visual.....	59
4.2.	Proses Perancangan.....	65
4.2.1	Sketsa (pra produksi atau Proses pengembangan).....	65
4.2.2	3 DIMENSI (Proses Produksi).....	78
4.3.	Proses Pembuatan Karakter.....	79
4.4.	Hasil Perancangan.....	81

BAB V Penutup.....	93
5.1 Kesimpulan	93
5.2 Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	97