

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Ruang Lingkup	2
1.4.1 Apa	2
1.4.2 Bagaimana	3
1.4.3 Tempat	3
1.4.4 Waktu	3
1.5 Tujuan	3
1.6 Manfaat	3
1.7 Metode Perancangan	4
1.7.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.7.2 Metode Analisis Data	5
1.7.2.1 Metode Kualitatif	5
1.8 Kerangka Perancangan	6
1.9 Sistematika Penulisan	7

BAB 2 LANDASAN PEMIKIRAN.....	8
2.1 Objek Perancangan	8
2.1.1 Hewan Peliharaan	8
2.2 Teori Desain Komunikasi Visual	9
2.2.1 Desain komunikasi visual	9
2.2.2 Layout	9
2.2.3 Ilustrasi	9
2.2.4 Texture	10
2.2.5 Warna	10
2.3 Teori <i>Game</i>	11
2.3.1 <i>Game</i>	11
2.3.2 <i>Elemen Game</i>	12
2.3.3 <i>Simulation Game</i>	14
2.3.4 <i>Motion Graphic</i>	14
2.3.5 <i>Storytelling</i>	15
2.3.6 <i>Gameplay</i>	16
2.4 Landasan Perancangan	16
2.4.1 <i>Concept Art</i>	16
2.4.2 <i>Character Design</i>	17
2.4.3 <i>Environment Design</i>	22
2.5 Teori Pendukung	23
2.5.1 Teori Minat	23
2.5.2 Teori Metode Pengumpulan Data	23
BAB 3 DATA DAN ANALISIS DATA.....	25
3.1 Data dan Analisis Data	25
3.1.1 Data Intuisi	25
3.1.2 Objek Penelitian	29
3.2 Data dan Analisis Khalayak sasaran	41
3.2.1 Data Hasil Wawancara	41

3.2.2	Kesimpulan Hasil Wawancara	45
3.2.3	Data Khalayak Sasaran	45
3.3	Karya Sejenis	46
3.3.1	Character	46
3.3.2	Data Hasil Analisis Karakter	52
3.3.3	<i>Environment</i>	54
3.3.4	Data Hasil Analisis <i>Environment</i>	60
BAB 4	KONSEP HASIL PERANCANGAN	61
4.1	Konsep Perancangan Ide	61
4.2	Konsep Pesan	61
4.3	Konsep Media.....	62
4.4	Konsep Kreatif	63
4.5	Konsep Visual	64
4.6	Hasil Perancangan	67
4.6.1	Visual Aset karakter	67
4.6.2	Visual Asset <i>Environment</i>	74
4.6.3	Visual Asset <i>Game</i>	78
4.6.4	Media Pendukung	89
BAB 5	PENUTUP	94
5.1	Kesimpulan	94
5.2	Saran	95
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		