

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR ISTILAH	xi
BAB I	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup	4
1.3.1 Apa.....	4
1.3.2 Siapa.....	4
1.3.3 Tempat	4
1.3.4 Waktu.....	5
1.3.5 Bagian Mana.....	5
1.4 Tujuan Perancangan	5
1.5 Manfaat Perancangan	5
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.5.2 Manfaat Umum.....	5
1.6 Metode Perancangan	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif	6
1.7 Metode Analisis Data	7
1.8 Sistematika Perancangan.....	7
1.9 Kerangka Perancangan	8

1.10 Pembabakan.....	9
BAB II.....	10
2.1 Pencak Silat	10
2.1.1 Teknik Pencak Silat	10
2.1.2 Kombinasi Gerakan	13
2.1.3 Jurus Tunggal.....	13
2.2 Animasi Dalam <i>Game</i>	13
2.2.1 Animasi <i>sprite</i>	14
2.2.2 Prinsip Animasi.....	14
2.2.3 Fundamental Animasi <i>Game</i>	22
2.2.4 Animasi Karakter	24
2.2.5 Teknik Animasi.....	26
2.3 Metode Kualitatif	28
2.3.1 Metode Pengumpulan Data.....	28
2.4 Teori Remaja	29
BAB III.....	30
DATA DAN ANALISIS.....	30
3.1 Data dan Analisis Objek.....	30
3.1.1 Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI)	30
3.1.2 Teknik Dasar Pencak Silat.....	31
3.1.3 Jurus Tunggal.....	40
3.1.4 Data Hasil Wawancara.....	44
3.1.5 Hasil Analisis Data dan Objek.....	47
3.2 Khalayak Sasar	48
3.2.1 Wawancara Khalayak Sasar.....	49
3.3. Data dan Analisis Karya Sejenis	51
3.3.1 Data Karya Sejenis.....	51
3.3.2 Analisis Karya Sejenis	53
3.3.3 Analisis Karya Sejenis	61
3.3.4 Karya Referensi.....	61
3.3.5 Analisis Karya Referensi	65
3.3.6 Hasil Analisis Karya Referensi.....	77
3.4 Kesimpulan.....	78

BAB 4.....	79
4.1 Ide Besar.....	79
4.1.1 Konsep Pesan.....	79
4.1.2 Konsep Kreatif.....	79
4.2 Konsep Media.....	80
4.2.1 Media Utama.....	80
4.2.2 Media Pendukung	80
4.4 Konsep Visual	80
4.5 Hasil Perancangan	81
4.5.1 <i>Moveset</i> Karakter	81
4.5.2 Pra Produksi atau Proses Pengembangan	82
4.5.3 Tahap Produksi	90
4.5.4 Animasi <i>Sprite</i> Karakter Tangan Kosong.....	90
4.5.5 Animasi <i>Sprite</i> Karakter Golok	98
4.5.6 Animasi <i>Sprite</i> Karakter Toya.....	104
BAB V.....	110
5.1 Kesimpulan.....	110
5.2 Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA	112
DAFTAR WEBSITES	114