

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR BAGAN DAN TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.3.1 Apa.....	4
1.3.2 Bagaimana	5
1.3.3 Siapa.....	5
1.3.4 Dimana	5
1.3.5 Kapan	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Perancangan	6
1.5.1 Tujuan Umum.....	6
1.5.2 Tujuan Khusus	6
1.6 Manfaat Perancangan.....	6
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.6.2 Manfaat Praktis	7
1.7 Metodologi Perancangan	7
1.7.1 Metode Pengumpulan Data	7
1.7.2 Sistematika Perancangan.....	9
1.8 Kerangka Perancangan	10
1.9 Pembabakan	11
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	
2.1 Teori Kebudayaan dan Wujud Kebudayaan	12

2.1.1 Pakaian Tradisional dan Identitas.....	13
2.2 <i>Concept Art</i>	14
2.3 <i>Concept Artist</i>	14
2.3.1 <i>Workflow</i>	15
A. <i>Project Preparation</i>	15
B. <i>Generating Ideas</i>	16
C. <i>Navigation Feedback</i>	17
2.4 Teori Adopsi Inovasi	18
2.5 <i>Target Audience</i>	19
2.6 <i>Character Design</i>	19
2.7 <i>Classic Character Archetype</i>	22
2.8 Teori Senjata	24
2.9 Teori Warna	24
BAB III DATA DAN ANALISIS OBJEK	
3.1 Data Objek	29
3.2 Khalayak Sasar.....	52
3.3 Analisis Karya Sejenis.....	53
3.4 Kesimpulan	73
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	
4.1 Konsep Perancangan	75
4.1.1 Ide Besar.....	75
4.1.2 Konsep Kreatif.....	75
4.1.3 Konsep Visual.....	90
4.2 Hasil Perancangan	95
BAB V KESIMPULAN	
5.1 Kesimpulan	129
5.2 Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN	132