

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Permasalahan.....	3
1.2.1. Identifikasi Masalah .....	3
1.2.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Ruang Lingkup.....	4
1.3.1. Apa .....	4
1.3.2. Siapa .....	4
1.3.3. Tempat.....	4
1.3.4. Kenapa.....	4
1.3.5. Waktu .....	4
1.3.6. Bagaimana.....	4
1.4. Tujuan Perancangan .....	5
1.5. Manfaat Perancangan .....	5
1.5.1 Bagi Perancang.....	5
1.5.2 Bagi Remaja .....	5
1.5.3 Bagi Masyarakat.....	6

1.5.4 Bagi Akademis .....	6
1.6. Metode Perancangan .....	6
1.6.1. Teknik Pengumpulan Data .....	6
1.6.2. Metode Analisis Data .....	7
1.7. Kerangka Perancangan.....	8
1.8. Sistematika Perancangan.....	9
1.9. Pembabakan .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>11</b>
2.1. Senjata Tradisional.....	11
2.2. Desain Karakter.....	11
2.2.1. <i>Game Artist</i> .....	11
2.2.2. <i>Game Asset</i> .....	11
2.2.3. Karakter.....	12
2.2.4. <i>Character Designer</i> .....	12
2.2.5. Bentuk dan Proporsi.....	13
2.2.6. <i>Head Height</i> .....	16
2.2.7. <i>Model Sheets</i> .....	17
2.2.8. <i>Color Models</i> .....	17
2.2.9. Kostum .....	18
2.2.10. Teknis perancangan Desain Karakter.....	19
2.2.11. <i>Cyberpunk</i> .....	23
2.3. Unsur Visual .....	24
2.3.1. Garis .....	24
2.3.2. Skala.....	25
2.3.3. Pencahayaan - <i>environment</i> .....	25
2.3.4. Warna .....	26

2.3.5. Bentuk .....	30
2.4. Pembuatan Karakter untuk Mobile <i>Game</i> .....	30
2.5. Remaja.....	31
BAB III DATA DAN ANALISIS.....	32
3.1. Data Objek .....	32
3.1.1. Pedang Ki Mastak .....	32
3.1.2. Badik Curuk Aul .....	33
3.1.3. Kujang Pajajaran .....	36
3.1.4. Bedog .....	38
3.1.5. Papanahan .....	39
3.1.6. Rencong .....	40
3.1.7. Tombak .....	41
3.1.8. Patrem .....	43
3.1.9. Pakaian Adat Sunda .....	44
3.1.10. Karakter Wajah Orang Sunda .....	47
3.1.11 Data Wawancara dengan Pihak Museum Prabu Geusan Ulun .....	48
3.1.12 Tabel Analisis Senjata Tradisional.....	51
3.2 Data Analisis Khalayak Sasaran .....	55
3.2.1 Geografis .....	55
3.2.2 Demografis .....	55
3.2.3 Psikografis.....	55
3.2.4 Tabel Analisis Data Khalayak Sasar .....	56
3.2.5 Data Hasil Kuisisioner .....	56
3.3. Data Karya Sejenis .....	57
3.3.1. <i>The Legend of Zelda : Twilight Princess</i> .....	57
3.3.2. <i>League of Legends</i> .....	62

3.3.3. <i>AFK Arena</i> .....	65
3.3.4. Hasil Analisis Karya Sejenis.....	69
3.4. Kesimpulan Analisis Data.....	70
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	71
4.1. Konsep Kreatif.....	71
4.2. Konsep Media .....	71
4.3. Konsep Visual.....	71
4.3.1. Kujang.....	73
4.3.2. Pedang Ki Mastak .....	78
4.3.3. Badik Curuk Aul .....	82
4.3.4. Tombak .....	86
4.3.5. Patrem .....	89
4.3.6. Rencong .....	93
4.3.7. Bedog .....	97
4.3.8. Papanahan .....	101
4.4. Hasil Perancangan.....	105
4.2.1. Kujang.....	105
4.2.2. Pedang Ki Mastak .....	111
4.2.3. Badik Curug Aul .....	117
4.2.4. Tombak .....	123
4.2.5. Patrem .....	129
4.2.6. Rencong .....	135
4.2.7. Bedog .....	141
4.2.8. Papanahan .....	147
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	153
5.1. Kesimpulan .....	153

5.2. Saran.....	154
DAFTAR PUSTAKA .....	155