

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. 1. Latar Belakang	1
1. 2. Identifikasi Masalah	3
1. 3. Rumusan Masalah	1
1. 4. Ruang Lingkup.....	1
1. 4. 1. Apa.....	1
1. 4. 2. Mengapa.....	1
1. 4. 3. Siapa.....	1
1. 4. 4. Dimana.....	2
1. 4. 5. Kapan	2
1. 4. 6. Bagaimana.....	2
1. 5. Tujuan dan Manfaat Perancangan	2
1. 5. 1. Tujuan Perancangan	2
1. 5. 2. Manfaat Perancangan	2
1. 6. Metode Perancangan	4
1. 6. 1. Metode Pegumpulan Data	4
1. 6. 2. Metode Analisis Data	4
1. 6. 3. Sistematika Perancangan	5
1. 7. Kerangka Perancangan	5
1. 8. Pembabakan	7
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	9
2. 1. Fisiologi dan Anatomi Dasar Tubuh Manusia dalam Pertolongan Pertama	9
2. 1. 1. Posisi Anatomis.....	10

2. 1. 2.	Bagian dan Rongga Tubuh Manusia.....	11
2. 1. 3.	Tingkat Organisasi dalam Tubuh Manusia	12
2. 1. 4.	Anatomi dan Fisiologi Sel	13
2. 1. 5.	Sistem Pada Tubuh Manusia	14
2. 1. 6.	Homeostasis	15
2. 2.	<i>Concept art</i> dalam Video <i>Game</i> Fiksi Ilmiah Bergenre <i>Action</i>	16
2. 2. 1.	<i>Pipeline Concept artist</i> Secara Umum.....	18
2. 2. 2.	<i>Character Design</i>	22
2. 2. 3.	<i>Environment Design</i>	23
2. 3.	Landasan Perancangan	23
2. 3. 1.	Metode Kualitatif	23
2. 3. 2.	Khalayak Sasaran	24
2. 3. 3.	Teori Pendukung	25
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH		30
3. 1.	Data Objek	30
3. 1. 1.	Data Observasi	30
3. 1. 2.	Data Hasil Wawancara	50
3. 1. 3.	Analisis Data Wawancara.....	53
3. 1. 4.	Data Hasil Kajian Literatur.....	53
3. 1. 5.	Analisis Data Kajian Literatur	72
3. 2.	Data Khalayak Sasaran.....	73
3. 2. 1.	Geografis	73
3. 2. 2.	Demografis	73
3. 2. 3.	Psikologis	73
3. 2. 4.	Data Kebudayaan	74
3. 2. 5.	Analisis Data Khalayak Sasaran	76
3. 3.	Data Karya Sejenis	77
3. 3. 1.	Desain Character dari Video <i>Game</i> “Call of Duty: Advanced Warfare” ..	77
3. 3. 2.	Konsep Animasi “Cells at Work”	81
3. 3. 3.	Desain Monster dari Video <i>Game</i> “Alien Isolation”	87
3. 4.	Tema Besar	89
3. 5.	Kata Kunci	89
BAB IV PERANCANGAN		90

4. 1.	Konsep Media	90
4. 2.	Konsep Kreatif	92
4. 2. 1.	Konsep Kreatif Awal Karakter	92
4. 2. 2.	Konsep Kreatif Awal <i>Environment</i>	95
4. 3.	Konsep Visual	97
4. 3. 1.	Eksplorasi Konsep Visual Karakter	97
4. 3. 2.	Eksplorasi Konsep Visual <i>Environment</i>	113
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		137
5. 1.	Kesimpulan	137
5. 2.	Saran	138
DAFTAR PUSTAKA		140