DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN **1**
LEMBAR PERNYATAAN **2**
ABSTRAK **3**
ABSTRACT **4**
KATA PENGANTAR **5**
DAFTAR ISI **6**
DAFTAR GAMBAR **9**
DAFTAR TABEL **12**
DAFTAR BAGAN **12**
BAB I **13**
PENDAHULUAN **13**
1.1. Latar Belakang **13**
1.2. Identifikasi Masalah **15**
1.3. Rumusan Masalah **15**
1.4. Ruang Lingkup **15**
1.4.1. Apa 15
1.4.2. Mengapa 15
1.4.3. Siapa 15
1.4.4. Dimana 15
1.4.5. Kapan 16
1.4.6. Bagaimana 16
1.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan **16**
1.5.1. Tujuan Perancangan 16
1.5.2. Manfaat Perancangan 16
1.6. Metode Perancangan **17**
1.6.1. Metode Pengumpulan Data 17
1.6.2. Metode Analisis Data 17
1.6.3. Sistematika Perancangan 18
1.7. Kerangka Perancangan **19**
1.8. Pembabakan **20**
BAB II **21**
LANDASAN TEORI **21**
2.1. TEORI MITOLOGI GARUDA **21**
2.1.1. Mitos 21

2.1.2. Cerita Garuda (Garudeya) 21
2.1.3. Makna Visual Garuda Berdasarkan Mitologi 22
2.2. TEORI MEDIA 24
2.2.1. Desain Karakter Dalam *Video Game* 24
2.2.2. *Concept Art* 26
2.2.3. Desain Karakter 26
2.2.4. Desain Karakter *Pipeline* 31
2.3. LANDASAN PERANCANGAN 36
2.3.1. Penelitian Kualitatif 36
BAB 3 37
DATA DAN ANALISIS 37
3.1. Data dan Analisis Subjek Penelitian 37
3.1.1 Data Wawancara Mitologi Garuda 37
3.1.2 Observasi 39
3.2. Data dan Analisis Karya Sejenis 43
3.1.3 League Of Legends 43
3.1.4 GOD OF WAR (2018) 50
3.1.5 MONSTER HUNTER WORLD ICEBORNE (2019) 55
3.3. Hasil Analisis 60
BAB 4 62
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN 62
4.1 Konsep Perancangan 62
4.1.1 Konsep Pesan (Ide Besar) 62
4.1.2 Konsep Kreatif 62
4.1.3 Konsep Media 63
4.1.4 Konsep Visual 63
4.2 Hasil Perancangan 64
4.2.1 Nagantaka (Protagonis) 64
4.2.2 Garuda (Deutragonis) 69
4.2.3 Naga Taksaka (Kahyangan) 74
4.2.4 Naga Vasuki (Danau) 77
4.2.5 Naga Sesha (Pegunungan) 80
4.2.6 Mobs/ Minion 83
BAB 5 85
PENUTUP 85

5.1 Kesimpulan **85**
5.2 Saran **85**
DAFTAR PUSTAKA **86**
LAMPIRAN **87**