

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	II
LEMBAR PERNYATAAN.....	III
KATA PENGANTAR	IV
ABSTRAK.....	VI
ABSTRACT.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.3.1 Apa.....	3
1.3.2 Siapa.....	3
1.3.3 Tempat	3
1.3.4 Kapan	4
1.3.5 Kenapa	4
1.3.6 Bagaimana.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian/Perancangan.....	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	5
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.6.2 Manfaat Praktis	5
a. Manfaat Perancangan bagi Penulis	5
b. Manfaat Perancangan bagi Akademis.....	5
c. Manfaat Perancangan bagi Masyarakat	5
1.7 Metode Perancangan.....	6
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
a. Studi Pustaka.....	6
1.7.2 Metode Analisis Data.....	6
1.7.3 Kerangka Penelitian	7
1.7.4 Pembabakan	8

BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Spesies Endemik	9
2.2 Game	9
2.2.1 Gameplay	10
a. Role Playing Games.....	10
b. Action Games.....	10
c. Adventure Games.....	10
d. Action Adventure Games.....	10
e. Shooters.....	11
f. Simulation Games.....	11
g. Strategy Games	11
2.3 Karakter	11
2.3.1 Anatomi.....	12
a. Proporsi	13
b. Bentuk Tubuh.....	13
c. Jenis Kelamin.....	13
2.3.2 Desain Karakter	14
a. Garis dan Bentuk.....	14
b. Siluet	15
a. Cerita.....	15
b. Bentuk dan Garis.....	15
c. Siluet	15
d. Proporsi dan Hal yang dilebihkan.....	15
a. Briefing	16
b. Research.....	16
c. Sketsa	17
d. Shapes	17
e. Konstruksi	18
f. Color Schemes	18
2.3.3 Warna	19
a. Rona Warna	19
b. Nilai Warna.....	20
c. Saturasi.....	20
d. Skema Warna	20
e. Color Mood.....	23

2.4	Remaja	24
2.5	Penggambaran Hewan	25
2.5.1	Plantigrade	25
2.5.2	Digitigrade	25
2.5.3	Unguligrade	25
BAB III DATA DAN ANALIS		26
3.1	Data dan Analisis Objek	26
3.1.1	Elang Jawa	26
3.1.2	Kebiasaan Hidup Elang Jawa.....	28
3.1.3	Proses Pertumbuhan Elang Jawa	32
3.1.4	Pakaian Pawang Elang Jawa.....	35
3.1.5	Pakaian Pemburu	36
3.1.6	Proporsi Karakter Pemburu	38
3.2	Data Khalayak Sasar	39
3.2.1	Geografis	39
3.2.2	Demografis	39
3.2.3	Psikografis	40
3.3	Data dan Analisis Karya Sejenis	40
3.3.1	Brand New Animal	40
3.3.2	Arknights	48
3.3.3	Kemono Friends	55
3.3.4	Analisis Tiga Karya Sejenis	61
3.4	Hasil Analisis	62
BAB IV KONSEP PERANCANGAN		63
4.1	Konsep Pesan	63
4.2	Konsep Kreatif	63
4.3	Konsep Perancangan	63
4.3.1	Konsep Visual	63
4.3.2	Konsep Cerita	64
a.	Karakter Iqbal (Pawang Elang Jawa).....	65
b.	Karakter Doni (Pemburu)	65
c.	Karakter Bromo (Pemburu)	66
d.	Karakter Elza	66

4.4 Hasil Perancangan.....	67
4.4.1 Elza (Elang Jawa)	67
3.4.2 Iqbal (Pawang Elang Jawa)	73
4.4.3 Doni (Pemburu)	78
4.4.4 Bromo (Pemburu)	83
4.4.5 Seluruh Karakter	90
BAB V PENUTUP.....	91
5.1 Kesimpulan	91
5.2 Saran	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92