

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iii
Bab 1	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Ruang Lingkup	5
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	6
1.7 Metode Perancangan	6
1.8 Kerangka Perancangan	7
1.9 Pembabakan	8
Bab 2	9
2.1 Pencak Silat	9
2.2 <i>Video Game</i>	9
2.3 <i>Concept Art</i>	10
2.4 <i>Character Design</i>	10
2.5 Metodologi Penelitian	22
Bab 3	24
3.1 Data dan Analisis Objek	24
3.1.1 Data Objek	24
3.1.2 Data Wawancara	38
3.1.3 Teknik Gerakan Pencak Silat	41
3.1.4 <i>Character Design</i>	49
3.2 Data dan Analisis Khalayak Sasar	53
3.2.1 Demografis dan Geografis	53
3.2.2 Psikografis	54
3.2.3 Analisis Khalayak Sasar	54
3.3 Data dan Analisis Karya Sejenis	65
3.3.1 Data Karya Sejenis	65

3.3.2 Analisis Karya Sejenis	72
3.4 Hasil Analisis	83
Bab 4	85
4.1 Konsep	85
4.1.1 Konsep Pesan	85
4.1.2 Konsep Kreatif	85
4.1.3 Konsep Visual	86
4.2 Karya / Perancangan	86
4.2.1 Produksi	86
Bab 5	95
6.1 Kesimpulan	95
6.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	100