

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Ruang Lingkup	3
1.4.1. Apa	3
1.4.2. Siapa	3
1.4.3. Dimana	3
1.4.4. Kapan	3
1.4.5. Bagaimana	3
1.5. Tujuan Perancangan	3
1.6. Manfaat Perancangan	3
1.6.1. Manfaat untuk penulis	3
1.6.2. Manfaat untuk masyarakat	4
1.6.3. Manfaat untuk Kampus	4
1.7. Metode Pengumpulan dan Analisis Data	4
1.7.1. Metode Pengumpulan Data	4
1.7.2. Metode Analisis Data	4
1.8. Kerangka Penelitian	5

1.9. Pembabakan	6
BAB II DASAR PEMIKIRAN	7
2.1. Tinjauan objek perancangan	7
2.1.1. Jajanan jalanan	7
2.2. Tinjauan media perancangan.....	8
2.2.1. <i>Concept art</i> dalam <i>video game</i>	8
2.2.2. <i>Pipeline Concept art</i>	9
2.2.3. <i>Character design</i>	10
2.2.4. <i>Environment design</i>	11
2.2.5. <i>Key art</i>	11
2.3. Landasan Perancangan	12
2.3.1. Metode kualitatif	12
2.3.2. Khalayak sasaran	12
2.3.3. Teori pendukung	13
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	14
3.1. Data objek	14
3.1.1. Data observasi	14
a. Jajanan sekolah.....	14
b. Sekolah.....	26
c. Visualisasi Anak.....	33
d. Analisis hasil visualisasi anak.....	42
3.1.2. Data hasil wawancara dengan Dokter anak	45
3.1.3. Data analisis wawancara dengan Dokter Anak.....	47
3.1.4. Data hasil wawancara dengan Guru	47
3.1.5. Data analisis wawancara dengan Guru	49
3.1.6. Data hasil wawancara tidak mendalam	49

3.1.7. Data analisis wawancara tidak mendalam.....	50
3.2. Data Khalayak sasaran	50
3.2.1. Geografi.....	50
3.2.2. Demografi	50
3.2.3. Psikologi.....	50
3.2.4. Data kebudayaan	51
3.2.5. Analisis data khalayak sasaran.....	52
3.3. Data karya sejenis	52
3.3.1. Referensi 1: Food Gang	52
3.3.2. Referensi 2: Cloudy chance of meatballs 2.....	54
3.3.3. Referensi 3: Bugsnax	56
3.3.4. Referensi 4: Laplace M	58
3.4. Tema besar	60
3.5. Kata Kunci	60
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	61
4.1. Konsep Media	61
4.2. Konsep Kreatif Karakter desain	61
4.2.1. Karakter Utama	61
a. Amelia	61
b. Farrel	71
4.2.2. Monster	81
a. Basreng.....	81
b. Cimin.....	83
c. Batagor	85
d. Cimol.....	87
e. Cilok mini dan Cilok boss	89

4.3. Konsep Kreatif <i>Environment Desain</i>	92
4.3.1. Sekolah.....	92
a. Bentuk gedung.....	93
b. Gerbang.....	96
c. Gudang terlarang	98
d. Lorong Ver 1	100
e. Lorong Ver 2	103
f. Kelas Ver 1	106
g. Kelas Ver 2.....	109
4.4. Konsep Kreatif <i>Key Art</i>	113
4.4.1. Adegan 1 Perkenalan.....	113
4.4.2. Adegan 2 Mendengar suara.....	114
4.4.3. Adegan 3 Menuju pintu terlarang	115
4.4.4. Adegan 4 Mencari jalan keluar	116
4.4.5. Adegan 5 Menuju cahaya.....	117
4.4.6. Adegan 6 Monster Kunci	118
4.4.7. Adegan 7 Terkaget kan	119
4.4.7. Adegan 8 Mengejar Monster.....	120
4.4.9. Adegan 9 Melawan monster lain.....	121
4.4.10. Adegan 10 Boss besar	122
4.4.11. Adegan 11 Penyerbuan	123
4.4.12. Adegan 12 Petaka.....	124
4.4.13. Adegan 13 Kenangan	125
4.4.14. Adegan 14 Penaklukan.....	126
4.4.15. Adegan 15 Kembali.....	127
4.4.16. Adegan 16 Pelukan	128

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	129
5.1. Kesimpulan	129
5.2. Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA	130

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Cilok	15
Gambar 3.2. Cilok yang dibungkus	15
Gambar 3.3. Pedagang cilok	16
Gambar 3.4. Cimol yang disajikan.....	17
Gambar 3.5. Cimol di plastik	18
Gambar 3.6. Pedagang cimol	18
Gambar 3.7. Basreng yang siap disajikan	20
Gambar 3.8. Basreng satuannya.....	20
Gambar 3.9. Cimin yang siap disajikan	21
Gambar 3.10. Cimol di plastik	22
Gambar 3.11. Pedagang cimin	23
Gambar 3.12. Batagor yang siap disajikan.....	24
Gambar 3.13. Batagor di plastik	25
Gambar 3.14. Pedagang batagor	26
Gambar 3.15. Gerbang Sekolah SD An-Naim	27
Gambar 3.16. Gedung Sekolah SD An-Naim	27
Gambar 3.17. Lorong Sekolah SD An-Naim.....	28
Gambar 3.18. Kelas Sekolah SD An-Naim.....	28
Gambar 3.19. Gerbang sekolah di SD 139 Sukarasa	30
Gambar 3.20. Bagian depan dari sekolah 139 Sukarasa	30