

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	2
ABSTRAK	3
ABSTRACT	5
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI	8
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR TABEL	23
BAB I PENDAHULUAN	1
1. 1. Latar Belakang Masalah	1
1. 2. Identifikasi Masalah	3
1. 3. Rumusan Masalah	4
1. 4. Ruang Lingkup	4
1. 5. Tujuan Perancangan	5
1. 6. Manfaat Penelitian	5
1. 7. Metode Perancangan	7
1. 8. Kerangka Perancangan	10
1. 9. Pembabakan	11
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	12
2. 1. Gunung Api	12
2. 2. <i>Concept art</i> dalam Gim Fantasi Bergenre <i>Action</i>	18
2. 3. <i>Pipeline Concept artist</i> Secara Umum Menurut Kennedy	19
2. 4. <i>Character Design</i>	23
2. 5. <i>Environment Design</i>	37
2. 6. Teori Pendukung	38

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	53
3. 1. Data dan Analisis Objek/Fenomena.....	53
3. 1. 1. Data dan Analisis Hasil Studi Pustaka.....	53
3. 1. 2. Analisis Akhir Studi Pustaka	56
3. 1. 3. Data dan Analisis Hasil Observasi Fenomena	57
3. 1. 4. Analisis Akhir Observasi Fenomena.....	60
3. 1. 5. Data dan Analisis Hasil Observasi Bentuk dan Karakteristik.....	60
3. 1. 6. Analisis Akhir Observasi Karakteristik	90
3. 1. 7. Data dan Analisis Wawancara	101
3. 1. 8. Analisis Akhir Wawancara	111
3. 1. 9. Analisis Akhir Kuesioner.....	112
3. 2. Data dan Analisis Studi Kasus	113
3. 3. Analisis Akhir Studi Kasus	117
3. 4. Data dan Analisa Karya Sejenis.....	117
3. 4. 1. Data dan Analisis Karya Gim Berdasarkan Fenomena.....	117
3. 4. 2. Analisis Akhir Karya Gim Sejenis Berdasarkan Fenomena	121
3. 4. 3. Data dan Analisis Karya Sejenis Berdasarkan Genre Dan Gaya Gambar	122
3. 4. 4. Analisis Akhir Karya Gim Sejenis Berdasarkan Genre dan Karakter	146
3. 5. Data dan Analisis Khalayak Sasaran.....	151
3. 5. 1. Geografis.....	151
3. 5. 2. Demografis.....	151
3. 5. 3. Psikografis.....	152
3. 5. 4. Perilaku Konsumen	152
3. 6. Tema Besar.....	152

3. 7. Kata Kunci	153
BAB IV PERANCANGAN	154
4. 1. Konsep Pesan	154
4. 2. Konsep Media	155
4. 3. Konsep Kreatif (Pendekatan)	155
4. 4. Hasil Perancangan.....	160
4. 4. 1. Eksplorasi Karakter.....	160
4. 4. 2. Perancangan <i>Environment</i>	203
4. 4. 3. Perancangan <i>Key art</i>	206
4. 4. 4. Perancangan Properti	209
BAB V Penutup.....	221
5. 1. Kesimpulan	221
5. 2. Saran.....	221
DAFTAR PUSTAKA	223