

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
LEMBAR PERNYATAAN	3
ABSTRAK	4
KATA PENGANTAR	6
BAB 1	10
PENDAHULUAN	10
1.1 Latar belakang	10
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Rumusan Masalah	12
1.4 Ruang Lingkup.....	13
1.5 Tujuan Perancangan	13
1.6 Manfaat Perancangan	14
1.7 Pengumpulan dan Analisis Data	15
1.7.1 Pengumpulan Data	15
1.7.2 Analisis Data	16
1.8 Kerangka Perancangan.....	17
1.9 Pembabakan	18
BAB II	19
LANDASAN TEORI	19
2.1 Kucing	19
2.2 Game	19
2.3 Game Edukasi.....	20
2.4 Karakter dalam Game.....	20
2.5 Desain Karakter.....	22

2.5.1 Style.....	22
2.5.2 Bentuk Dasar	23
2.5.3 Proporsi Badan	24
2.5.4 Siluet.....	25
2.5.5 Model sheet	25
2.6 Teori Antropomorfisme	27
2.7 Warna	27
2.8 12 Prinsip Dasar Animasi.....	30
2.9 Landasan Perancangan	33
2.9.1 Target Audiens	33
2.9.2 Metodologi Penelitian	33
2.9.3 Metode Pengumpulan Data	34
BAB III.....	36
DATA DAN ANALISIS DATA.....	36
3.1 Data	36
3.1.1 Data Khalayak Sasaran.....	36
3.1.2 Data Hasil Survei	37
3.1.3 Data Hasil Wawancara	39
3.2 Analisis Data	47
3.2.1 Analisis Data Wawancara	47
3.2.2 Analisis Data Survei.....	48
3.3 Studi Pustaka	49
3.4 Data dan Analisis Karya Sejenis	53
3.4.1 Data Karya Sejenis	53

3.4.2 Analisis Karya Sejenis	57
3.5 Hasil Analisis Karya Sejenis	63
BAB 4.....	66
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	66
4.1 Konsep Pesan	66
4.2 Konsep Kreatif	67
4.3 Konsep Media	67
4.4 Konsep Visual	67
4.5 Hasil Perancangan.....	69
4.5.1 Pra Produksi	69
4.5.2 Produksi.....	84
4.5.3 Finishing.....	89
BAB V.....	92
PENUTUP.....	92
5.1 Kesimpulan.....	92
5.2 Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	94