

DAFTAR ISI

BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Perancangan.....	6
1.6. Manfaat Perancangan.....	7
1.7. Metodologi Perancangan	7
1.7.1. Metode Pengumpulan Data	8
1.7.2. Metode Analisis Data	9
1.7.3. Sistematika Perancangan	9
1.8. Kerangka Perancangan.....	11
1.9. Pembabakan	12
BAB II	13
2.1 Game.....	13
2.1.1 Pengertian Game	13
2.1.2 Genre Game	14
2.2 Concept Art.....	14
2.2.1 Pengertian Concept Art.....	14
2.2.2 Digital Storytelling.....	15
2.3 Fantasi	16
2.4 Karakter.....	17
2.4.1 Jenis-jenis Karakter	18
2.5 Desain Karakter	20
2.5.1 Elemen-elemen dalam <i>Character Design</i>	20

2.5.2	Unsur Intrinsik karakter	25
2.5.3	<i>Character Development</i>	28
•	<i>Character-Centric Environment Design</i>	31
2.7.1	<i>Environment Illustrations</i>	31
BAB III	37
ANALISIS DATA DAN MASALAH	37
3.1	Data Objek	37
3.1.1	Sejarah Aceh	37
3.1.2	Kebudayaan dan penduduk maritim.	39
3.1.3	Aceh pada abad 16 dan 17	40
A.	Aspek geografis	40
B.	Aspek Sosial dan Ekonomi	41
3.1.4	Hubungan Aceh dengan Turki	46
3.1.6	Laksamana Keumalahayati	49
3.1.6	Peristiwa Cornelis de Houtman.....	52
3.2	Data Khalayak Sasar	54
3.3	Data Analisis Karya Sejenis.....	60
3.3.1	<i>Character Design</i>	60
a.	<i>Shape language & Siluet</i>	60
b.	<i>Proportion</i>	66
c.	<i>Gesture Line / Line of Action</i>	69
d.	<i>Color</i>	72
e.	<i>Armour & Costume</i>	76
3.3.2	<i>Environment/Level Design</i>	80
A.	<i>Assassin's Creed: Black Flag</i>	80
3.3.3	Tabel Hasil Analisis Karya Sejenis.....	88
BAB IV	90
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	90
4.1	Konsep	90
4.1.1	Ide Besar	90

4.1.2	Konsep Kreatif	91
4.1.3	Konsep Media	93
4.1.4	Konsep Visual	93
4.2	Hasil Perancangan	94
4.2.1	Laksamana Keumalahayati	94
4.2.1.1	Skill Movement	100
4.2.2	Cornelis De Houtman	102
4.2.3	Frederick De Houtman	104
4.2.4	Karakter Pendukung	106
4.2.5	Properti & Aksesoris	109
1.	Rencong dan Peudeung	109
2.	Gelang Tempur	111
4.2.6	Environment	112
1.	Arsitektur	112
2.	Istana Bustanussalatin	116
3.	Penggambaran Kota	117
4.	Gajah angkut	119
BAB V	120
PENUTUP	120
DAFTAR PUSTAKA	122