

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh satwa endemik Pesut Mahakam	9
Gambar 2.2 Proporsi Badan	17
Gambar 2.3 Shape karakter berdasarkan siluet	18
Gambar 2.4 Contoh Siluet Karakter	18
Gambar 2.5 Contoh Ekspresi Wajah	19
Gambar 2.6 Contoh Pose Karakter	20
Gambar 2.7 Contoh Turn Around Karakter	21
Gambar 2.8 Contoh Karakter Scale	22
Gambar 2.9 Contoh Karakter Scale antara karakter lainnya	22
Gambar 3.1 Pesut Mahakam	28
Gambar 3.2 Orang Utan Kalimantan	29
Gambar 3.3 Macan Dahan Kalimantan	30
Gambar 3.4 Screenshot wawancara	33
Gambar 3.5 Diagram jenis kelamin responden	35
Gambar 3.6 Diagram respon tentang seringnya bermain game	35
Gambar 3.7 Diagram skala seberapa suka responden bermain game	36
Gambar 3.8 Diagram respon tentang mengetahui fauna di Samarinda	37
Gambar 3.9 Diagram respon tentang pendapat fauna diadaptasi kedalam media game	37
Gambar 3.10 Diagram respon tentang pendapat belum ada game yang bertema fauna	38
Gambar 3.11 Diagram respon pendapat belum ada game yang membahas fauna Samarinda	38

Gambar 3.12 Diagram opini responden tentang keefektifan media <i>game</i> untuk membahas fauna dikalangan muda	39
Gambar 3.13 Diagram opini responden tentang ketertarikan mereka memainkan <i>game</i> yang mengangkat tema Fauna	40
Gambar 3.14 Diagram opini responden tentang menyukai <i>game</i> yang memiliki karakter hasil dari Gijinka.....	40
Gambar 3.15 Diagram opini responden tentang menyukai <i>game</i> yang memiliki karakter hasil dari Gijinka Fauna	41
Gambar 3.16 Diagram opini responden tentang faktor yang disukai dalam desain karakter.....	42
Gambar 3.17 Arknights.....	46
Gambar 3.18 Silverash.....	48
Gambar 3.19 Azur Lane.....	48
Gambar 3.20 Bismarck.....	50
Gambar 3.21 Touken Ranbu	51
Gambar 3.22 Mikazuchi Munechika.....	52
Gambar 3.23 Warna Karakter Silverash	53
Gambar 3.24 Kostum Silverash	55
Gambar 3.25 Pakaian Parka	56
Gambar 3.26 Proporsi Badan Silverash	56
Gambar 3.27 Shape Silverash	57
Gambar 3.28 Siluet Silverash.....	57
Gambar 3.29 Style Gambar Silverash.....	58
Gambar 3.30 Warna Karakter Bismarck.....	59
Gambar 3.31 Kostum Bismarck.....	60
Gambar 3.32 Pakaian Admiral Jerman	61

Gambar 3.33 Proporsi Badan Bismarck.....	62
Gambar 3.34 Shape Bismarck.....	63
Gambar 3.35 Siluet Bismarck	63
Gambar 3.36 Style Gambar Bismarck	64
Gambar 3.37 Warna Karakter Mikazuchi	65
Gambar 3.38 Kostum Mikazuchi	66
Gambar 3.39 Corak Sayagata.....	68
Gambar 3.40 Proporsi Badan Mikazuchi	69
Gambar 3.41 Shape Mikazuchi	69
Gambar 3.42 Siluet Mikazuchi	70
Gambar 3.43 Style Karakter Mikazuchi.....	71
Gambar 3.44 Logo Arknights	71
Gambar 3.45 Logo Azur Lane	71
Gambar 3.46 Logo Touken Ranbu.....	71
Gambar 4.1 Referensi Visual	78
Gambar 4.2 Referensi Karakter.....	79
Gambar 4.3 Referensi Kostum.....	80
Gambar 4.4 Referensi anatomi, pose, style dan ekspresi.....	80
Gambar 4.5 Alternatif sketsa <i>Body Scalling</i> 1	81
Gambar 4.6 Alternatif sketsa <i>Body Scalling</i> 2	81
Gambar 4.7 Alternatif sketsa <i>Body Scalling</i> 3	82
Gambar 4.8 Alternatif sketsa bentuk wajah	82
Gambar 4.9 Alternatif sketsa Desain Karakter 1	83
Gambar 4.10 Alternatif sketsa Desain Karakter 2	84
Gambar 4.11 Alternatif sketsa Desain Karakter 3	85

Gambar 4.12 Alternatif sketsa Desain Karakter 4	86
Gambar 4.13 Alternatif Siluet	87
Gambar 4.14 Sketsa Ilustrasi Karakter.....	88
Gambar 4.15 Draft transformasi karakter pertama <i>gijinka</i> pertama	89
Gambar 4.16 Draft transformasi karakter pertama <i>gijinka</i> kedua.....	90
Gambar 4.17 Hasil transformasi <i>gijinka</i> dari pesut untuk karakter pertama.....	91
Gambar 4.18 Pose Idle Karakter Pertama	92
Gambar 4.19 Pose Attack Karakter Pertama.....	92
Gambar 4.20 Pose Skill Karakter Pertama.....	93
Gambar 4.21 Pose Karakter Kedua	93
Gambar 4.22 Pose Karakter Ketiga.....	94
Gambar 4.23 Draft transformasi karakter kedua <i>gijinka</i> pertama.....	95
Gambar 4.24 Hasil transformasi <i>gijinka</i> dari Orangutan Kalimantan untuk karakter kedua	96
Gambar 4.25 Konsep Karakter Ketiga	97
Gambar 4.26 Draft <i>Achelope Unsafe Class</i> hingga <i>Dangerous Class</i>	98
Gambar 4.27 Draft <i>Achelope Critical Class</i>	99
Gambar 4.28 Draft pertarungan pertama oleh karakter utama melawan <i>Achelope Critical Class</i>	99
Gambar 4.29 Konsep sketsa ekspresi karakter utama	100
Gambar 4.30 Konsep sketsa ekspresi karakter kedua	101
Gambar 4.31 Konsep sketsa ekspresi karakter ketiga.....	101
Gambar 4.32 Konsep <i>turnaround</i> karakter utama.....	102
Gambar 4.33 Konsep <i>turnaround</i> karakter kedua.....	103
Gambar 4.34 Konsep <i>turnaround</i> karakter ketiga.....	103

Gambar 4.35 Konsep sketsa <i>outfit</i> karakter utama dari pakaian utama(berperang), pakaian menyelinap, pakaian darurat dari <i>Kalirest</i> dan pakaian santai	104
Gambar 4.36 Konsep skala karakter Silvia, Ghanal, dan Vuket dan Achelope..	106
Gambar 4.37 Alternatif wajah Ghanal	107
Gambar 4.38 Alternatif wajah Vuket	107
Gambar 4.39 Alternatif kostum Ghanal	108
Gambar 4.40 Alternatif kostum Vuket.....	108
Gambar 4.41 Sketsa Ilustrasi Cover	109
Gambar 4.42 Ilustrasi Cover Polos	109
Gambar 4.43 Ilustrasi Cover Final	110
Gambar 4.44 Ilustrasi Headshot Silvia.....	111
Gambar 4.45 Ilustrasi Headshot Ghanal	112
Gambar 4.46 Ilustrasi Headshot Vuket	113
Gambar 4.47 Ilustrasi Headshot Achelope Critical Class.....	114