

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
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 Waktu	4
1.4.5 Mengapa.....	4
1.4.6 Bagaimana.....	4
1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan	4
1.5.1 Tujuan Perancangan	4
1.5.2 Manfaat Perancangan	4
1.6 Metode Perancangan	5

1.7	Kerangka Perancangan	6
1.8	Pembabakan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI		9
2.1	Teori Objek.....	9
2.1.1	Satwa (satwa endemik)	9
2.2	Teori Media	9
2.2.1	Game	9
2.2.2	Karakter Game	10
2.2.3	Desain Karakter.....	11
2.2.4	Environment.....	24
2.3	Teori Pendukung	24
2.3.1	Adaptasi.....	24
2.3.2	Target Audiens	24
BAB III DATA DAN ANALISIS.....		26
3.1	Data dan Analisis Objek Hewan endemik.....	26
3.1.1	Kelompok Hewan berdasarkan Kesamaan Jenis Makanan.....	26
3.1.2	Mamalia.....	26
3.1.3	Tabel Keunikan Fauna di Samarinda	31
3.2	Wawancara dengan Illustrator.....	33
3.3	Data Kuisisioner.....	34
3.3.1	Profil Responden.....	34
3.3.2	Game	35
3.3.3	Pengetahuan tentang Fauna.....	36
3.3.4	Opini.....	37
3.4	Analisis Hasil Wawancara.....	42
3.5	Analisis Kuesioner	43

3.6	Data Khalayak Sasaran.....	45
3.6.1	Demografis.....	45
3.6.2	Psikografis.....	45
3.6.3	Data Kultural/Kebiasaan Audience.....	45
3.7	Data dan Analisis Karya Sejenis	45
3.7.1	Data Karya Sejenis.....	46
3.7.2	Analisis Karya Sejenis	52
3.8	Kata Kunci.....	74
3.9	Kesimpulan.....	74
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		76
4.1	Konsep Pesan	76
4.2	Konsep Kreatif	76
4.3	Konsep Visual	76
4.3.1	Elemen Cerita.....	76
4.3.2	Referensi Visual.....	78
4.3.3	Referensi Karakter	79
4.3.4	Referensi Kostum.....	79
4.3.5	Referensi Anatomi, pose, style dan ekspresi.....	80
4.3.6	Alternatif sketsa <i>Body Scalling</i>	81
4.3.7	Alternatif sketsa bentuk wajah.....	82
4.3.8	Alternatif Sketsa Desain Karakter.....	83
4.3.9	Alternatif Siluet Pose	87
4.3.10	Sketsa alternatif Ilustrasi Karakter	88
4.3.11	Proses transformasi <i>gijinka</i> karakter pertama	89
4.3.12	Pose Karakter	92
4.3.13	Pose Karakter kedua dan ketiga	93

4.3.14	Proses transformasi <i>gijinka</i> karakter kedua.....	94
4.3.15	Konsep Karakter Ketiga.....	96
4.3.16	Draft rancangan untuk <i>enemies</i> (Achelope).....	97
4.3.17	Konsep The Story.....	99
4.3.18	Ekspresi Karakter.....	100
4.3.19	Turnaround Karakter.....	102
4.3.20	Outfit Karakter Pertama.....	104
4.3.21	Character Scale.....	106
4.3.22	Ilustrasi Pelengkap.....	107
BAB V PENUTUP.....		115
5.1	Kesimpulan.....	115
5.2	Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA.....		116
LAMPIRAN.....		119