

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	II
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	III
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	IV
<b>ABSTRAK</b> .....	VI
<b>ABSTRACT</b> .....	VII
<b>DAFTAR ISI</b> .....	VIII
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	XII
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	XV
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Permasalahan .....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.3.1 Apa.....	3
1.3.2 Siapa.....	3
1.3.3 Tempat .....	3
1.3.4 Kapan .....	4
1.3.5 Kenapa .....	4
1.3.6 Bagaimana.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian/Perancangan.....	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	5
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.6.2 Manfaat Praktis .....	5
a. Manfaat Perancangan bagi Penulis .....	5
b. Manfaat Perancangan bagi Akademis.....	5
c. Manfaat Perancangan bagi Masyarakat .....	5
1.7 Metode Perancangan.....	6
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
a. Studi Pustaka.....	6
1.7.2 Metode Analisis Data.....	6
1.7.3 Kerangka Penelitian .....	7
1.7.4 Pembabakan .....	8

<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	9
2.1 Spesies Endemik .....	9
2.2 Game .....	9
2.2.1 Gameplay .....	10
a. Role Playing Games.....	10
b. Action Games.....	10
c. Adventure Games.....	10
d. Action Adventure Games.....	10
e. Shooters.....	11
f. Simulation Games.....	11
g. Strategy Games .....	11
2.3 Karakter .....	11
2.3.1 Anatomi.....	12
a. Proporsi.....	13
b. Bentuk Tubuh.....	13
c. Jenis Kelamin.....	13
2.3.2 Desain Karakter .....	14
a. Garis dan Bentuk.....	14
b. Siluet .....	15
a. Cerita.....	15
b. Bentuk dan Garis.....	15
c. Siluet .....	15
d. Proporsi dan Hal yang dlebihkan.....	15
a. Briefing .....	16
b. Research.....	16
c. Sketsa .....	17
d. Shapes .....	17
e. Konstruksi.....	18
f. Color Schemes .....	18
2.3.3 Warna .....	19
a. Rona Warna .....	19
b. Nilai Warna.....	20
c. Saturasi.....	20
d. Skema Warna .....	20
e. Color Mood.....	23

2.4	Remaja .....	24
2.5	Penggambaran Hewan .....	25
2.5.1	Plantigrade .....	25
2.5.2	Digitigrade .....	25
2.5.3	Unguligrade .....	25
<b>BAB III DATA DAN ANALIS .....</b>		<b>26</b>
3.1	Data dan Analisis Objek .....	26
3.1.1	Elang Jawa .....	26
3.1.2	Kebiasaan Hidup Elang Jawa.....	28
3.1.3	Proses Pertumbuhan Elang Jawa .....	32
3.1.4	Pakaian Pawang Elang Jawa.....	35
3.1.5	Pakaian Pemburu .....	36
3.1.6	Proporsi Karakter Pemburu .....	38
3.2	Data Khalayak Sasar .....	39
3.2.1	Geografis .....	39
3.2.2	Demografis .....	39
3.2.3	Psikografis .....	40
3.3	Data dan Analisis Karya Sejenis .....	40
3.3.1	Brand New Animal .....	40
3.3.2	Arknights .....	48
3.3.3	Kemono Friends .....	55
3.3.4	Analisis Tiga Karya Sejenis .....	61
3.4	Hasil Analisis .....	62
<b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN .....</b>		<b>63</b>
4.1	Konsep Pesan .....	63
4.2	Konsep Kreatif .....	63
4.3	Konsep Perancangan .....	63
4.3.1	Konsep Visual .....	63
4.3.2	Konsep Cerita .....	64
a.	Karakter Iqbal (Pawang Elang Jawa).....	65
b.	Karakter Doni (Pemburu) .....	65
c.	Karakter Bromo (Pemburu) .....	66
d.	Karakter Elza .....	66

4.4 Hasil Perancangan.....	67
4.4.1 Elza (Elang Jawa) .....	67
3.4.2 Iqbal (Pawang Elang Jawa) .....	73
4.4.3 Doni (Pemburu) .....	78
4.4.4 Bromo (Pemburu) .....	83
4.4.5 Seluruh Karakter .....	90
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>91</b>
5.1 Kesimpulan .....	91
5.2 Saran .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>92</b>