

DAFTAR ISI

Lembar Pernyataan.....	2
KATA PENGANTAR.....	3
ABSTRAK.....	4
DAFTAR TABEL.....	10
BAB I.....	11
PENDAHULUAN.....	11
1.1 Latar Belakang.....	11
1.2 Identifikasi Masalah.....	13
1.3 Rumusan Masalah.....	13
1.4 Tujuan Dan Manfaat Perancangan.....	13
1.4.1 Tujuan.....	13
1.4.2 Manfaat.....	13
1.5 Ruang Lingkup.....	14
1.5.1 Apa.....	14
1.5.2 Siapa.....	14
1.5.3 Di mana.....	14
1.5.4 Kapan.....	14
1.5.5 Mengapa.....	14
1.5.6 Bagaimana.....	14
1.6 Landasan Penelitian.....	14
1.6.1 Metode Penelitian Kualitatif.....	14
1.6.2 Metode Pengumpulan Data.....	15
1.6.3 Metode Analisis Semiotika Kualitatif.....	15
1.7 Sistematika Penelitian.....	16
1.8 Kerangka Perancangan.....	17
1.9 Pembabakan.....	18
BAB II.....	19
LANDASAN TEORI.....	19
2.1 Apresiasi.....	19
2.2 Kopi.....	19
2.3 Video Game.....	20
2.3.1 Kelebihan Game.....	20
2.4 Concept Art.....	20
2.4.1 Concept Artist.....	21
2.5 Karakter Desain.....	21
2.5.1 Shapes.....	21

2.5.2 Archetype.....	22
2.5.3 Personality.....	22
2.5.4 Teori Warna.....	23
2.5.5. Referensi.....	25
2.5.6. Estetika.....	25
2.5.7 Orisinalitas.....	26
2.5.8. Penguasaan.....	26
2.5.9 Proporsi.....	26
2.5.10 Model Sheets.....	26
2.6 Pixel.....	27
2.7 Environment.....	27
2.8 Isometric View.....	28
2.8 Usia Dewasa Awal.....	30
BAB III.....	31
DATA DAN ANALISIS DATA.....	31
3.1 Data Observasi.....	31
3.2 Observasi Lingkungan Kebun Kopi.....	31
3.3 Observasi Tanaman Arabika.....	32
3.4 Observasi Kegiatan Pengelola Kebun Kopi.....	33
3.5 Observasi Gubuk.....	33
3.6 Observasi Pengelola Kebun Kopi.....	34
3.7 Data Wawancara.....	35
3.7.1 Hasil Wawancara Pengelola Kebun Kopi.....	35
3.7.2 Hasil Wawancara petani kebun kopi.....	37
3.8 Data Kuesioner.....	38
3.9 Data Karya Sejenis.....	40
3.9.1 Perbandingan Karya Sejenis.....	40
A. Sakuna : Of Rice and Ruin.....	41
B. Sword of Convallaria.....	43
C. . Guardian Tales.....	44
3.10 Hasil Analisis Data.....	46
A. Analisis Data Kuesioner.....	46
B. Analisis Observasi dan Wawancara.....	46
C. Analisis Semiotika.....	47
3.11 Analisis Karya Sejenis.....	50
A. Sakuna: of Rice and Ruins.....	50
B. Sword of Convallaria.....	53
C. Guardian Tales.....	54
D. Coral Island.....	55

3.12 Penerapan Desain.....	56
3.13 Khalayak Sasar.....	57
A. Geografi.....	57
B. Demografi.....	57
C. Psikografi.....	57
D. Data Kultural.....	57
BAB IV.....	58
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	58
4.1 Konsep Perancangan.....	58
4.1.1 Konsep Pesan.....	58
4.1.2 Konsep Kreatif.....	58
4.1.3 Konsep Media.....	59
4.1.4 Konsep Visual.....	59
4.2 Hasil Perancangan.....	59
4.2.1 Penulisan Cerita.....	59
4.2.2 Moodboard.....	61
4.2.3 Sketsa.....	62
4.2.4 Rendering.....	67
BAB V.....	77
KESIMPULAN.....	77
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79