

## **DAFTAR ISI**

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	2
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	3
<b>ABSTRAK</b> .....	4
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	6
<b>BAB 1</b> .....	10
<b>PENDAHULUAN</b> .....	10
1.1 Latar belakang .....	10
1.2 Identifikasi Masalah .....	12
1.3 Rumusan Masalah .....	12
1.4 Ruang Lingkup .....	13
1.5 Tujuan Perancangan .....	13
1.6 Manfaat Perancangan .....	14
1.7 Pengumpulan dan Analisis Data .....	15
1.7.1 Pengumpulan Data .....	15
1.7.2 Analisis Data .....	16
1.8 Kerangka Perancangan .....	17
1.9 Pembabakan .....	18
<b>BAB II</b> .....	19
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	19
2.1 Kucing .....	19
2.2 Game .....	19
2.3 Game Edukasi.....	20
2.4 Karakter dalam Game.....	20
2.5 Desain Karakter.....	22

2.5.1 Style.....	22
2.5.2 Bentuk Dasar .....	23
2.5.3 Proporsi Badan .....	24
2.5.4 Siluet.....	25
2.5.5 Model sheet .....	25
2.6 Teori Antropomorfisme .....	27
2.7 Warna .....	27
2.8 12 Prinsip Dasar Animasi.....	30
2.9 Landasan Perancangan .....	33
2.9.1 Target Audiens .....	33
2.9.2 Metodologi Penelitian .....	33
2.9.3 Metode Pengumpulan Data .....	34
BAB III.....	36
DATA DAN ANALISIS DATA.....	36
3.1 Data .....	36
3.1.1 Data Khalayak Sasaran.....	36
3.1.2 Data Hasil Survei .....	37
3.1.3 Data Hasil Wawancara .....	39
3.2 Analisis Data .....	47
3.2.1 Analisis Data Wawancara .....	47
3.2.2 Analisis Data Survei.....	48
3.3 Studi Pustaka .....	49
3.4 Data dan Analisis Karya Sejenis .....	53
3.4.1 Data Karya Sejenis .....	53

3.4.2 Analisis Karya Sejenis .....	57
3.5 Hasil Analisis Karya Sejenis .....	63
BAB 4.....	66
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	66
4.1 Konsep Pesan .....	66
4.2 Konsep Kreatif .....	67
4.3 Konsep Media .....	67
4.4 Konsep Visual .....	67
4.5 Hasil Perancangan.....	69
4.5.1 Pra Produksi .....	69
4.5.2 Produksi.....	84
4.5.3 Finishing.....	89
BAB V.....	92
PENUTUP.....	92
5.1 Kesimpulan.....	92
5.2 Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA .....	94