

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABLE	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Ruang Lingkup.....	3
1.5. Tujuan Perancangan.....	4
1.6. Manfaat Perancangan.....	4
1.6.1. Bagi Penulis	4
1.6.2. Bagi Masyarakat	5
1.7. Metode Penelitian	5
1.7.1. Metode Yang Digunakan	5
1.7.2 Metode Analisis	6
1.8. Kerangka Perancangan.....	7
1.9. Pembabakan	8

BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Desain Karakter	9
2.1.1 Pengembangan Visual Karakter (Visual Character Development)	9
2.1.2 Teknik Dalam Pembuatan Karakter (<i>Techniques</i>).....	10
2.1.3 Gerakan (<i>Movement</i>).....	11
2.1.4 Referensi (<i>Reference</i>).....	13
2.2 Definisi Karakter Game	13
2.2.1 Tipe Karakter Game (Types of Game Character).....	14
2.2.2 Jenis – Jenis Karakter.....	14
2.2.3 Bentuk Dasar Yang Digunakan Dalam Desain Karakter.....	15
2.2.4 Pendeskripsian Karakter	18
2.3 Definisi Game	21
2.3.1 Role-Playing Games	22
2.4 Target Audience.....	22
2.5 Pengertian Psikologi	23
2.5.1 Psikologi Perkembangan Remaja	23
2.6 Definisi Software	25
2.6.1 Jenis – Jenis Software	25
BAB III DATA DAN ANALIS	27
3.1 Si Kabayan	27
3.1.1 Karakter Orang Sunda.....	30
3.1.2 Watak Dan Sifat Orang Sunda.....	31
3.1.3 Pakaian Adat Suku Sunda.....	33
3.1.4 Gesture Karakter Si Kabayan.....	39
3.1.5 Karakter Golongan darah AB	39
3.1.6 Identifikasi Cerita Tentang Si Kabayan.....	41

3.2	Proyek Sejenis.....	50
3.2.1	Game Archeage.....	53
3.2.2	Referensi Karakter FARCRY 3	54
3.3	Data Pendukung	57
3.3.1	Demografis.....	57
3.3.2	Psikografis.....	58
3.3.3	Geografis.....	58
3.3.4	Perilaku Konsumen	58
3.3.5	Data Observasi	59
3.4	Analisis Data.....	68
3.4.1	Deskripsi	68
3.4.2	Analisis Motif dalam Cerita.....	69
3.4.3	Analisis Karakter wajah orang Sunda.....	86
3.4.4	Analisis Unsur Intrinsik	98
3.4.5	Hasil Pengolahan Data	106
3.4.6	Skema Analisis.....	108
BAB IV	KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	109
4.1	Konsep	109
4.1.1	Konsep Pesan	109
4.2	Konsep Kreatif	109
4.2.1	Pendekatan	109
4.3	Konsep Perancangan	110
4.3.1	Ide	110
4.3.2	Penokohan.....	110
4.4	Konsep Media	113
4.4.1	Media Utama.....	113

4.4.2 Media Pendukung	113
4.4.3 Spesifikasi Media.....	114
4.5 Konsep Visual.....	114
4.5.1 Visual Karakter dan game.....	114
4.5.2 <i>Modeling</i> Karakter Kabayan	115
4.5.3 Texturing Karakter Si Kabayan	119
4.5.4 Rigging Animation Controls.....	121
4.6 Hasil Perancangan.....	123
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	148
5.1 Kesimpulan	148
5.2 Saran	149
DAFTAR PUSTAKA	150
LAMPIRAN	152