

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Ruang Lingkup.....	3
1.3.1. Apa	3
1.3.2. Siapa.....	3
1.3.3. Bagaimana.....	4
1.3.4. Tempat.....	4
1.3.5. Waktu	4
1.4. Rumusan Masalah.....	4
1.5. Tujuan Perancangan.....	4
1.6. Manfaat	5
1.6.1. Manfaat Bagi penulis	5
1.6.2. Manfaat Bagi khalayak sasaran	5
1.7. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.8. Metode Perancangan.....	6
1.8.1. Pra Produksi	7
1.8.2. Produksi.....	7
1.9. Kerangka Perancangan.....	8
1.10. Pembabakan	9
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	10
2.1. Limbah B3	10
2.2. <i>Visual Art</i>	11

2.3.	Desain Karakter	12
2.3.1.	Hal yang Diperhatikan dalam Membuat Desain Karakter <i>Game</i>	12
2.3.2.	Prinsip Dasar Animasi.....	14
2.4.	Teori Warna	15
2.4.1.	Cahaya Alami.....	15
2.4.2.	Cahaya Buatan	16
2.4.3.	<i>Mood Color</i>	17
2.5.	Teori <i>Anthopomorphism</i>	17
2.6.	Metode Kualitatif	18
2.6.1.	Metode Pengumpulan Data.....	18
BAB III	DATA ANALISIS	20
3.1.	Data Objek	20
3.1.1.	Pabrik SUJ.....	20
3.1.2.	Contoh Pencemaran B3 di Indonesia	23
3.1.3.	K3 dalam Pabrik Industri	30
3.1.4.	Data Wawancara	33
3.2.	Data Analisis Khalayak Sasaran	36
3.2.1.	Geografis.....	36
3.2.2.	Demografis.....	36
3.2.3.	Perilaku Konsumen	36
3.3.	Analisis Data Kuesioner	37
3.4.	Analisis Karya Sejenis	38
3.4.1.	<i>Game CRaZY FACTORY</i> (2001).....	38
3.4.2.	<i>Game Resident Evil 5</i> (2009)	41
3.4.3.	<i>Fist of Rage</i> (2017).....	44
3.5.	Hasil Analisis	48
3.5.1.	Hasil Analisis Data Objek.....	48
3.5.2.	Hasil Analisis Karya Sejenis.....	49
3.6.	Kesimpulan Data Objek dan Game Sejenis	50
BAB IV	KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	52
4.1.	Ide Besar	52
4.2.	Konsep Media	54

4.2.1. Media Utama.....	54
4.3. Perancangan Sketsa.....	55
4.3.1. Perancangan Sketsa Aset.....	55
4.3.2. Perancangan Karakter	56
4.3.3. Sketsa <i>Interface Design</i>	57
4.4. Konsep Visual.....	64
4.5. Perancangan <i>Visual Art</i>	65
4.5.1. <i>Shape</i> Karakter	65
4.5.2. <i>Style</i> Karakter	65
4.5.3. <i>Moveset</i> Karakter	69
4.5.4. Pembuatan Aset.....	70
4.5.5. NPC	75
4.5.6. Pembuatan <i>Design Interface</i>	78
4.6. Simbol Bahaya Didalam <i>Game</i>	85
4.6.1. <i>Stage Toxic</i>	85
4.6.2. <i>Stage Dangerous of Environment</i>	86
4.6.3. <i>Stage Korosif dan Explosive</i>	86
4.7. <i>Special Item</i>	87
4.8. <i>Opening Storyline</i>	89
BAB V PENUTUP	94
5.1. Kesimpulan	94
DAFTAR PUSTAKA	95