

Daftar Isi

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	viii
Daftar Tabel.....	xii
BAB I Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup.....	4
1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan	4
1.6 Metode Perancangan	5
1.7 Sistematika Perancangan	7
1.8 Kerangka Perancangan	8
1.9 Pembabakan.....	9
BAB II Landasan Pemikiran	11
2.1 Nasionalisme	11
2.1.1 Visualisasi Nasionalisme	11
2.3 Game	12
2.3.1 Video game.....	12
2.3.2 Stealth	12
2.4 Warna	12
2.4.1 <i>Color Wheel</i>	14
2.4.2 Skema Warna.....	15
2.5 Desain Karakter	18
2.5.1 <i>Model Sheet</i>	19

2.5.2	Karakter <i>Game</i>	19
2.6	<i>Head Height</i>	20
2.7	<i>Shapes</i>	20
2.8	<i>Color Models</i>	21
2.9	<i>Body Type</i>	21
2.7.1	<i>Mesomorph</i>	21
2.9.2	<i>Ectomorph</i>	22
2.10	Pencahayaan	23
2.11	<i>Archetype</i>	23
2.12	Orisinalitas Desain / Ciri Khas	24
2.13	Siluet.....	25
2.12	Referensi.....	25
2.14	Estetika	26
2.15	Semi Realis.....	27
2.16	Generasi Z	27
BAB III Data dan Analisis Data.....		28
3.1	Data Objek Penelitian.....	28
3.1.1	Usman Janatin.....	28
3.1.2	Tohir / Harun	30
3.1.3	Nilai Nasionalisme dalam Usman dan Harun.....	32
3.1.4	Analisis Visual	33
3.1.4.1	Analisis Kostum KKO-AL	33
3.1.2.2	Analisa Pakaian Tari Angguk.....	35
3.1.2.3	Analisa Pakaian Sehari-hari warga Indonesia dan Singapura	37
3.1.2.4	Analisis Sarung.....	38
3.1.2.5	Analisis Pakaian Suku Bawean	39
3.1.3	Hasil Analisis Objek	41
3.2	Analisis Data Khalayak Sasar	42
3.2.1	Demografis.....	42
3.2.2	Geografis.....	43
3.2.3	Platform	43

3.2.5	Pengayaan	45
3.2.6	Hasil Analisis Khalayak Sasar	45
3.3	Analisis Karya Sejenis.....	46
3.3.1	Analisis Penggunaan <i>Shapes</i> dalam <i>game</i> Mark of the Ninja	46
3.3.2	Analisis Siluet dan Warna Karakter dalam <i>game</i> Strider.....	49
3.3.3	Analisis penggunaan pewarnaan Semi dalam karakter <i>game</i> Vigil : The Longest Night	53
3.3.5	Analisis Penggunaan Cahaya dalam <i>game</i> Inside.....	56
3.4	Hasil Analisis	58
BAB IV Konsep Perancangan.....		59
4.1	Konsep.....	59
4.1.1	Ide Besar.....	59
4.1.2	Konsep Pesan.....	60
4.1.3	Konsep Media.....	60
4.1.4	Konsep Kreatif.....	60
4.1.5	Konsep Visual.....	61
4.2	Hasil Perancangan	63
4.2.1	Penentuan <i>Basic Shapes</i> Usman dan Harun	63
4.2.2	Perancangan Siluet Usman dan Harun	68
4.2.3	Penerapan Pewarnaan Semi Relais untuk Usman dan Harun	71
4.2.4	Penerapan Cahaya pada Karakter	80
BAB V Kesimpulan.....		86
5.1	Kesimpulan.....	86
5.2	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....		88
LAMPIRAN		91