

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan.....	2
1.2.1 Identifikasi Masalah	2
1.2.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Metode Pengumpulan dan Analisis Data	3
1.6 Kerangka Perancangan.....	5
1.7 Pembabakan.....	6
BAB II DASAR PEMIKIRAN	7
2.1 Teori Objek	7
2.1.1 Hubungan antara Manusia dan Makhluk Hidup	7
2.1.2 Perilaku Manusia terhadap Makhluk Hidup dan Lingkungan..	8
2.1.3 Kucing Domestik (Kucing Kampung).....	9
2.2 Teori Medium	21
2.2.1 <i>Concept Art</i>	21
2.2.2 Desain Karakter	24
2.2.3 Penokohan.....	28
2.2.4 Warna.....	30
2.2.5 Antropomorfisme	32
BAB III DATA DAN HASIL ANALISIS	35
3.1 Data dan Analisis Objek	35

3.1.1	Data Hasil Observasi	35
3.1.2	Wawancara	42
3.2	Data dan Analisis Khalayak Sasar	44
3.2.1	Demografi.....	44
3.2.2	Geografis	44
3.2.3	Psikografi	45
3.3	Data dan Analisis Karya Sejenis	45
3.3.1	The Empire of Corpses (Shisha no Teikoku).....	47
3.3.2	The Art of “The Last of Us”	60
3.3.3	Arknights	64
3.3.4	Hasil Analisis Karya Sejenis	71
3.4	Kesimpulan Analisis	71
BAB IV PERANCANGAN.....		72
4.1	Konsep Pesan	72
4.2	Konsep Kreatif.....	72
4.3	Konsep Visual	73
4.4	Konsep Media	74
4.5	Proses dan Hasil Perancangan	75
4.5.1	Cerita.....	75
4.5.2	Biodata Karakter	77
4.5.3	<i>Moodboard</i>	81
4.5.4	Perancangan Karakter	84
4.5.5	Warna Karakter.....	103
4.5.6	Final.....	107
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		116
5.1	Kesimpulan.....	116
5.2	Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA		118
LAMPIRAN.....		i