

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
LEMBAR PERNYATAAN.....	3
KATA PENGANTAR	4
ABSTRAK.....	5
ABSTRACT.....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR.....	9
DAFTAR TABEL.....	10
BAB 1 PENDAHULUAN	11
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	11
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH	13
1.3 RUMUSAN MASALAH	13
1.4 RUANG LINGKUP.....	13
1.5 TUJUAN PERANCANGAN	13
1.6 MANFAAT PERANCANGAN	14
1.7 METODE PERANCANGAN	14
1.8 KERANGKA PERANCANGAN.....	15
1.9 PEMBABAKAN	16
BAB II LANDASAN TEORI.....	17
2.1 GUNDAM.....	17
2.2 WAYANG	18
2.2.1 WAYANG KULIT SASAK	19
2.3 SUKU SASAK.....	19
2.4 PAKAIAN ADAT	20
2.5 GAME.....	21
2.6 <i>CHARACTER DESIGN</i>	22
2.6.1 WARNA	23
2.6.2 MODEL SHEET	24
2.6.3 BENTUK	25
2.6.4 PROPORSI	25
2.6.5 <i>CHARACTER PHYSICAL TYPE</i>	25
2.6.6 PAKAIAN DAN AKSESORIS	26
2.7 PERANCANGAN KARAKTER	27
BAB III DATA DAN ANALISIS	28
3.1 TRANSMEDIA STORYTELLING	28
3.2 METODOLOGI Pengerjaan	28
3.3 ANALISIS KEBUTUHAN Pengerjaan GAME.....	28
3.4 METODE PERANCANGAN.....	28
3.5 DATA WAWANCARA	29
3.6 DATA KUESIONER.....	30
3.7 DATA OBSERVASI	33

3.8 KARYA SEJENIS	37
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	42
4.1 KONSEP PERANCANGAN.....	42
4.2 KONSEP PESAN	42
4.3 KONSEP KREATIF	42
4.4 KONSEP MEDIA.....	43
4.5 KONSEP VISUAL	43
4.6 HASIL PERANCANGAN.....	44
4.7 MOCKUP	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.1 KESIMPULAN.....	49
5.2 SARAN.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50
DAFTAR INTERNET	51