

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
<i>ABSTRACT</i>	<i>iv</i>
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
I.2 Identifikasi Masalah	8
I.3 Rumusan Masalah	8
I.4 Tujuan Penelitian.....	9
I.5 Metode Penelitian	9
I.6 Pembatasan Masalah	10
I.7 Manfaat Penelitian	10
I.8 Asumsi	11
I.9 Sistematika Penulisan.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
II.1 Penelitian Terdahulu	13
II.2 Alur Penelitian (<i>Roadmap</i>).....	19
II.3 Konsep Antropomorfis.....	20
II.4 Teori Manga Matrix	21
II.5 Gaya <i>Chibi</i>	27
BAB III DATA PENELITIAN	30
III.1 Visual Karakter Pemain (manusia).....	30
III.2 Visual Karakter Non-Pemain atau NPC Utama (hewan).....	32
BAB IV ANALISIS DATA	41
IV.1 Triangulasi Data.....	42

IV.2 Pembahasan	43
IV.2.1 Desain visual karakter NPC utama.....	43
IV.2.1.1 Analisis Desain Visual Karakter Isabelle	47
IV.2.1.2 Analisis Desain Visual Karakter Tom Nook	57
IV.2.1.3 Analisis Desain Visual Karakter Blathers.....	66
IV.2.1.4 Analisis Desain Visual Karakter K.K. Slider.....	74
IV.2.1.5 Analisis Desain Visual Karakter Mabel.....	82
IV.2.2 Konsep antropomorfis pada karakter-karakter NPC utama	91
IV.2.2.1 Karakter Isabelle dan Anjing Shih Tzu	91
IV.2.2.2 Karakter Tom Nook dan Rakun	93
IV.2.2.3 Karakter Blathers dan Burung Hantu.....	95
IV.2.2.4 Karakter K.K. Slider dan Anjing Terrier	97
IV.2.2.5 Karakter Mabel dan Landak Mini.....	99
IV.3 Interpretasi Data.....	101
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	103
V.1 Kesimpulan.....	103
V.2 Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA.....	105