

## DAFTAR ISI

COVER.....	I
BAB I.....	4
PENDAHULUAN.....	
1.1 Latar Belakang.....	11
1.2 Identifikasi Masalah.....	13
1.3 Rumusan Masalah.....	13
1.4 Batasan Masalah.....	13
1.4.1. Apa.....	13
1.4.2. Bagaimana.....	13
1.4.3. Siapa.....	13
1.4.4. Tempat.....	13
1.4.5. Waktu.....	14
1.5 Tujuan Perancangan.....	14
1.6 Manfaat Perancangan.....	14
1.7 Metode Perancangan.....	14
1.7.1. Cara Pengumpulan Data.....	14
1.7.2. Analisis Data.....	15
1.7.3. Sistematika Perancangan.....	16
1.8 Kerangka Perancangan.....	17
1.9 Pembabakan.....	18
BAB II.....	19
LANDASAN PEMIKIRAN.....	
2.1 Game.....	19
2.2 Action.....	19
2.3 Mobile Game.....	20
2.4 Pixel Art.....	20
2.5 Pengertian Android.....	20
2.6 Pengembangan Tahapan Aset Visual.....	22
2.7 Pengarahan Bentuk (Generator of Form) Dalam Game.....	23
2.8 Metode Kuantitatif.....	24

2.9 Metode Kualitatif.....	25
2.10 Segmentasi Psikologis.....	27
2.11 Karakter.....	28
2.12 Karakter Fungsional.....	28
2.13 Unsur Interinsik.....	30
2.14 Cerita Rakyat.....	30
`BAB III.....	31
DATA DAN ANALISIS.....	
3.1 Data & Analisis Objek.....	31
3.1.1. Unsur Instrinsik Dari Karakter Pitung.....	31
3.1.2. Analisis Karakter Pitung.....	42
3.1.3. Data & Analisis Khalayak Sasaran.....	43
3.1.4 Analisis Khalayak sasaran.....	48
3.2 Data Proyek Sejenis.....	50
3.2.1 Data proyek Sejenis 1 .....	50
3.2.2 Data proyek Sejenis 2 .....	54
3.2.3 Data proyek Sejenis 3 .....	56
3.2.4 Data proyek Sejenis 4 .....	59
3.3 Analisis Data Sejenis .....	62
3.3.1 Analisis Data Sejenis 1... ..	62
3.3.2 Analisis Data Sejenis 2... ..	62
3.3.3 Analisis Data Sejenis 3... ..	63
3.3.4 Analisis Data Sejenis 4... ..	64
3.4. Hasil Analisis.....	65
`BAB IV.....	67
4.1 Konsep.....	
4.1.1 Konsep Pesan.....	67
4.1.2 Konsep Kreatif.....	67
4.1.3 Konsep Media.....	68
4.1.4 Konsep Visual.....	69
4.1.4.1 Jenis-Jenis Huruf.....	69
4.1.4.2 warna.....	70
4.1.4.3 Gaya Visual.....	71
4.2 Hasil Perancangan.....	72
4.2.1 Level arena.....	72

4.2.2 Aset permainan.....	76
4.2.2.1 Aset Karakter.....	76
4.2.2.2 Aset Properti lingkungan.....	82
4.2.2.3 Aset Bantuan dan senjata.....	87
4.2.2.4 Aset UI Interface.....	90
4.2.2.5 Aset Tombol UI Interface.....	92
4.2.3 Game Design Dokument Dan Grafik.....	96
4.2.4 Status Karakter.....	96
`BAB V.....	97
`5.1 Kesimpulan.....	97
`5.2 Saran.....	97
`5.2 Daftar Isi.....	98
Lampiran.....	99