

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Ruang Lingkup.....	4
1.3.1. Apa.....	4
1.3.2. Siapa.....	4
1.3.3. Bagian Mana.....	4
1.3.4. Dimana.....	4
1.3.5. Kapan.....	5
1.4. Rumusan Masalah.....	5
1.5. Tujuan Perancangan & Manfaat Peraancangan.....	5
1.5.1. Tujuan Perancangan.....	5
1.5.2. Manfaat Peraancangan.....	5
1.6. Metodologi Perancangan.....	6
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.1.1. Studi Pustaka.....	6
1.6.1.2. Wawancara.....	7
1.6.1.3. Kuisisioner.....	7
1.6.2. Metode Analsis Data.....	7
1.6.3. Metode Perancangan.....	9
1.7. Kerangka Perancangan.....	10
1.8. Pembabakan.....	11

BAB II DASAR PEMIKIRAN

2.1. <i>Adaptation</i>	12
2.1.1. <i>What? (Forms)</i>	12
2.2. <i>Platforms</i>	13
2.2.1. <i>Computer</i>	14
2.3. <i>Player Modes</i>	14
2.3.1. <i>Singleplayer</i>	14
2.4. <i>Genres</i>	15
2.4.1. <i>Action</i>	15

2.4.2. <i>Adventure</i>	16
2.4.3. <i>Action-Adventure</i>	16
2.5. <i>Level Design</i>	17
2.5.1. <i>Structure</i>	17
2.5.1.1. <i>Objectives</i>	17
2.5.1.2. <i>Flow</i>	18
2.5.2. <i>Time</i>	19
2.5.2.1. <i>Variable</i>	20
2.5.3. <i>Space</i>	20
2.5.3.1. <i>Material & Terrain</i>	20
2.5.3.2. <i>Radiosity & Effects</i>	23
2.5.3.3. <i>Boundaries</i>	23
2.5.3.4. <i>Style</i>	23
2.5.3.5. <i>Maps</i>	24

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data & Analisis Objek	26
3.1.1 Orientasi	26
3.1.2 Tema	26
3.1.2.1 Fantasi	26
3.1.2.2 Wayang	27
3.1.3 Garis Besar Cerita	27
3.1.3.1 Pengenalan	27
3.1.3.2 Awal Masalah	28
3.1.3.3 Menuju Masalah	28
3.1.3.4 Ketegangan	29
3.1.3.5 Penyelesaian	30
3.1.4 Tabel Latar dan <i>Setting</i>	30
3.1.5 Referensi Alam	38
3.1.6 Referensi Bangunan	42
3.1.7 Hasil Wawancara Dengan Penulis Novel	45
3.2 Data & Analisis Khalayak Sasar	46
3.2.1 Hasil Wawancara Dengan Pelaku Industri	46

3.2.2 Hasil Wawancara Dengan <i>Core Gamer</i>	48
3.3 Data & Analisis Karya Sejenis	50
3.3.1 Tabel <i>Platforms</i>	50
3.3.2 Tabel <i>Player Modes</i>	51
3.3.3 Tabel <i>Genres</i>	54
3.3.4 Tabel <i>Level Design</i>	56
3.4 Hasil Analisis	68
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	
4.1 Konsep Perancangan	71
4.1.1 Ide Besar	72
4.1.2 Konsep Kreatif	73
4.1.3 Konsep Media	73
4.1.4 Konsep Visual	73
4.1.4.1 Gaya Gambar	73
4.1.4.2 Tabel Warna	73
4.2 Hasil Perancangan	75
4.2.1 Tabel <i>Game Overview</i>	75
4.2.2 Tabel <i>Game Backstory</i>	75
4.2.3 Desain <i>Level</i>	80
4.2.3.1 <i>Game Flow Mindmap</i>	80
4.2.3.2 Peta <i>World Game</i>	81
4.2.3.3 Tabel Area	89
4.2.4 Aset <i>Game</i>	114
4.2.4.1 Tabel Aset Alam	114
4.2.4.2 Tabel Aset Arsitektur	118
4.2.5 <i>Environment Screenshot</i>	123
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan	127
5.2. Saran	127
DAFTAR PUSTAKA	128
LAMPIRAN	129