

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup	4
1.4.1 Apa	4
1.4.2 Siapa	4
1.4.3 Tempat	4
1.4.4 Kapan	4
1.4.5 Kenapa	5
1.4.6 Bagian mana	5
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.5.1 Tujuan Umum	5
1.5.2 Tujuan Khusus	5
1.6 Manfaat Perancangan	6
1.7 Metodologi Perancangan	6
1.7.1 Studi Pustaka	6
1.7.2 Materi Audio-Visual (Creswell, 2016: 255)	6
1.8 Pembabakan	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Kebudayaan	9
2.2 Tritangtu Sunda	10
2.3 Desain Komunikasi Visual	10

2.3.1 Fungsi Desain Komunikasi Visual	11
2.3.2 Ilustrasi	11
2.3.3 Warna	12
2.4 Desain Karakter dalam Game	14
2.4.1 Physical of Character	15
2.4.2 Sociological of Character	15
2.4.3 Psycological of Character	16
2.5 Non-Player Character (NPC)	17
2.5.1 Ally	17
2.6 Pipeline Perancangan Karakter	18
2.6.1 Concept	18
2.6.2 Sketch	18
2.7 Point of View Dalam Sebuah Game	18
2.8 Proyeksi Isometrik	20
2.9 Cutscene	22
2.10 Artefak	22
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	24
3.1 Data Pemberi Proyek	24
3.2 Data Produk	24
3.3 Back Story Karakter Utama Ramadita	25
3.4 Tritangtu	26
3.4.1 Makna Pada Simbol Alam	28
3.4.2 Artefak Sunda	28
3.5 Data Khalayak Sasar	33

3.6	Data dan Analisis Karya Sejenis	34
3.6.1	Harvest Moon: Back to Nature.....	34
3.6.2	INheritance: Boundary of Existence	38
3.7	Kesimpulan Analisis	45
BAB IV KONSEP & HASIL PERANCANGAN.....		48
4.1	Konsep Perancangan	48
4.1.1	Konsep Pesan	48
4.2.2	Konsep Kreatif	49
4.3	Konsep Media	49
4.3.1	Media Utama	49
4.3.2	Media Pendukung.....	49
4.4	Konsep Visual	50
4.4.1	Proyeksi Isometrik.....	50
4.4.2	Cut-scene	51
4.4.3	Warna	51
4.5	Hasil Perancangan.....	52
4.5.1	Karakter Utama	52
4.5.2	Karakter Pendukung.....	65
BAB V PENUTUP.....		73
5.1	Kesimpulan	73
5.2	Saran.....	73
Daftar Pustaka		75
Lampiran		77