

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	II
DAFTAR ISI.....	III
DAFTAR GAMBAR.....	VI
DAFTAR TABEL.....	IX
DAFTAR DIAGRAM.....	X
DAFTAR BAGAN.....	XI
DAFTAR LAMPIRAN.....	XII
BAB I.....	1
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. Tempat.....	5
1.3.5. Waktu.....	5
1.4. Rumusan Masalah.....	5
1.5. Tujuan Perancangan.....	5
1.6. Metodologi Perancangan.....	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.2 Metode Analisis Data.....	8
1.7. Kerangka Perancangan.....	10
1.8. Sistematika Pembuatan Aset.....	11
1.9. Pembabakan.....	12
BAB II.....	13
2.1. Pramuka.....	13
2.1.1. Gerakan Pramuka.....	13
2.1.2. Pramuka Tingkat Penggalang.....	13
2.2. <i>Game</i> .....	13
2.3. Genre <i>Game</i> .....	14
2.4. Aset 2D.....	15

2.5. <i>Concept Art</i> .....	16
2.5.1. <i>Digital Storytelling</i> .....	17
2.6. Elemen Visual Art dalam Video <i>Game</i> .....	17
2.6.1. Bentuk.....	17
2.6.2. Warna.....	20
2.7. Karakter.....	23
2.7.1. Bentuk dan Pose Karakter.....	23
2.7.2. Proporsi Karakter.....	24
2.7.3. Skala.....	24
2.7.4. Animasi Karakter.....	25
2.8. <i>Environment</i> .....	26
2.8.1. <i>Setting</i> .....	26
2.8.2. <i>Background</i> .....	26
2.8.3. Teknik Perspektif <i>Atmospheric</i> .....	27
2.8.4. Pencahayaan.....	28
2.8.5. Bentuk dan Hubungan <i>Environment</i> dengan Karakter.....	29
2.9. Pendukung.....	29
2.9.1. Proses Desain Karakter.....	29
2.9.2. Desain Karakter untuk Platform Mobile.....	31
BAB III.....	32
3.1. Data dan Analisis Data Objek.....	32
3.1.1. Anggota Pramuka.....	32
3.1.2. Kegiatan Pramuka Penggalang.....	33
3.1.3. Setting dan Tempat dalam Kegiatan Pramuka.....	35
3.2. Data dan Analisis Khalayak Sasar.....	51
3.2.1. Data Hasil Wawancara.....	51
3.2.2. Kesimpulan Data Hasil Wawancara.....	53
3.2.4. Data Hasil Kuisisioner.....	55
3.2.5. Kesimpulan Data Hasil kuisisioner.....	58
3.3. Data dan Analisis Data Karya Sejenis.....	60
3.3.1. Karakter.....	60
3.3.2. Data Hasil Analisis Karakter.....	71
3.3.4. <i>Environment</i> .....	77
3.3.5. Data Hasil Analisis <i>Environment</i> .....	101

3.4. Kesimpulan.....	104
<b>BAB IV.....</b>	<b>108</b>
4.1. Konsep.....	108
4.1.1. Ide Besar.....	108
4.1.2. Konsep Pesan.....	109
4.1.3. Konsep Media.....	109
4.1.4. Konsep Kreatif.....	109
4.1.5. Konsep Visual.....	110
4.2. Hasil Perancangan.....	113
4.2.1. Visual Aset Karakter.....	113
4.2.2. Viusal Aset Properti.....	131
4.2.1. Visual <i>Environment</i> .....	137
<b>BAB V.....</b>	<b>152</b>
5.1. Kesimpulan.....	152
5.2. Saran.....	153
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>154</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>155</b>

## **DAFTAR DIAGRAM**

Diagram 1. Diagram Hasil Kuisisioner Platform.....	55
Diagram 2. Diagram Hasil Kuisisioner Alasan Memilih Game.....	55
Diagram 3. Diagram Hasil Kuisisioner Pengaruh Visual.....	56
Diagram 4. Diagram Hasil Kuisisioner Keinginan Visual.....	56
Diagram 5. Diagram Hasil Kuisisioner Platform.....	57
Diagram 6. Diagram Hasil Kuisisioner Harpan Fitur.....	57

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Bagan Kerangka Perancangan.....	10
Bagan 2. Bagan Sistematika pembuatan Aset .....	11