

## DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	5
1.7 Metodologi Perancangan.....	6
1.8 Sistematika Perancangan.....	7
1.9 Kerangka Perancangan.....	8

## **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

2.1 Teori Objek.....	9
2.1.1 Budidaya Ternak Bebek Pedaging.....	9
2.2 Perancangan.....	10
2.2.1 Teori Media <i>Game</i> .....	10
2.2.2 Teori Desain Visual.....	11
A. Aset visual didalam <i>game</i> .....	11
B. <i>User Interface</i> .....	11
C. Konsep Visual.....	11
D. <i>Visual Language</i> .....	12
E. <i>Reference Art</i> .....	13
F. <i>Art Style Guide</i> .....	13
2.2.3 Teori Teknis Pembuat Desain Visual.....	14
A. <i>Proportion</i> .....	14
B. <i>Lighting</i> .....	14
C. <i>Motion</i> .....	15
D. <i>Orientation</i> .....	15
E. <i>Color Palette</i> .....	16
F. <i>Mood</i> .....	16
G. <i>Isometric View</i> .....	17
2.3 <i>Key Target</i> .....	17
2.2.1 Psikologi Perkembangan Remaja .....	17
2.2.2 Peran <i>Game</i> untuk Anak Remaja.....	17
2.4 <i>Game</i> Sebagai Media Belajar.....	18

## **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

3.1 Data & Analisis Objek.....	19
3.1.1 Bebek.....	19
3.1.2 Jenis-Jenis Bebek di Cikoneng.....	19
3.1.3 Kandang Bebek dan Sekitarnya di Daerah Cikoneng.....	22
3.1.4 Visualisasi Ke Dalam Aset Game.....	27
3.15 Data Studi Literatur.....	27
3.2 Data & Analisis Khalayak Sasar.....	31
3.2.1 Data Hasil Wawancara.....	32
3.3 Data & Analisis <i>Game</i> .....	34
3.3.1 <i>Game</i> “Hayday”.....	34
3.3.2 <i>Game</i> “Stardew Valley”.....	43
3.3.3 <i>Game</i> “Farmville 2 Country Escape”.....	55
3.4 Hasil Analisis.....	60
3.4.1 Skema Pembudidayaan Bebek Pedaging.....	61
3.4.2 Analisis Data Khalayak.....	62
3.4.3 Analisis Perbandingan Karya Sejenis.....	62

## **BAB IV KONSEP & PERANCANGAN**

4.1. Pra Produksi.....	63
4.1.2. <i>Game Design Document</i> .....	63
4.1.3. <i>Wireframe</i> .....	72
4.1.4. Studi Visual Dan Background.....	75
4.2. Produksi.....	76

4.2.1. Aset <i>Game</i> .....	76
4.2.2. <i>Screenshot</i> dan <i>Graphical User Interface</i> .....	85
4.2.3. Tombol <i>User Interface Game</i> Beserta Fungsinya.....	91
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1. Kesimpulan.....	95
5.2 . Saran.....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	96
<b>LAMPIRAN</b> .....	98