

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 1 PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Permasalahan..... | 3 |
| 1.2.1 Identifikasi Masalah..... | 3 |
| 1.2.2 Rumusan Masalah..... | 4 |
| 1.3 Ruang Lingkup..... | 4 |
| 1.3.1 Apa..... | 4 |
| 1.3.2 Bagian Mana | 4 |
| 1.3.3 Siapa..... | 4 |
| 1.3.4 Dimana..... | 4 |
| 1.3.5 Waktu..... | 5 |
| 1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan | 5 |
| 1.4.1 Tujuan | 5 |
| 1.4.2 Manfaat Perancangan..... | 5 |
| 1.5 Metodologi Perancangan..... | 6 |
| 1.5.1 Metode Pengumpulan Data..... | 6 |
| 1.5.2 Metode Analisis Data..... | 7 |
| 1.5.3 Metode Perancangan..... | 7 |
| 1.6 Kerangka Perancangan..... | 8 |
| 1.7 Pembabakan | 9 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 10 |

| | |
|--|----|
| 2.1 Lagu Daerah..... | 10 |
| 2.2 Karawitan | 10 |
| 2.3 <i>Game</i> | 10 |
| 2.3.1 <i>Genre Game</i> | 11 |
| 2.3.1.1 <i>Game Musik atau Ritme</i> | 11 |
| a. Pengertian <i>Game Musik atau Ritme</i> | 11 |
| b. Manfaat <i>Game Musik atau Ritme</i> | 11 |
| 2.3.2 <i>Platforms</i> | 11 |
| a. <i>Mobile</i> | 12 |
| 2.4 <i>Concept Art</i> | 12 |
| a. Pengertian <i>Concept Art</i> | 12 |
| 2.5 <i>Game Art</i> | 13 |
| a. Pengertian <i>Game Art</i> | 13 |
| b. Jenis-jenis <i>Game Art</i> | 13 |
| 2.5.1 Karakter | 15 |
| a. Pengertian Karakter | 15 |
| b. Peran dalam Karakter | 15 |
| 2.5.2 <i>Environment</i> | 18 |
| a. Pengertian <i>Environment</i> | 18 |
| b. Tahapan dalam <i>Environment</i> | 19 |
| 2.5.3 Properti..... | 20 |
| 2.5.4 <i>User Interface</i> | 20 |
| a. Pengertian <i>User Interface</i> | 20 |
| b. <i>Graphical User Interface (GUI)</i> | 20 |
| 2.6 Warna | 22 |
| 2.7 Musik | 22 |
| a. Pengertian Musik | 22 |
| b. Peran dan Fungsi Musik | 23 |
| c. Elemen Dasar dalam Musik..... | 25 |
| 2.8 Ritme | 26 |
| a. Pengertian Ritme | 26 |
| b. Elemen-elemen Ritme | 26 |
| c. Peran Ritme dalam Belajar Musik..... | 27 |
| 2.9 Psikologi Peserta Didik | 27 |

| | |
|---|-----------|
| a. Pengertian Peserta Didik | 27 |
| b. Masa anak sekolah (6-12 tahun)..... | 27 |
| c. Masa Anak Tanggung: Praremaja (10-12 tahun)..... | 27 |
| d. Masalah Perkembangan Psikologi Anak Usia Sekolah Dasar (SD)..... | 28 |
| | |
| BAB III DATA dan ANALISIS DATA | 29 |
| 3.1 Data Objek..... | 29 |
| 3.1.1 Lagu Daerah | 29 |
| 3.1.2 Ciri-Ciri Lagu Daerah..... | 29 |
| 3.1.3 Macam-macam Lagu Daerah di Jawa Barat..... | 30 |
| 3.1.4 Karawitan | 31 |
| 3.1.5 Kawih | 33 |
| 3.1.6 Kawih Barudak | 33 |
| 3.1.7 Laras | 33 |
| 3.1.8 Kendang..... | 34 |
| 3.1.9 Jawa Barat | 35 |
| A. Letak Geografis | 35 |
| B. Letak Astronomis..... | 35 |
| 3.1.10 Kuesioner..... | 36 |
| 3.1.11 Wawancara | 38 |
| 3.2 Data Khalayak Sasaran..... | 40 |
| 3.3 Data Karya Sejenis | 41 |
| 3.3.1 La..la..do | 41 |
| 3.3.2 Rhythm Party: Kids Music Game | 45 |
| 3.3.3 Taiko no Tatsujin..... | 54 |
| 3.3.4 Wonder Parade | 58 |
| 3.4 Hasil Analisis | 65 |
| | |
| BAB IV KONSEP dan HASIL PERANCANGAN..... | 66 |
| 4.1 Konsep Perancangan | 66 |
| 4.1.1 Konsep Pesan | 66 |
| 4.1.2 Konsep Kreatif | 66 |
| 4.1.3 Konsep Media..... | 67 |

| | |
|--|------------|
| 4.1.4 Konsep Visual | 67 |
| 4.1.4.1 Pengayaan Ilustrasi | 67 |
| 4.1.4.2 User Interface | 67 |
| 4.1.4.3 Warna | 68 |
| 4.1.4.4 Tipografi | 68 |
| 4.2 Hasil Perancangan | 69 |
| 4.2.1 Pra Produksi | 69 |
| 4.2.1.1 Karakter Utama bernama Haden Hanenda | 69 |
| 4.2.1.2 Karakter Musuh | 75 |
| A. Robot Kecil | 75 |
| B. Ravi | 78 |
| 4.2.1.3 Environment | 81 |
| 4.2.1.4 Properti | 85 |
| 4.2.1.5 User Interface | 87 |
| 4.2.2 Produksi | 89 |
| 4.2.2.1 Karakter Utama | 90 |
| A. Sprite Animation | 91 |
| 4.2.2.2 Karakter Musuh | 93 |
| A. Robot Kecil | 93 |
| B. Ravi | 95 |
| 4.2.2.3 Enviroment | 97 |
| 4.2.2.4 User Interface | 100 |
| A. User Interface (Shell Interface) | 100 |
| B. User Interface (In-game Interface) | 105 |
| 4.2.3 Pasca Produksi | 109 |
| BAB V PENUTUP | 110 |
| DAFTAR PUSTAKA | 111 |
| LAMPIRAN | 113 |