

DAFTAR ISI

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	2
1.3. Ruang Lingkup.....	3
1.3.1. Apa.....	3
1.3.2. Siapa.....	3
1.3.3. Bagian Mana.....	3
1.3.4. Dimana.....	3
1.3.5. Kapan.....	3
1.4. Rumusan Masalah.....	4
1.5. Tujuan Perancangan & Manfaat Perancangan.....	4
1.5.1. Tujuan Perancangan.....	4
1.5.2. Manfaat Perancangan.....	4
1.6. Metodologi Perancangan.....	5
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.1.1. Teknik Observasi.....	5
1.6.1.2. Studi Pustaka.....	5
1.6.2. Metode Analisis Data.....	6
1.7. Kerangka Perancangan.....	7
1.8. Sistematika Pembuatan Aset.....	8
1.9. Pembabakan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Budaya Indonesia.....	10
2.1.1. Budaya Sunda.....	10
2.2. <i>Game</i>	11
2.3. <i>Genre</i>	12
2.3.1. <i>Action</i>	12
2.3.2. <i>Adventure</i>	12
2.3.3. <i>Action-Adventure</i>	13
2.3.4. Fantasi.....	13
2.4. Elemen <i>Visual Art</i>	14
2.4.1. Bentuk.....	14

2.4.2. Warna.....	15
2.5. <i>Environment</i>	17
2.5.1. <i>World Game</i>	17
2.5.2. <i>Maps</i>	18
2.5.3. <i>Setting</i>	18
2.5.4. <i>Background</i>	18
2.5.5. <i>Game Asset</i>	19
2.5.6. Teknik Perspektif <i>Atmospheric</i>	19
2.5.7. Pencahayaan.....	20
2.6. <i>Art Style</i>	21
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	
3.1. Data dan Analisis Objek.....	23
3.1.1. Orientasi.....	23
3.1.2. Tema.....	23
3.1.2.1. Fantasi.....	24
3.1.2.2. Budaya Sunda.....	24
3.1.3. Garis Besar Cerita.....	25
3.1.3.1. Pengenalan.....	25
3.1.3.2. Awal Masalah.....	25
3.1.3.3. Ketegangan.....	26
3.1.3.4. Penyelesaian.....	26
3.1.4. Tabel <i>Setting</i> Novel.....	27
3.1.5. Hasil Observasi.....	32
3.1.5.1. Referensi Alam.....	32
3.1.5.2. Referensi Fauna.....	37
3.1.5.3. Referensi Arsitektur.....	39
3.1.5.4. Referensi Arca Sunda.....	39
3.1.6. Hasil Studi Pustaka.....	40
3.1.6.1. Referensi Alam.....	40
3.1.6.2. Referensi Fauna.....	41
3.2. Data dan Analisis Data Karya Analisis Sejenis.....	42
3.2.1. <i>Background</i>	42
3.2.2. Data Hasil Analisis <i>Background</i>	73
3.2.3. Tabel Karya Sejenis <i>Background</i>	75

3.3. Tabel Data Analisis Objek.....	76
3.4. Kesimpulan.....	78
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	
4.1. Konsep.....	81
4.1.1. Ide Besar.....	81
4.1.2. Konsep Kreatif.....	82
4.1.3. Konsep Media.....	82
4.1.4. Konsep Visual.....	83
4.2. Hasil Perancangan.....	85
4.2.1. Visual Aset Properti.....	85
4.2.2. Visual <i>Background</i>	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan.....	112
5.2. Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA.....	114
LAMPIRAN.....	118