

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	5
1.6 Kerangka Perancangan	6
1.7 Pembabakan	7
BAB II	8
2.1 Video Game	8
2.1.1 Game World/ Dunia di Dalam Video Game	8
2.1.2 Karakter di Dalam Video Game	13
2.1.3 Estetika di Dalam Video Game	15
2.1.4 Art Style	16
2.1.5 <i>Mood</i>	16
2.1.7 Warna/Palet Warna	17
2.2 Teori Analisis Matriks	18
BAB III	19
3.1 Data Obyek Penelitian	19

3.1.1 Profil Geografis Kota Bandung	19
3.1.2 Identitas Kota Bandung	19
3.1.3 Objek Khas Kota Bandung	23
3.1.4 Referensi Alam di Kota Bandung	25
3.1.5 Overpopulasi di Kota Bandung.....	28
3.1.6 Data Produk Sejenis.....	32
3.2 Analisis	64
3.2.1 Analisis Karya Sejenis	64
3.3 Kesimpulan Hasil Analisis	67
BAB IV	68
4.1 Konsep Perancangan	68
4.1.1 Konsep Kreatif.....	68
4.1.2 Konsep Media	70
4.1.3 Konsep Visual.....	70
4.2 Proses Perancangan	71
4.2.1 Proses Pengembangan (Pra-produksi)	71
4.2.2 Proses Produksi.....	77
BAB V.....	115
5.1 Kesimpulan.....	115
5.2 Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	116