

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Ruang Lingkup.....	3
1.3.1. Apa .....	3
1.3.2. Siapa.....	4
1.3.3. Bagian Mana .....	4
1.3.4. Tempat.....	4
1.3.5. Kapan .....	4
1.4. Rumusan Masalah.....	4
1.5. Tujuan Perancangan.....	4
1.6. Metodologi Perancangan .....	5
1.6.1. Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6.2. Metode Analisis Data.....	6
1.7. Kerangka Penelitian .....	7
1.8. Kerangka Pembuatan <i>Gim Background</i> .....	8
1.9. Pembabakan .....	9
BAB II LANDASAN TEORI .....	10
2.1. Cagar Budaya.....	10
2.1.1. Jenis Cagar Budaya .....	10
2.1.2. Kriteria Cagar Budaya.....	11
2.2. <i>Game</i> .....	12
2.3. <i>Game Art</i> .....	13
2.3.1. <i>Game Layout</i> .....	13

2.3.2. <i>Level Layout</i> .....	13
2.3.3. Ilustrasi Setting dan Latar .....	13
2.4. <i>Genre</i> .....	14
2.4.1. <i>Adventure</i> .....	14
2.4.2. <i>Puzzle</i> .....	15
2.5. <i>Jobdesk</i> .....	15
2.5.1. <i>Background artist</i> .....	16
2.6. Elemen-Elemen Seni dan Desain.....	16
2.6.1. Garis .....	16
2.6.2. Bidang .....	16
2.6.3. Ruang .....	17
2.6.4. Warna .....	17
2.6.5. Tekstur.....	18
2.7. Pencahayaan.....	18
2.7.1. Sumber Cahaya .....	18
2.7.2. Skema Warna .....	20
<b>BAB III DATA DAN HASIL ANALISIS MASALAH</b> .....	<b>23</b>
3.1. Data dan Analisis Objek .....	23
3.1.1. Golongan Cagar Budaya .....	23
3.1.2. Bangunan Cagar Budaya di Bandung .....	23
3.1.3. Gaya Bangunan Art Deco Bandung.....	24
3.1.4. Hasil Observasi .....	26
3.1.4.1. Museum Gedung Sate .....	26
3.1.4.2. Museum Pos Indonesia .....	30
3.1.4.3. Museum Geologi.....	33
3.1.4.4. Museum Sri Baduga.....	36
3.2. Data dan Analisis Khalayak Sasar .....	39
3.2.1. Data Hasil Wawancara.....	39
3.2.2. Kesimpulan Data Hasil Wawancara.....	40

3.2.3. Tabel Data Hasil Wawancara.....	41
3.2.4. Data Hasil Kuesioner .....	42
3.2.5. Kesimpulan Data Hasil Kuesioner .....	49
3.3. Data dan Analisis Data Karya Sejenis .....	50
3.3.1. <i>Background</i> .....	50
3.3.2. Data Hasil Analisis <i>Background</i> .....	50
3.3.3. Tabel Karya Sejenis <i>Background</i> .....	55
 BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....	56
4.1. Konsep .....	56
4.1.1. Konsep Pesan .....	56
4.1.2. Konsep Media .....	56
4.1.3. Konsep Kreatif .....	57
4.1.4. Konsep Visual .....	57
4.2. Hasil Perancangan.....	58
4.2.1. Perancangan Stage dalam Game .....	58
4.2.2. Sketsa <i>Background</i> .....	60
4.2.3. Hasil Visual Akhir .....	65
 BAB V PENUTUP.....	91
5.1. Kesimpulan .....	91
5.2. Saran dan Masukan .....	91
 DAFTAR PUSTAKA .....	92
 LAMPIRAN.....	94