

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	1
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	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.....	4
1.4. Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	5
1.5.1. Tujuan.....	5
1.5.2. Manfaat.....	5
1.5. Metode Perancangan.....	6
1.5.1. Teknik Pengumpulan Data.....	6
1.5.2. Metode Analisis Data.....	7
1.5.2. Metode Perancangan.....	7
1.6. Kerangka Perancangan.....	9
1.7. Pembabakan.....	10
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	11
2.1. Warisan Budaya.....	11
2.1.1. Angkringan.....	15
2.1.2. Wedangan.....	15
2.2. Media Game.....	15
2.2.1. Game Casual.....	15
2.3. Teori Dasain Visual.....	16
2.3.1. Asset Visual dalam Game.....	16

2.3.2.	Konsep Visual.....	16
2.3.3.	Visual Style.....	17
2.4.	Teori Pembuatan Desain Visual.....	18
2.4.1	Karakter dalam Game.....	18
2.4.2	<i>Background/Latar</i> Game.....	25
2.4.3	UI/Desain Antarmuka.....	27
2.4.4	Warna.....	27
2.5.	Landasan Perancangan (Metode Kualitatif).....	31
BAB III DATA DAN ANALISIS.....		32
3.1.	Data Objek.....	32
3.1.1.	Wedang.....	32
3.1.2.	Jenis dan Manfaat Wedang.....	33
3.1.3.	Peracikan Wedang.....	36
3.1.4.	Manfaat Bahan Penyusun Wedang.....	37
3.1.5.	Angkringan.....	45
3.1.6.	Pengangkring/Pengujung Angkringan.....	47
3.2.	Data & Analisis Khalayak Sasaran.....	48
3.3.	Data Proyek Sejenis.....	49
3.3.1.	Oden Cart 2: A Taste of Time.....	49
3.3.2.	Showa Candy Shop 2.....	53
3.3.3.	Tahu Bulat.....	57
3.4.	Data Pedukung.....	60
3.4.1.	Data Wawancara.....	60
3.4.2.	Data Kuesioner.....	61
3.5.	Hasil Analisis.....	63
3.5.1.	Deskriptif.....	63
3.5.2.	Perbandingan Proyek Sejenis.....	64
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....		67
4.1.	Ide Besar.....	67
4.1.1.	Konsep Kreatif.....	67
4.1.2.	Konsep Visual.....	70

4.2. Perancangan.....	75
4.3. Hasil Perancangan.....	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	103
5.1. Kesimpulan.....	103
5.2. Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA.....	105
LAMPIRAN.....	107

