

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
BAB I	
Pendahuluan.....	1
BAB II	
2.1 <i>Video Game</i>	8
a. 2D Grafis: <i>Pixel Art</i>	8
b. 2D Aset Grafis: <i>Tiles</i>	8
c. Aset Grafis: <i>Environment</i>	9
d. Model Kamera: Perspektif <i>Top-Down</i>	9
2.2 2D Aset Grafis: <i>Background</i>	9
a. Warna.....	9
B. <i>Mood</i> Warna.....	11
C. <i>Value</i>	12
D. Shading	12
E. <i>Basic Shape</i>	13
F. Tekstur	14
G. Komposisi: <i>Foreground, Middleground, Background</i>	14
2.3 Hutan.....	14
a. Hutan Lindung (HL)	15
b. Hutan Konservasi (HK)	15
2.4 Metodologi Penelitian.....	15
BAB III	
3.1 Data Objek	18
A. Taman Hutan Raya Bandung	18
3.2 Data Karya Sejenis.....	28
A. Perbandingan Data Karya Sejenis.....	28
B. Eastward.....	28
C. Terraria.....	31
D. The Legend of Zelda: The Minish Cap	33
E. Kesimpulan Hasil Analisis Data	35
BAB IV	
	37

4.1	Konsep Pesan	37
4.2	Konsep Kreatif	37
4.3	Konsep Visual	37
	A. Sketsa	37
	B. Pembuatan gaya <i>Pixel Art</i>	42
4.4	Konsep Media	61
4.5	Hasil Perancangan.....	61
	a. Tileset	61
	b. Sprite Objek	62
	c. <i>Background Menu</i>	63
BAB V		64
5.1	Kesimpulan	64
5.2	Saran	64
Daftar Pustaka.....		65
Lampiran.....		67