

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ASBTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR ISTILAH	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	3
1.3 RUMUSAN MASALAH	4
1.4 RUANG LINGKUP	4
1.5 TUJUAN TUGAS AKHIR	4
1.6 MANFAAT TUGAS AKHIR	4
1.7 METODE PERANCANGAN	4
1.8 KERANGKA PERANCANGAN	6
1.9 SISTEMATIKA PENULISAN	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
2.1 Legenda	8
2.1.1 Pengertian Legenda	8
2.1.2 Jenis-Jenis Legenda.....	10
2.2 <i>Video Game</i>	11
2.2.1 Pengertian <i>Video Game</i>	11
2.2.2 Unsur-Unsur <i>Video Game</i>	13
2.2.3 Kategori <i>Video Game</i>	16
2.2.4 Pembuatan <i>Video Game</i>	19
2.3 <i>World Game</i>	23
2.3.1 Pengertian <i>World Game</i>	23
2.3.2 Unsur-Unsur <i>World Game</i>	24

1. Dimensi Fisik.....	24
2. Dimensi Waktu	26
3. Dimensi Lingkungan	27
4. Karakter	28
2.4 <i>Visual Art</i>	28
2.4.1 Pengertian <i>Visual Art</i>	28
2.4.2 <i>Visual Art World Game</i>	28
2.4.3 Komponen <i>Visual Art</i> dalam <i>World Game</i>	29
BAB III DATA DAN ANALISIS OBJEK	31
3.1 Data dan Analisis Data Objek Utama	31
3.1.1 Cerita Legenda Gunung Tampomas.....	31
3.1.2 Setting Tempat dan Lokasi.....	32
3.1.3 Cerita Mitos.....	40
3.1.4 Makanan Khas Sumedang.....	41
3.2 Analisis Karya Sejenis.....	43
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	50
4.1 Konsep Perancangan	50
4.1.1 Konsep Pesan	50
4.1.2 Konsep Kreatif	50
4.1.3 Konsep Media	50
4.1.4 Konsep Visual	51
4.2 Hasil Perancangan	52
4.2.1 Karakter.....	52
4.2.2 NPC	54
4.2.3 <i>Armor</i> dan <i>Weapon</i>	54
4.2.4 <i>Consumable Item</i>	55
4.2.5 Monster	56
4.2.6 <i>Stage</i>	61
BAB V KESIMPULAN	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	72