

DAFTAR ISI

| | |
|------------------------|-----|
| COVER..... | i |
| LEMBAR PERNYATAAN..... | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN..... | iii |
| ABSTRAK..... | iv |
| ABSTRACT..... | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|----------------------------------|---|
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah..... | 3 |
| 1.3 Ruang Lingkup..... | 3 |
| 1.4 Rumusan Masalah..... | 4 |
| 1.5 Tujuan Perancangan..... | 4 |
| 1.6 Manfaat Perancangan..... | 5 |
| 1.7 Metodologi Perancangan..... | 6 |
| 1.8 Sistematika Perancangan..... | 7 |
| 1.9 Kerangka Perancangan..... | 8 |

BAB II DASAR PEMIKIRAN

| | |
|--|----|
| 2.1 Teori Objek..... | 9 |
| 2.1.1 Budidaya Ternak Bebek Pedaging..... | 9 |
| 2.2 Perancangan..... | 10 |
| 2.2.1 Teori Media <i>Game</i> | 10 |
| 2.2.2 Teori Desain Visual..... | 11 |
| A. Aset visual didalam <i>game</i> | 11 |
| B. <i>User Interface</i> | 11 |
| C. Konsep Visual..... | 11 |
| D. <i>Visual Language</i> | 12 |
| E. <i>Reference Art</i> | 13 |
| F. <i>Art Style Guide</i> | 13 |
| 2.2.3 Teori Teknis Pembuat Desain Visual..... | 14 |
| A. <i>Proportion</i> | 14 |
| B. <i>Lighting</i> | 14 |
| C. <i>Motion</i> | 15 |
| D. <i>Orientation</i> | 15 |
| E. <i>Color Palette</i> | 16 |
| F. <i>Mood</i> | 16 |
| G. <i>Isometric View</i> | 17 |
| 2.3 <i>Key Target</i> | 17 |
| 2.2.1 Psikologi Perkembangan Remaja | 17 |
| 2.2.2 Peran <i>Game</i> untuk Anak Remaja..... | 17 |
| 2.4 <i>Game</i> Sebagai Media Belajar..... | 18 |

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

| | |
|--|----|
| 3.1 Data & Analisis Objek..... | 19 |
| 3.1.1 Bebek..... | 19 |
| 3.1.2 Jenis-Jenis Bebek di Cikoneng..... | 19 |
| 3.1.3 Kandang Bebek dan Sekitarnya di Daerah Cikoneng..... | 22 |
| 3.1.4 Visualisasi Ke Dalam Aset Game..... | 27 |
| 3.15 Data Studi Literatur..... | 27 |
| 3.2 Data & Analisis Khalayak Sasar..... | 31 |
| 3.2.1 Data Hasil Wawancara..... | 32 |
| 3.3 Data & Analisis <i>Game</i> | 34 |
| 3.3.1 <i>Game</i> “Hayday”..... | 34 |
| 3.3.2 <i>Game</i> “Stardew Valley”..... | 43 |
| 3.3.3 <i>Game</i> “Farmville 2 Country Escape”..... | 55 |
| 3.4 Hasil Analisis..... | 60 |
| 3.4.1 Skema Pembudidayaan Bebek Pedaging..... | 61 |
| 3.4.2 Analisis Data Khalayak..... | 62 |
| 3.4.3 Analisis Perbandingan Karya Sejenis..... | 62 |

BAB IV KONSEP & PERANCANGAN

| | |
|--|----|
| 4.1. Pra Produksi..... | 63 |
| 4.1.2. <i>Game Design Document</i> | 63 |
| 4.1.3. <i>Wireframe</i> | 72 |
| 4.1.4. Studi Visual Dan Background..... | 75 |
| 4.2. Produksi..... | 76 |

| | |
|--|----|
| 4.2.1. Aset <i>Game</i> | 76 |
| 4.2.2. <i>Screenshot</i> dan <i>Graphical User Interface</i> | 85 |
| 4.2.3. Tombol <i>User Interface Game</i> Beserta Fungsinya..... | 91 |
| BAB V PENUTUP | |
| 5.1. Kesimpulan..... | 95 |
| 5.2 . Saran..... | 95 |
| DAFTAR PUSTAKA | 96 |
| LAMPIRAN | 98 |