

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR ISTILAH.....	xvii
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.....	3
1.3.1. Apa.....	3
1.3.2. Siapa.....	3
1.3.3. Tempat.....	4
1.3.4. Waktu.....	4
1.3.5. Bagaimana.....	4
1.4. Tujuan Perancangan.....	4
1.5. Manfaat Perancangan.....	5
1.6. Metode Perancangan.....	5

1.6.1. Metode Kualitatif.....	5
1.6.2. Metode Analisis Data.....	5
1.7. Kerangka Perancangan.....	7
1.8. Sistematika Perancangan.....	8
1.9. Pembabakan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1. <i>Pixel Art</i>	10
2.1.1. <i>Pixel</i>	11
2.1.2. <i>Line Art</i>	12
2.1.3. <i>Outline</i>	12
2.1.4. <i>Anti Aliasing</i>	14
2.1.5. <i>Banding</i>	15
2.1.6. <i>Color in Pixel Art</i>	15
2.1.7. <i>Readability</i>	16
2.1.8. <i>Dithering</i>	16
2.2. <i>Video Game</i>	17
2.3. <i>Genre Video Game</i>	17
2.3.1. <i>Adventure</i>	17
2.3.2. <i>Puzzle</i>	17
2.4. <i>Game World</i>	18
2.4.1. <i>Settings</i>	18
2.4.2. <i>Game Assets</i>	19
2.4.3. <i>Environment Design</i>	19
2.5. Elemen Visual.....	19
2.5.1. <i>Garis</i>	19
2.5.2. <i>Bentuk</i>	19

2.5.3. Pencahayaan.....	20
2.5.4. Skala.....	20
2.5.5. <i>Framing</i>	20
2.5.6. Warna.....	21
BAB III DATA DAN ANALISIS.....	25
3.1. Data Objek.....	25
3.1.1. Aceh.....	25
3.1.2. Jakarta.....	28
3.1.3. Bandung.....	31
3.1.4. Yogyakarta.....	34
3.1.5. Surabaya.....	36
3.1.6. Kalimantan Tengah.....	38
3.1.7. Kalimantan Selatan.....	40
3.1.8. Bali.....	42
3.1.9. Sulawesi Selatan.....	44
3.1.10. Papua.....	46
3.2. Data Khalayak Sasaran.....	49
3.2.1. Geografis.....	49
3.2.2. Demografis.....	49
3.2.3. Psikografis.....	49
3.2.4. Perilaku Konsumen.....	49
3.3. Data Karya Sejenis.....	50
3.3.1. <i>Distraint</i>	50
3.3.2. Celeste.....	54
3.3.3. <i>A Space for the Unbound</i>	58
3.3.4. Tabel Perbandingan Karya Sejenis.....	62

3.4. Hasil Analisis.....	65
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	66
4.1. Ide Besar.....	66
4.2. Konsep Kreatif.....	67
4.3. Konsep Media.....	67
4.4. Konsep Visual.....	68
4.4.1. <i>Scale</i>	68
4.4.2. <i>Background</i>	68
4.4.3. <i>Platform</i>	69
4.4.4. <i>Midground Asset</i>	70
4.5. Hasil Perancangan.....	71
4.5.1. Aceh.....	72
4.5.2. Jakarta.....	79
4.5.3. Bandung.....	88
4.5.4. Yogyakarta.....	97
4.5.5. Surabaya.....	104
4.5.6. Kalimantan Tengah.....	110
4.5.7. Kalimantan Selatan.....	117
4.5.8. Bali.....	123
4.5.9. Sulawesi Selatan.....	129
4.5.10. Papua.....	136
BAB V PENUTUP.....	143
5.1. Kesimpulan.....	143
5.2. Saran.....	144
DAFTAR PUSTAKA.....	145
LAMPIRAN.....	146