

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: Pixel Art	8
b. 2D Aset Grafis: Tiles	8
c. Aset Grafis: Environment	9
d. Model Kamera: Perspektif Top-Down	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.....	18
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