

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Pengukuran proporsi berdasarkan ukuran kepala	31
Gambar 2.2: Contoh Siluet karakter buatan peneliti	32
Gambar 2.3: Contoh karya dengan Pixel style buatan peneliti	36
Gambar 2.4: Perbedaan kedalaman warna 8-bit dengan 16-bit.....	36
Gambar 2.5: Perbandingan ukuran Tiles	37
Gambar 2.6: Contoh karya dengan Anime style buatan peneliti.....	37
Gambar 2.7: Contoh lembar karakter buatan peneliti	38
Gambar 2.8: Contoh lembar karakter buatan peneliti	38
Gambar 3.1: Foto tim peneliti bersama kepala Disparbud Wonosobo.....	45
Gambar 3.2: Foto tim peneliti bersama anggota BPBD.....	46
Gambar 3.3: Foto tim peneliti bersama relawan Basecamp Prau.....	48
Gambar 3.4: Foto tim peneliti bersama para relawan Basecamp Gunung Sumbing	49
Gambar 3.5: Foto tim peneliti bersama KPGB via Online meeting.....	50
Gambar 3.6: Statistik Umur responden	63
Gambar 3.7: Statistik profesi para responden	66
Gambar 3.8: Statistik tahunnya para responden tentang Dieng	67
Gambar 3.9: Statistik pernahnya para responden pergi ke Dieng.....	67
Gambar 3.10: Statistik apa yang dilakukan responden ketika berada di Dieng...67	
Gambar 3.11: Statistik media terbanyak yang diketahui para responden terkait kebakaran hutan	68
Gambar 3.12: Statistik preferensi genre game	68
Gambar 3.13: Statistik preferensi gaya visual game	69
Gambar 3.14: Statistik gaya visual pixel yang spesifik.....	70
Gambar 3.15: Statistik gaya visual full pixel atau hybrid	70
Gambar 3.16: Statistik preferensi gender karakter pada game.....	71
Gambar 3.17: Statistik preferensi sifat karakter pada game.....	71
Gambar 3.18: Cover Game Stardew Valley	73
Gambar 3.19: Cover Game Guardian Tales	79
Gambar 3.20: Ilustrasi tokoh utama bernama “Knight” di Guardian Tales	82
Gambar 3.21: Cover Game A Space for the Unbound.....	88
Gambar 3.22: Deskripsi game A Space for the Unbound	89
Gambar 4.1: Moodboard referensi untuk karakter Satria.....	99
Gambar 4.2: Eksplorasi proporsi tubuh para pendaki Bandung.....	99
Gambar 4.3: Eksplorasi wajah pendaki Bandung	100
Gambar 4.4: Eksplorasi perlengkapan dan gestur pendaki Bandung.....	101
Gambar 4.5: Eksplorasi siluet pendaki Bandung	101
Gambar 4.6: Eksplorasi warna pendaki Bandung	102
Gambar 4.7: Eksplorasi final karakter pendaki Bandung	103
Gambar 4.8: Eksplorasi ekspresi karakter Satria	103
Gambar 4.9: Kumpulan Gesture karakter Satria	104
Gambar 4.10: Sprite pixel karakter Satria	105
Gambar 4.11: Moodboard referensi untuk karakter Budi	106

Gambar 4.12: Eksplorasi proporsi tubuh melawan gunung Wonosobo.....	107
Gambar 4.13: Eksplorasi wajah melawan gunung Wonosobo.....	108
Gambar 4.14: Eksplorasi perlengkapan dan gestur karakter Budi	109
Gambar 4.15: Eksplorasi siluet karakter Budi	110
Gambar 4.16: Eksplorasi warna + final karakter Budi.....	110
Gambar 4.17: Eksplorasi ekspresi karakter Budi	111
Gambar 4.18: Kumpulan Gesture karakter Budi.....	112
Gambar 4.19: Sprite pixel karakter Budi.....	113
Gambar 4.20: Moodboard referensi untuk karakter Akbar	114
Gambar 4.21: Eksplorasi proporsi tubuh para pendaki Bandung.....	115
Gambar 4.22: Eksplorasi wajah pendaki Bandung	116
Gambar 4.23: Eksplorasi perlengkapan dan gestur pendaki Bandung.....	116
Gambar 4.24: Eksplorasi siluet pendaki Bandung	117
Gambar 4.25: Eksplorasi warna karakter Akbar	118
Gambar 4.26: Eksplorasi turnaround karakter Akbar	118
Gambar 4.27: Eksplorasi ekspresi karakter Akbar	119
Gambar 4.28: Kumpulan Gesture karakter Akbar	120
Gambar 4.29: Sprite pixel karakter Akbar	121