

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Ruang Lingkup.....	4
1.3.1. Apa.....	4
1.3.2. Siapa.....	4
1.3.3. Bagian Mana.....	4
1.3.4. Dimana.....	4
1.3.5. Kapan.....	5
1.4. Rumusan Masalah.....	5
1.5. Tujuan Perancangan & Manfaat Perancangan.....	5
1.5.1. Tujuan Perancangan.....	5
1.5.2. Manfaat Perancangan.....	5
1.6. Metodologi Perancangan.....	6
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.1.1. Studi Pustaka.....	6
1.6.1.2. Wawancara.....	7
1.6.1.3. Kuisisioner.....	7
1.6.2. Metode Analisis Data.....	7
1.6.3. Metode Perancangan.....	9
1.7. Kerangka Perancangan.....	10
1.8. Pembabakan.....	11

BAB II DASAR PEMIKIRAN

2.1. <i>Adaptation</i>	12
2.1.1. <i>What? (Forms)</i>	12
2.2. <i>Platforms</i>	13
2.2.1. <i>Computer</i>	14
2.3. <i>Player Modes</i>	14
2.3.1. <i>Singleplayer</i>	14
2.4. <i>Genres</i>	15
2.4.1. <i>Action</i>	15

2.4.2. <i>Adventure</i>	16
2.4.3. <i>Action-Adventure</i>	16
2.5. <i>Level Design</i>	17
2.5.1. <i>Structure</i>	17
2.5.1.1. <i>Objectives</i>	17
2.5.1.2. <i>Flow</i>	18
2.5.2. <i>Time</i>	19
2.5.2.1. <i>Variable</i>	20
2.5.3. <i>Space</i>	20
2.5.3.1. <i>Material & Terrain</i>	20
2.5.3.2. <i>Radiosity & Effects</i>	23
2.5.3.3. <i>Boundaries</i>	23
2.5.3.4. <i>Style</i>	23
2.5.3.5. <i>Maps</i>	24

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data & Analisis Objek.....	26
3.1.1 Orientasi.....	26
3.1.2 Tema.....	26
3.1.2.1 Fantasi.....	26
3.1.2.2 Wayang.....	27
3.1.3 Garis Besar Cerita.....	27
3.1.3.1 Pengenalan.....	27
3.1.3.2 Awal Masalah.....	28
3.1.3.3 Menuju Masalah.....	28
3.1.3.4 Ketegangan.....	29
3.1.3.5 Penyelesaian.....	30
3.1.4 Tabel Latar dan <i>Setting</i>	30
3.1.5 Referensi Alam.....	38
3.1.6 Referensi Bangunan.....	42
3.1.7 Hasil Wawancara Dengan Penulis Novel.....	45
3.2 Data & Analisis Khalayak Sasar.....	46
3.2.1 Hasil Wawancara Dengan Pelaku Industri.....	46

3.2.2 Hasil Wawancara Dengan <i>Core Gamer</i>	48
3.3 Data & Analisis Karya Sejenis	50
3.3.1 Tabel <i>Platforms</i>	50
3.3.2 Tabel <i>Player Modes</i>	51
3.3.3 Tabel <i>Genres</i>	54
3.3.4 Tabel <i>Level Design</i>	56
3.4 Hasil Analisis	68
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	
4.1 Konsep Perancangan	71
4.1.1 Ide Besar	72
4.1.2 Konsep Kreatif	73
4.1.3 Konsep Media	73
4.1.4 Konsep Visual	73
4.1.4.1 Gaya Gambar	73
4.1.4.2 Tabel Warna	73
4.2 Hasil Perancangan	75
4.2.1 Tabel <i>Game Overview</i>	75
4.2.2 Tabel <i>Game Backstory</i>	75
4.2.3 Desain <i>Level</i>	80
4.2.3.1 <i>Game Flow Mindmap</i>	80
4.2.3.2 Peta <i>World Game</i>	81
4.2.3.3 Tabel Area	89
4.2.4 Aset <i>Game</i>	114
4.2.4.1 Tabel Aset Alam	114
4.2.4.2 Tabel Aset Arsitektur	118
4.2.5 <i>Environment Screenshot</i>	123
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan	127
5.2. Saran	127
DAFTAR PUSTAKA	128
LAMPIRAN	129