

## Daftar Isi

Kata Pengantar .....	ii
Abstrak .....	iii
Daftar Isi .....	iv
Daftar Gambar .....	vii
Daftar Tabel .....	xi
Bab 1 Pendahuluan.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan.....	3
1.4. Ruang Lingkup Proyek Akhir .....	3
1.5. Metodologi Pengerjaan.....	4
1.6. Waktu Pengerjaan.....	5
Bab 2 Tinjauan Pustaka.....	6
2.1    Desain Grafis .....	6
2.1.1    Esensi Desain Grafis .....	6
2.1.2    Proses Perancangan Desain Grafis .....	7
2.2    Asset Artis Game .....	9
2.3    Gaya Desain Datar ( <i>Flat Design</i> ) .....	9
2.4    Konsep Kreatif.....	10
Bab 3 Analisis dan Perancangan.....	12
3.1. Konsep ( <i>Concept</i> ).....	12
3.1.1    Konsep Visual Game Gatca .....	13
3.1.2    Ilustrasi.....	15

3.1.3	Huruf dan Tipografi .....	16
3.1.4	Warna .....	17
3.2.	Perancangan ( <i>Design</i> ).....	18
3.2.1	Sketsa Player Utama “Gatot Kaca” .....	20
3.2.2	Sketsa Game Menu .....	20
3.2.3	Sketsa Stage Game.....	21
3.3.	Pengumpulan Bahan (Collecting Material) .....	24
Bab 4	Implementasi dan Pengujian.....	26
4.1.	Pembuatan ( <i>Assembly</i> ) .....	26
4.1.1.	Tahapan Perancangan Asset 2 Dimensi .....	26
4.1.1.1.	Pembuatan Sketsa .....	26
4.1.1.2.	Vektorisasi Asset .....	29
4.1.1.3.	Pengelompokan Asset yang dibuat.....	31
4.1.2.	Tahapan Perancangan Animasi 2 Dimensi.....	36
4.1.2.1.	Menyiapkan Proyek After Effects .....	37
4.1.2.2.	Memberi Gerakan Animasi .....	39
4.1.2.3.	Export/Rendering.....	41
4.1.2.4.	Hasil Asset Rendering.....	42
4.1.3.	Penerapan Asset 2 Dimensi pada aplikasi Unity .....	45
4.1.3.1.	Assets dan Project Files .....	46
4.1.3.2.	Implementasi asset ke dalam scene game .....	48
4.1.3.3.	Implementasi asset sprite animasi .....	49
4.2.	Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	50
4.2.1.	Metode Testing User Accaptance Testing .....	50

4.2.1.1.	Jenis Metode Penelitian Testing .....	50
4.2.1.2.	Variabel Operasional .....	51
4.2.1.3.	Skala Pengukuran .....	53
4.2.1.4.	Populasi .....	54
4.2.1.5.	Sampel.....	54
4.2.1.6.	Teknik Pengambilan Sampel.....	54
4.2.2.	Hasil dan Pembahasan .....	54
4.2.2.1.	Karakteristik Responden .....	54
4.2.2.2.	Pembobotan Variabel.....	57
4.2.2.3.	Hasil Penelitian pada Persepsi Balance .....	62
4.2.2.4.	Hasil Penelitian pada Persepsi Unity .....	64
4.2.2.5.	Hasil Penelitian pada Persepsi Rhytm .....	65
4.2.2.6.	Hasil Penelitian pada Persepsi Emphasis .....	66
4.2.2.7.	Hasil Penelitian pada Persepsi Proporsi.....	68
4.2.2.8.	Pembahasan Hasil .....	69
4.3.	Distribusi (Distribution) .....	72
Bab 5	Kesimpulan dan saran .....	73
5.1.	Kesimpulan .....	73
5.2.	Saran .....	73
Daftar Pustaka	.....	74
Lampiran	.....	76
Lampiran A: Asset Game Gatca	.....	77