

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	III
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR TABEL	XIII
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Ruang Lingkup.....	4
1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan	5
1.6 Metode Perancangan.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan data	5
1.6.2 Metode Analisis Data.....	6
1.7 Kerangka Perancangan	7
1.8 Pembabakan	8
BAB I Pendahuluan.....	8
BAB II Landasan Teori.....	8
BAB III Data dan Ananlisis.....	8
BAB IV Perancangan	9
BAB V Kesimpulan dan Saran.....	9
BAB II	10
2.1 Teori Objek	10
2.1.1 Ekstrakurikuler	10
2.1.2 Pramuka.....	10
2.1.3 Minat	10
2.1 Teori Media.....	11
2.2.1 Background.....	11
2.2.1.1 Motion Parallax.....	12
2.2.1.2 Foreground, Middleground, Background	12
2.2.2 Game	13

2.2.3	Genre	15
2.2.4	Warna	18
2.2.4.1	Color Wheel	18
2.2.4.1.2	Warna Hangat dan Warna Dingin.....	20
2.2.4.1.2	Warna Natural.....	21
2.2.4.1.3	Tints, Tone, Shades.....	21
2.2.4.1.5	Warna Berdasarkan Keharmonisannya.....	22
2.2.5	Art Style	27
2.3	Teori Metode Penelitian	28
2.3.1	Metode Penelitian	28
2.3.2	Metode Pengumpulan Data	28
2.4	Kerangka Teori dan Asumsi	30
2.4.1	Kerangka Teori.....	30
2.2.2	Asumsi.....	30
BAB III	31
3.1	Data dan Analisis Data Objek.....	31
3.1.1	Data Objek.....	31
3.1.2	Analisis Data Objek	32
3.2	Data Khalayak Sasaran	33
3.2.1	Geografis	33
3.2.2	Demografi.....	33
3.2.3	Psikografis	33
3.2.4	Kultural.....	33
3.3	Data dan Analisis Hasil Observasi	34
3.3.1	Data Hasil Observasi.....	34
3.3.2	Analisis Hasil Observasi	48
3.4	Data dan Analisis Hasil Studi Literatur.....	50
3.4.1	Data Hasil Studi Literatur.....	50
3.4.2	Analisis Hasil Studi Pustaka.....	54
3.5	Data dan Analisis Wawancara	54
3.5.1	Data Wawancara	54
3.5.2	Analisis Wawancara.....	57
3.6	Data dan Analisis Karya Sejenis	58
3.6.1	Data Karya Sejenis.....	58
3.6.1.1	Rayman Adventures	58
3.6.1.2	Jungle Adventures 3	59
3.6.1.3	Jungle Adventures 3	60
3.6.2	Analisis Karya Sejenis	61
3.6.2.1	Rayman Adventures	61

3.6.1.2 Jungle Adventures 3	64
3.6.1.3 Yoku’s Island Express	67
3.7 Tema Besar	69
3.8 Kata Kunci	69
BAB IV	70
4.1 Konsep Besar Karya	70
4.2 Konsep Pesan	70
4.3 Referensi Visual	71
4.4 Proses Kreatif	72
4.4.1 Level 1	72
4.4.1.1 Level Design	72
4.4.1.2 Level Stage	72
4.4.1.3 Visual Asset	74
4.4.2 Level 2	80
4.4.2.1 Level Design	80
4.4.2.2 Level Stage	80
4.4.2.3 Visual Asset	84
4.4.3 Level 3	94
4.4.3.1 Level Design	94
4.4.3.2 Level Stage	95
4.4.3.3 Visual Asset	98
4.4.4 Level 4	103
4.4.4.1 Level Design	103
4.4.4.2 Level Stage	103
4.4.4.3 Visual Asset	105
4.5 Hasil Akhir	109
4.5.1 Level 1	109
4.5.2 Level 2	111
4.5.3 Level 3	116
4.5.4 Level 4	120
BAB V	122
5.1 Kesimpulan	122
5.2 Saran	123
DAFTAR PUSTAKA	124