

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Karakteristik perilaku generasi Z	6
Gambar 2.2	Pengaruh Target audiens terhadap desain visual karakter	14
Gambar 2.3	. Simbolisme Karakter dengan bentuk Bundar	15
Gambar 2.4	. Simbolisme Karakter dengan bentuk Segitiga	15
Gambar 2.5	. Beragam jenis gestur layar sentuh	18
Gambar 2.6	. Data mengenai platform yang digunakan responden	19
Gambar 2.7	. Data demografi Trend bermain Game di Indonesia	19
Gambar 2.8	. Pesona gamers Indonesia	20
Gambar 2.9	. Kerangka berpikir perancangan konsep rhythm-game	21
Gambar 3.1	. Kerangka design thinking	23
Gambar 3.2	. Value Proposition Canvas	26
Gambar 3.3	. Sayonara wild heart in game footage	27
Gambar 3.4	. Melatonin In-game Footage	28
Gambar 3.5	. Kajian level menu Sayonara Wild Heart	29
Gambar 3.6	. Kajian Melatonin di bagian level menu	29
Gambar 4.1	. Konsep Aktivitas sebagai tema level	34
Gambar 4.2	. Contoh Premis Literal dalam berolahraga	37
Gambar 4.3	. Contoh Premis Fantasi Irisan	38
Gambar 4.4	. Moodboard Environment	39
Gambar 4.5	. Moodboard Karakter	40
Gambar 4.6	. Moodboard Symphonids	41
Gambar 4.7	. Tone warna	42
Gambar 4.8	. Referensi Homescreen	43
Gambar 4.9	. Referensi Peta jurnal	43
Gambar 4.10	. Referensi jurnal level selection	44
Gambar 4.11	. Referensi in-game screen	44
Gambar 4.12	. Low-fi isometric map	46
Gambar 4.13	. Low-fi gameplay keyboard	47
Gambar 4.14	. Low-fi gameplay keyboard	47
Gambar 4.15	. Low-fi gameplay kasar	48
Gambar 4.16	. sitemap Rhythm game	49
Gambar 4.17	. navigasi pemain dan layout di isometric map kota	51
Gambar 4.18	. Hi-Fi adegan awal	51
Gambar 4.19	. Hi-Fi interaksi trivial	52
Gambar 4.20	. Hi-Fi interaksi progressif	52
Gambar 4.21	. Hi-Fi interaksi progressif dengan karakter	53
Gambar 4.22	. Hi-Fi dimensi dimana symphonidis tinggal	53

Gambar 4.23 . Hi-Fi scene final	54
Gambar 4.24 . Logo Game Whiseria Reverie	55
Gambar 4.25 . Concept art Game Whiseria Reverie	55
Gambar 4.26 . Josefin Sans Font oleh Santiago Orozco	56
Gambar 4.27 . Josefin SlabFont oleh Santiago Orozco	57
Gambar 4.28 . Desain karakter Anaya Putri	59
Gambar 4.29 . Desain karakter Sena Arjuna	60
Gambar 4.30 . Desain karakter Ava Sophia	61
Gambar 4.31 . Desain karakter Symphonidis spesies Antlersong	62
Gambar 4.32 . Desain karakter Symphonidis spesies Springbun	62
Gambar 4.33 . Desain karakter Symphonidis spesies Otterians	63
Gambar 4.34 . Desain karakter Symphonidis individu Melodrakes	64
Gambar 4.35 . Isometric Map kota Harmonica	64
Gambar 4.36 . Bangunan kota Harmonica City	65
Gambar 4.37 . Mockup game bagian Start screen	66
Gambar 4.38 . Mockup game bagian Main Menu	66
Gambar 4.39 . Mockup game bagian Setting	66
Gambar 4.40 . Mockup game bagian Isometric map view	67
Gambar 4.41 . Mockup game bagian chat	67
Gambar 4.42 . Mockup gameplay rhythm Resume	68
Gambar 4.43 . Mockup gameplay rhythm ketika selesai	68
Gambar 4.44 Desain Poster jenis festival	72
Gambar 4.45 Desain Poster jenis symphonidis	73
Gambar 4.46 Desain Gantungan Kunci	74
Gambar 4.47 Desain Kemasan Gantungan Kunci	74
Gambar 4.48 Desain Label ukuran kaos	74
Gambar 4.49 Desain Kaos dengan metode cetak DTF	75
Gambar 4.50 Desain POS display untuk monitor	75
Gambar 4.51 Desain Phone Case	76
Gambar 4.52 Desain Qr-Code display	76
Gambar 4.53 Desain Kartu Nama	77
Gambar 4.54 Desain Poster A2	77