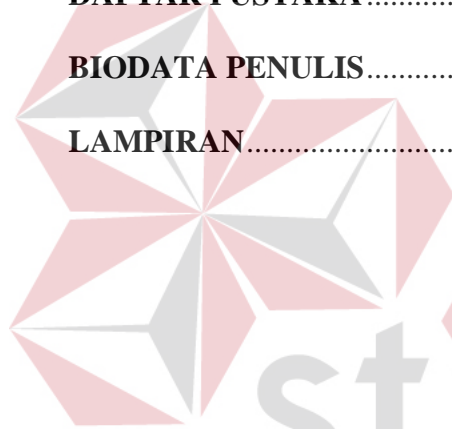


DAFTAR ISI

| | halaman |
|--|---------|
| ABSTRAK | viii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR TABEL | xvii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Tujuan | 3 |
| 1.5 Manfaat | 3 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 5 |
| 2.1 Pengertian Game | 5 |
| 2.2 Pengertian Multimedia Interaktif | 6 |
| 2.3 Karakteristik Multimedia Interaktif | 7 |
| 2.4 Pengertian RPG (<i>Role Playing Game</i>)..... | 8 |
| 2.5 Elemen – elemen penting game RPG..... | 9 |
| 2.6 <i>Attribute</i> pada game RPG..... | 13 |
| 2.7 Tipografi..... | 15 |

| | | |
|----------------|---|-----------|
| 2.8 | Warna | 16 |
| 2.9 | Aplikasi | 17 |
| BAB III | METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA | 19 |
| 3.1 | Tahap Perencanaan atau <i>Planning</i> | 19 |
| 3.1.1 | Metode Pengumpulan Data | 20 |
| 3.1.2 | Teknik Pengumpulan Data | 21 |
| 3.1.3 | Teknik Analisis Data | 21 |
| 3.2 | Tahap Analisa | 23 |
| 3.2.1 | Studi Eksisting | 23 |
| 3.2.2 | <i>Segmenting, Targeting, Positioning</i> | 29 |
| 3.2.3 | Analisa <i>Keyword</i> | 30 |
| 3.2.4 | Analisa Warna | 31 |
| 3.3 | Tahap Perancangan | 33 |
| 3.4 | Tahap Publikasi | 41 |
| BAB IV | DESAIN DAN IMPLEMENTASI | 45 |
| 4.1 | Desain Karakter | 46 |
| 4.2 | Tipografi | 52 |
| 4.3 | Implementasi Desain | 54 |
| 4.3.1 | Desain Judul Perjuangan Daud | 54 |
| 4.3.2 | Desain dan <i>Layout</i> Menu Awal | 55 |
| 4.3.3 | <i>Staging</i> Tampilan Utama Game | 56 |
| 4.3.4 | Proses Pembuatan Game | 59 |
| 4.4 | Audio | 70 |

| | | |
|------------------------------|----------------------------------|-----------|
| 4.5 | Implementasi Sistem | 71 |
| 4.5.1 | Kebutuhan Komputer Minimal | 72 |
| 4.5.2 | <i>Script</i> | 72 |
| 4.6 | Publikasi | 73 |
| BAB V PENUTUP | | |
| 5.1 | Kesimpulan | 76 |
| 5.2 | Saran | 77 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 80 |
| BIODATA PENULIS | | 81 |
| LAMPIRAN | | 82 |



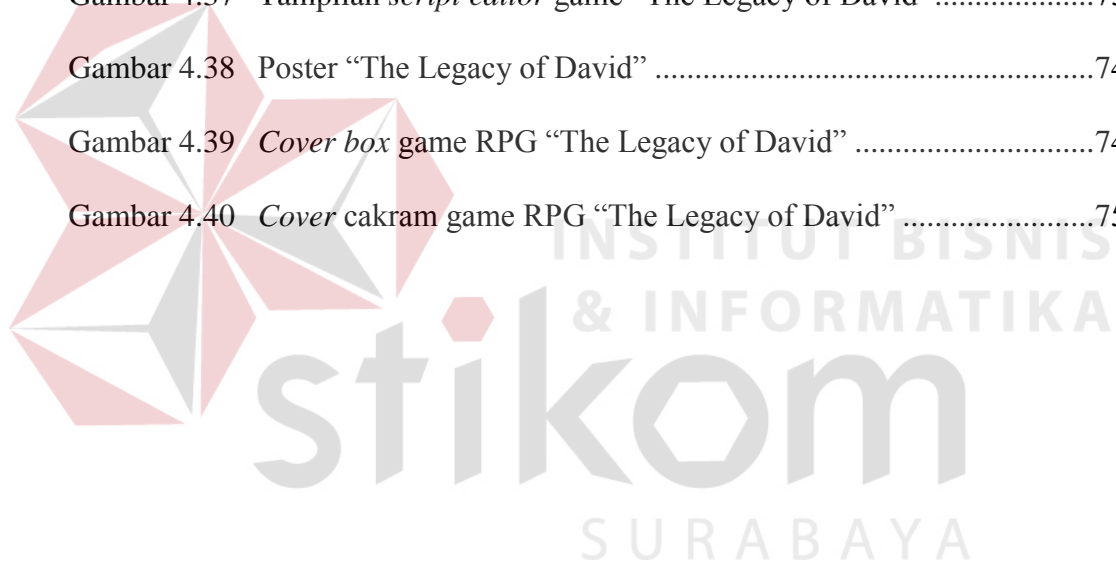
INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

DAFTAR GAMBAR

| | halaman |
|--|---------|
| Gambar 2.1 Spektrum Warna RGB dan Warna Pigme CMY..... | 16 |
| Gambar 2.2 Pembagian Warna Panas dan Dingin | 17 |
| Gambar 3.1 Diagram alur metode perancangan berdasarkan SDLC | 20 |
| Gambar 3.2 <i>The Bible Game</i> | 24 |
| Gambar 3.3 <i>The Bible Game Mini-game 1</i> | 24 |
| Gambar 3.4 <i>The Bible Game Mini-game 2</i> | 25 |
| Gambar 3.5 <i>The Bible Game Mini-game 3</i> | 25 |
| Gambar 3.6 Diagram alur <i>keyword</i> yang digunakan..... | 31 |
| Gambar 3.7 Diagram warna Kobayashi | 32 |
| Gambar 3.8 Diagram alur rancangan aplikasi..... | 36 |
| Gambar 3.9 Sketsa konsep karakter David | 37 |
| Gambar 3.10 Sketsa poster “The Legacy of David” | 42 |
| Gambar 3.11 Sketsa <i>cover box</i> CD “The Legacy of David” | 43 |
| Gambar 3.12 Sketsa <i>cover</i> cakram CD “The Legacy of David” | 44 |
| Gambar 4.1 Diagram alur inti <i>keyword</i> yang digunakan..... | 45 |
| Gambar 4.2 Diagram warna <i>chart</i> Kobayashi berdasar pada <i>keyword</i> | 46 |
| Gambar 4.3 Tampilan karakter dan model <i>face</i> David | 48 |
| Gambar 4.4 Tampilan karakter Goliath..... | 49 |
| Gambar 4.5 Tampilan karakter Raja Saul | 49 |
| Gambar 4.6 Tampilan karakter Isai | 50 |

| | | |
|-------------|--|----|
| Gambar 4.7 | Tampilan karakter dan model <i>face</i> Sarai | 51 |
| Gambar 4.8 | Tampilan karakter dan model <i>face</i> Caleb | 51 |
| Gambar 4.9 | Tampilan karakter kelompok bandit..... | 52 |
| Gambar 4.10 | Jenis huruf <i>Sans Serif</i> | 53 |
| Gambar 4.11 | Jenis huruf <i>Grinched</i> | 54 |
| Gambar 4.12 | Tampilan desain judul game RPG “The Legacy of David” | 54 |
| Gambar 4.13 | Tampilan awal “The Legacy of David” | 56 |
| Gambar 4.14 | <i>Screenshot</i> David di padang rumput..... | 57 |
| Gambar 4.15 | <i>Screenshot</i> David bertemu dengan Sarai | 58 |
| Gambar 4.16 | <i>Screenshot</i> David di kota Israel | 58 |
| Gambar 4.17 | <i>Screenshot</i> David saat bertarung | 59 |
| Gambar 4.18 | Proses pembuatan map pada layer pertama..... | 60 |
| Gambar 4.19 | Proses pembuatan map pada layer kedua | 61 |
| Gambar 4.20 | Proses pembuatan map pada layer ketiga..... | 61 |
| Gambar 4.21 | Proses penentuan layer event pada map | 62 |
| Gambar 4.22 | Proses pemberian event pada layer..... | 63 |
| Gambar 4.23 | Proses pemberian objek pada map | 63 |
| Gambar 4.24 | Proses <i>setting</i> status karakter..... | 64 |
| Gambar 4.25 | Proses <i>setting</i> keahlian profesi karakter | 65 |
| Gambar 4.26 | Proses <i>setting skill</i> pada karakter..... | 65 |
| Gambar 4.27 | Proses <i>setting items</i> pada game | 66 |
| Gambar 4.28 | Proses <i>setting</i> senjata pada game..... | 66 |
| Gambar 4.29 | Proses <i>setting</i> pelindung pada game..... | 67 |

| | | |
|-------------|--|----|
| Gambar 4.30 | Proses <i>setting</i> status musuh pada game | 67 |
| Gambar 4.31 | Proses <i>setting</i> jumlah dan posisi musuh pada game..... | 68 |
| Gambar 4.32 | Proses <i>setting</i> status tambahan pada game | 68 |
| Gambar 4.33 | Proses penentuan animasi dalam game | 69 |
| Gambar 4.34 | Proses penentuan map <i>tilesets</i> yang dipakai dalam game | 69 |
| Gambar 4.35 | Proses <i>setting</i> sistem dasar dalam game..... | 70 |
| Gambar 4.36 | Proses pemilihan audio dalam pembuatan game..... | 71 |
| Gambar 4.37 | Tampilan <i>script editor</i> game “The Legacy of David” | 73 |
| Gambar 4.38 | Poster “The Legacy of David” | 74 |
| Gambar 4.39 | <i>Cover box</i> game RPG “The Legacy of David” | 74 |
| Gambar 4.40 | <i>Cover cakram</i> game RPG “The Legacy of David” | 75 |



DAFTAR TABEL

| | halaman |
|---|---------|
| Tabel 1 Tabel analisa <i>SWOT The Bible Game</i> | 26 |
| Tabel 2 Tabel analisa <i>SWOT</i> CD game RPG “The Legacy of David” | 28 |
| Tabel 3 Tabel map <i>event</i> dan alur cerita..... | 37 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | halaman |
|--|---------|
| Lampiran 1 Wawancara | 82 |
| Lampiran 2 Surat izin melakukan penelitian | 86 |
| Lampiran 3 Kumpulan sketsa konsep karakter | 87 |
| Lampiran 4 Plot cerita “The Legacy of David” | 89 |
| Lampiran 5 Foto dokumentasi | 92 |

