

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Batasan masalah.....	7
1.4 Tujuan	7
1.5 Manfaat	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Definisi game	8
2.2 Game Engine.....	9
2.3 Rating	10
2.5 Genre game	11
2.8 Tata Letak	12
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA	15
3.1 Metodologi.....	15
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	15
3.4 Analisa Konsep	21
3.5 Metode Perancangan.....	22
3.5.1 Pra produksi	22

3.5.2 Produksi	26
3.5.2 PascaProduksi	27
3.5.3 Publikasi.....	27
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA.....	30
4.1 Produksi	30
5.2 Pasca Produksi	46
BAB V PENUTUP.....	47
5.1 Simpulan	47
5.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	51



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Daftar game agate	2
Gambar 1.2 Daftar game art logic	3
Gambar 3.1 Model Pilihan	16
Gambar 3.2 Gameplay Paladog.....	18
Gambar 3.3 Gameplay Darkdog.....	19
Gambar 3.4 Tampilan Permainan Dragon Crown.....	20
Gambar 3.5 Keyword	21
Gambar 3.6 Pasukan inti dalam permainan.....	24
Gambar 3.7 Perbandingan Besar Karakter Dalam Game.....	24
Gambar 3.8 Asset Tumbuhan Terpisah.....	25
Gambar 3.9 Sketsa Poster.....	28
Gambar 3.10 Sketsa Cover DVD	28
Gambar 3.11 Sketsa Sampul DVD.....	29
Gambar 4.1 Karakter utama	31
Gambar 4.2 Combo 1	32
Gambar 4.3 Combo 2	32
Gambar 4.4 Combo 3	33
Gambar 4.5 Swordsman	34
Gambar 4.6 Juggernaut	35
Gambar 4.7 Archer	36
Gambar 4.8 Reaver.....	37

Gambar 4.9	Crusher	38
Gambar 4.10	crossbowman	39
Gambar 4.11	Archer tower	40
Gambar 4.12	Scatter tower	41
Gambar 4.13	Scatter tower lv2.....	41
Gambar 4.14	Piercing tower.....	42
Gambar 4.15	Piercing tower lv2.....	42
Gambar 4.16	User interface.....	43
Gambar 4.17	Hint keterangan	44
Gambar 4.18	Background.....	45

