

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Jamu.....	6
2.1.1 Sejarah Jamu Indonesia.....	7
2.1.2 Manfaat Jamu Tradisional.....	8
2.2 Permainan (Game).....	10
2.3 Video Game	11
2.4 Genre Video Game	12
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA	14
3.1 Metodologi.....	14
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data.....	14
3.2 Teknik Analisis Data	16
3.3 Hasil Analisis Data.....	17
3.3.1 Studi Komparatif	19

3.4 Analisis SWOT	25
3.5 Analisis Konsep	28
3.6 Perancangan Karya.....	29
3.6.1 Pra Produksi	29
3.6.2 Produksi	32
3.6.3 Pasca Produksi.....	33
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA	34
4.1 Produksi	34
4.1.1 Grafis dan Desain Antarmuka.....	34
4.1.2 Pemrograman dan Prototype.....	37
4.1.3 Efek Suara dan Background Music	43
4.2 Pasca Produksi	44
4.2.1 Export.....	44
4.2.2 Publikasi.....	44
BAB V PENUTUP	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50

