

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Batasan masalah.....	8
1.4 Tujuan .....	9
1.5 Manfaat .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	10
2.1 Pangeran Diponegoro .....	10
2.1.1 Sentot Alibasa .....	15
2.1.2 Kyai Mojo .....	19
2.2 <i>Game</i> .....	21
2.3 <i>Turn Based Strategy</i> .....	22
2.4 <i>Strategy Perang</i> .....	23
2.5 <i>Android</i> .....	27
2.6 <i>QR Code</i> .....	28
2.7 Teori Warna .....	28
2.8 Teori Tipografi.....	31
<b>BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA</b> .....	34
3.1 Metodologi Penelitian.....	34
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.3 Analisa Data.....	50
3.4 <i>Keyword</i> .....	51
3.5 <i>Analisa Keyword</i> .....	52
3.6 Alur Perancangan Karya .....	56

3.6.1 Pra Produksi .....	57
3.6.2 Produksi .....	64
3.6.3 Pasca Produksi .....	66
3.6.4 Jadwal Kerja .....	73
3.6.5 Anggaran Dana .....	74
<b>BAB IV IMPLEMENTASI KARYA.....</b>	<b>75</b>
4.1 Produksi .....	75
4.1.1 <i>Fixing Prototype</i> .....	75
4.1.2 Karakter .....	76
4.1.3 <i>Sprite Karakter</i> .....	82
4.1.4 <i>User Interface</i> .....	97
4.1.5 <i>Sound</i> .....	101
4.1.4 <i>Android</i> .....	102
4.2 Publikasi.....	103
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>110</b>
5.1 Kesimpulan .....	110
5.2 Saran .....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>112</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>117</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>118</b>