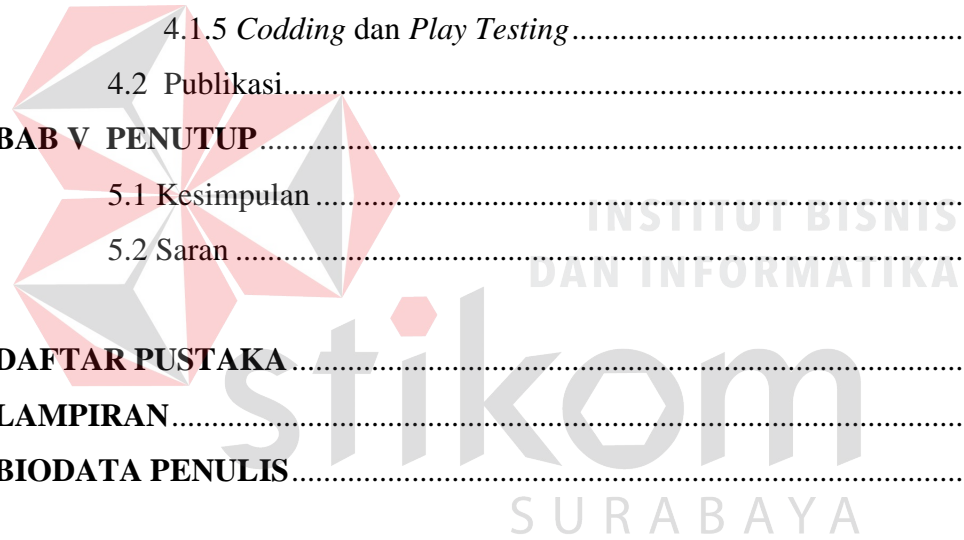


DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan masalah.....	5
1.4 Tujuan	6
1.5 Manfaat	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian <i>Game</i>	7
2.2 Genre <i>Game</i>	8
2.3 Pengertian <i>Musical</i>	12
2.4 Pengertian Lagu Anak-anak	13
2.5 Pengertian Anak.....	13
2.6 Pengertian <i>Dirigent</i>	14
2.7 Pengertian Orkestra.....	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 Metodologi.....	15
3.2 Pengumpulan Data.....	16
3.3 Analisa Data.....	23
3.4 STP.....	24
3.5 <i>Keyword</i>	26
3.6 Perancangan Karya	27
3.7 Pra Produksi.....	27
3.8 Produksi	32

3.9	Pasca Produksi	34
3.10	Jadwal kegiatan Kerja	37
3.11	Anggaran Dana.....	39
BAB IV	IMPLEMENTASI KARYA.....	40
4.1	Produksi	40
4.1.1	<i>Fixing Prototype</i>	40
4.1.2	Karakter	41
4.1.3	<i>Sprite Karakter</i>	44
4.1.4	<i>User Interface</i>	51
4.1.5	<i>Coding dan Play Testing</i>	53
4.2	Publikasi.....	56
BAB V	PENUTUP.....	60
5.1	Kesimpulan	60
5.2	Saran	60
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN		62
BIODATA PENULIS		67



HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE