

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Batasan masalah.....	7
1.4 Tujuan	7
1.5 Manfaat	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Gasing Tradisional.....	8
2.2 <i>Game</i>	11
2.3 Jenis-Jenis <i>Game</i>	12
2.4 <i>Casual Game</i>	12
2.5 <i>Android</i>	13
2.6 <i>Smartphone</i>	13
2.7 <i>Gyroscope</i>	14
2.8 Teori Warna	15

BAB III METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA	16
3.1 Metode Penelitan	16
3.2 Pengumpulan Data	17
3.2.1 Studi Pustaka.....	18
3.2.2 Observasi	21
3.2.3 Wawancara.....	26
3.2.3 Studi Komparator.....	28
3.3 Segmentasi, <i>Targeting</i> , dan <i>Positioning</i>	32
3.4 Analisa Data	33
3.5 <i>Keyword</i>	35
3.6 Pemaknaan <i>Keyword</i>	36
3.7 Analisa Perancangan Karya.....	38
3.6.1 Praproduksi	39
3.6.2 Produksi	51
3.6.3 Pascaproduksi	52
3.8 Jadwal Pengerjaan	55
3.9 Rancangan Anggaran	55
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA.....	53
4.1 Produksi	56
4.1.1 <i>Interface</i>	56
4.1.2 <i>Program</i>	71
4.1.3 <i>Sound</i> dan <i>Bacground</i> Musik.....	73
4.1.4 <i>Debugging</i>	74

4.2 Pasca Produksi	74
4.2.1 <i>Play Testing</i>	74
4.2.2 Publikasi.....	76
4.3 Realisasi Anggaran.....	78
BAB V PENUTUP	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	85
LAMPIRAN	86

