

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Batasan masalah.....	6
1.4 Tujuan	6
1.5 Manfaat	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 <i>Game</i>	9
2.2 Macam-Macam <i>Genre Game</i>	10
2.3 Manfaat <i>Game</i>	11
2.4 <i>Puzzle Game</i>	11
2.5 <i>Arcade Puzzle</i>	12
2.6 Langkah-Langkah Membuat <i>Game</i>	12
2.7 Kota Mojokerto.....	13
2.7.1 Sejarah Singkat Kota Mojokerto.....	13
2.7.2 Profil Kota Mojokerto.....	16
2.8 Sejarah Keberadaan Situs Trowulan.....	18
2.8.1 Daya Tarik Obyek Wisata Budaya Trowulan.....	19
2.8 <i>Android</i>	23
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA	24
3.1 Metodologi.....	24
3.2 Pengumpulan Data.....	24
3.3 Analisa Data.....	32

3.4 Studi Eksisting	33
3.5 STP.....	35
3.6 <i>Keyword</i>	37
3.7 Pemahaman <i>Keyword</i>	37
3.8 Perancangan Karya	39
3.7.1 Pra Produksi	40
3.7.2 Produksi	48
3.7.3 Pasca Produksi	50
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA.....	57
4.1 Produksi	57
4.1.1 Pembuatan <i>Assets</i>	57
4.1.2 Desain <i>Environment</i>	58
4.1.3 Komposisi Suara	61
4.1.4 Desain Objek Bangunan	62
4.1.5 Desain <i>Block</i> Bangunan	64
4.1.6 Tampilan Sejarah Singkat	67
4.1.7 Tampilan Menang	69
4.1.8 Tampilan Kalah.....	69
4.1.9 Tampilan <i>Gameplay</i>	70
4.2 Pasca Produksi	73
4.2.1 <i>Play Testing</i>	73
4.2.2 Publikasi.....	74
BAB V PENUTUP.....	77
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
BIODATA PENULIS.....	83
LAMPIRAN.....	84