

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan masalah.....	5
1.4 Tujuan .....	5
1.5 Manfaat.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1 Pengertian <i>Game</i> .....	7
2.2 Pengertian <i>Education Games</i> .....	7
2.3 Jenis <i>Game</i> .....	9
2.4 Pengertian <i>Adobe Flash</i> .....	11
2.5 Pengertian Multimedia.....	13
2.6 Pengertian Matematika Dasar.....	15
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	19
3.1 Jenis penelitian.....	19
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.3 Analisa Data.....	26
3.4 <i>Keyword</i> .....	28
3.5 Pemaknaan <i>Keyword</i> .....	29
3.6 STP.....	30
3.7 Analisa Warna.....	32
3.8 Analisa Tipografi .....	35

3.9 Perancangan Karya .....	36
3.9.1 Pra Produksi .....	37
3.9.2 Produksi .....	39
3.9.3 Pasca Produksi .....	40
3.10 Jadwal kegiatan Kerja .....	41
3.11 Anggaran Dana .....	42
3.12 Sketsa Desain .....	42
<b>BAB IV IMPLEMENTASI KARYA</b> .....	<b>45</b>
4.1 Produksi .....	45
4.1.1 Konsep Desain <i>Game</i> .....	45
4.1.2 Pewarnaan <i>Layout Game</i> .....	47
4.1.3 <i>User Interface</i> .....	47
4.1.4 Desain level <i>game</i> .....	48
4.1.5 <i>Prototype Game</i> .....	50
4.2 Pasca Produksi .....	52
4.2.1 Play Testing .....	52
4.2.1 Publikasi .....	52
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>56</b>
5.1 Kesimpulan .....	56
5.2 Saran .....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>58</b>
<b>BIODATA PENULIS</b> .....	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>60</b>