

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	viii
<b>DAFTAR ISI.....</b>	x
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	xii
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Batasan masalah.....	8
1.4 Tujuan .....	8
1.5 Manfaat .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	10
2.1 Pengertian <i>Game</i> .....	10
2.2 Pengertian <i>Genre Game</i> .....	11
2.3 Jenis-jenis <i>Genre Game</i> .....	12
2.4 Pengertian <i>Genre Adventure Game</i> .....	15
2.5 Manfaat <i>Genre Adventure Game</i> .....	15
2.6 Manfaat Bermain <i>Game</i> .....	15
2.7 Tahapan Pembuatan <i>Game</i> .....	18
2.8 <i>Vector Art</i> .....	20
2.9 Warna.....	20
2.10 Tipografi .....	21
2.11 Audio .....	21
2.12 Animasi.....	22
2.13 Pengertian Remaja .....	23
2.14 Definisi Satwa Liar .....	23
2.15 Pengertian Perburuan Liar .....	24
2.16 Dampak Perburuan Liar .....	25

2.17 Gajah.....	26
2.18 Unsur Sosial Budaya.....	27
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA</b>	<b>28</b>
3.1 Metodologi.....	28
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.3 Analisis Keyword .....	38
3.4 Studi Eksisting .....	40
3.5 STP.....	43
3.6 <i>Keyword</i> .....	44
3.7 Deskripsi <i>Keyword</i> .....	48
3.8 Prancangan Karya .....	48
3.9 Pra Produksi .....	49
3.10 Jadwal Kegiatan .....	60
3.11 Rencana Anggaran .....	60
<b>BAB IV IMPLEMENTASI KARYA</b> .....	<b>62</b>
4.1 Produksi .....	62
4.1.1 Pembuatan Assets.....	62
4.1.2 Pembuatan <i>Level Game</i> .....	72
4.1.3 <i>Test Play</i> .....	75
4.1.4 <i>Development</i> .....	76
4.2 Pasca Produksi .....	82
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>86</b>
5.1 Kesimpulan .....	86
5.2 Saran .....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	87
<b>BIODATA PENULIS</b> .....	90
<b>LAMPIRAN</b> .....	91