

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Batasan masalah.....	8
1.4 Tujuan .....	8
1.5 Manfaat .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	10
2.1 Pengertian Game.....	10
2.2 Jenis <i>Game</i> .....	11
2.3 <i>Side Scroll Game</i> .....	11
2.4 <i>Color Game Design</i> .....	13
2.5 Proses Pembuatan Game.....	13
2.6 Sejarah Mbah Bungkul .....	14
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA</b> .....	17
3.1 Metode Penelitan .....	17
3.2 Pengumpulan Data.....	18
3.2.1 Data Side Scrolling .....	18
3.2.2 Data Mbah Bungkul.....	23
3.2.3 Studi Eksisting .....	27
3.3 SWOT (strenght, weakness, opportunity, threat).....	32
3.4 Segmentasi, Targeting, dan Positioning .....	32
3.5 Analisa Data .....	34
3.6 <i>Keyword</i> .....	35

3.7 Deskripsi <i>Keyword</i> .....	36
3.7 Analisa Perancangan Karya.....	38
3.7.1 Praproduksi .....	39
3.7.2 Produksi .....	51
3.7.3 Pascaproduksi .....	52
3.8 Jadwal Pengerjaan .....	55
3.9 Rancangan Anggaran .....	55
<b>BAB IV IMPLEMENTASI KARYA</b> .....	56
4.1 Produksi .....	56
4.1.1 <i>Asset Game</i> .....	56
4.1.2 <i>Program</i> .....	66
4.1.3 <i>Sound dan Bacground Musik</i> .....	68
4.1.4 <i>Debugging</i> .....	69
4.2 Pasca Produksi .....	69
4.2.1 <i>Play Testing</i> .....	70
4.2.2 <i>Publikasi</i> .....	71
4.3 Realisasi Anggaran.....	73
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	75
5.1 Kesimpulan .....	75
5.2 Saran .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	77
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	79
<b>LAMPIRAN</b> .....	80