

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<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 .....	9
<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 Sport Game</i> .....	15
2.5 Manfaat Bermain <i>Game</i> .....	16
2.6 Pengertian Patil Lele .....	16
2.7 Tahapan Pembuatan <i>Game</i> .....	20
2.8 Pengertian <i>Low Poly</i> .....	22
2.9 Pengertian Audio .....	23
2.10 Pengertian Warna.....	25
2.11 Pengertian <i>Typography</i> .....	29
2.12 Pengertian Anak – Anak Menurut Para Ahli .....	33
<b>BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA</b> .....	36
3.1 Metodologi.....	36
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.3 Analisis Data.....	41

3.4 Studi Eksisting .....	42
3.5 STP.....	44
3.6 <i>Keyword</i> .....	45
3.7 Deskripsi <i>Keyword</i> .....	37
3.8 Perancangan Karya .....	48
3.9 Pra Produksi .....	48
3.10 Jadwal Rencana Kegiatan .....	59
3.11 Rencana Anggaran .....	59
<b>BAB IV IMPLEMENTASI KARYA</b> .....	60
4.1 Produksi .....	60
4.1.1 Pembuatan <i>Assets</i> .....	60
4.1.2 Pembuatan <i>Level Game</i> .....	68
4.1.3 <i>Test Play</i> .....	69
4.1.4 <i>Development</i> .....	70
4.2 Pasca Produksi .....	75
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	78
5.1 Kesimpulan .....	78
5.2 Saran .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	79
<b>BIODATA PENULIS</b> .....	82
<b>LAMPIRAN</b> .....	83