

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Batasan masalah.....	8
1.4 Tujuan	9
1.5 Manfaat	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Pengertian <i>Game</i>	11
2.2 Pengertian <i>Genre Game</i>	12
2.3 Macam-Macam <i>Genre</i>	12
2.4 Jenis-jenis <i>Game</i>	13
2.5 Fungsi <i>Game</i>	15
2.6 Tahap-Tahap Membuat <i>Game</i>	16
2.7 <i>Adventure Game</i>	18
2.8 <i>Gameplay Reference</i>	18
2.9 <i>Character Game</i>	19

2.10 Suku Dayak Punan.....	20
2.10.1 Agama.....	20
2.10.2 Kehidupan.....	21
2.11 Seni Dayak.....	21
2.11.1 Tari.....	21
2.11.2 Music.....	22
2.11.3 Seni Rupa.....	24
2.12 Adat Istiadat Dayak.....	25
2.12.1 Upacara Tiwah.....	25
2.12.2 Dunia Supranatural.....	25
2.12.3 Mangkok Merah.....	26
2.13 Senjata Suku Dayak.....	27
2.13.1 Sumpitan.....	27
2.13.2 Tombak.....	28
2.13.2 Perisai.....	28
2.13.2 Mandau.....	29
2.14 Android.....	30
2.15 <i>Side Scrolling Game</i>	31
2.16 <i>Color Game Design</i>	32
BAB III METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA.....	34
3.1 Metodologi.....	34
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.3 Pengumpulan Data.....	36

3.4 Analisa Data.....	44
3.5 Studi Eksisting	46
3.6 STP.....	49
3.7 Metode Pencarian <i>Keyword</i>	51
3.8 Pemaknaan <i>Keyword</i>	52
3.9 Perancangan Karya	54
3.9.1 Pra Produksi.....	55
3.10 Anggaran.....	63
3.11 Jadwal	64
3.12 Publikasi.....	64
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA.....	67
4.1 Produksi	67
4.1.1 Pembuatan <i>Assets</i>	67
4.1.2 <i>Development</i>	81
4.1.3 <i>Initial Balancing</i>	86
4.2 Pasca Produksi	87
4.3 Realisasi Anggaran	91
BAB V PENUTUP.....	93
5.1 Kesimpulan	93
5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
BIODATA PENULIS.....	97
LAMPIRAN.....	98