

## 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 .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan masalah.....	4
1.4 Tujuan .....	5
1.5 Manfaat .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1 Pengertian <i>Game</i> .....	7
2.2 Pengertian <i>Genre Game</i> .....	8
2.3 Jenis-jenis <i>Game</i> .....	8
2.4 <i>Side Scrolling</i> .....	11
2.5 Tahapan Pengembangan <i>Game</i> .....	11
2.6 Manfaat Bermain <i>Game</i> .....	13
2.7 Sejarah Hari Pahlawan 10 November 1945 .....	14
2.8 Media Pembelajaran .....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA</b> .....	19
3.1 Metode Penelitian .....	19
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.3 Analisis Data.....	29
3.4 Studi Eksisting .....	30
3.5 STP.....	32
3.6 <i>Keyword</i> .....	33
3.7 Pemaknaan <i>Keyword</i> .....	34
3.8 Perancangan Karya .....	35

3.8.1 Pra Produksi .....	36
3.9 Jadwal Kegiatan .....	39
3.10 Anggaran Dana .....	40
3.11 Publikasi.....	41
<b>BAB IV IMPLEMENTASI KARYA.....</b>	<b>44</b>
4.1 Produksi .....	44
4.1.1 Pembuatan Assets .....	44
4.1.2 <i>Development</i> .....	50
4.1.3 <i>Initial Balancing</i> .....	51
4.2 Pasca Produksi .....	52
4.2.1 <i>Play Testing</i> .....	52
4.2.2 Publikasi.....	54
4.3 Realisasi Anggaran .....	56
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>57</b>
5.1 Kesimpulan .....	57
5.2 Saran .....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>62</b>