

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan masalah.....	5
1.4 Tujuan	6
1.5 Manfaat	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian <i>Game</i>	7
2.2 Pengertian <i>Game</i> menurut para ahli.....	7
2.3 Manfaat Bermain <i>Game</i>	9
2.4 <i>Game</i> Sebagai Media Pembelajaran	10
2.5 Sejarah dan Pengertian Kode Morse.....	10
2.6 Pengertian <i>Genre Game</i>	13
2.7 <i>Side Scrolling Game</i>	13
2.8 Tahap Pembuatan <i>Game</i>	14
2.9 <i>2D Digital Painting</i>	16
2.10 <i>Buildbox</i>	16
BAB III METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA	18
3.1 Metodologi Penelitian.....	18
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	18
3.3 Analisa Data.....	25
3.4 STP.....	26
3.5 <i>Keyword</i>	27

3.6 Deskripsi <i>Keyword</i>	28
3.7 Analisa Warna.....	29
3.8 Analisa Tipografi	29
3.9 Perancangan Karya	30
3.10 Jadwal Kegiatan.....	35
3.11 Anggaran Dana	36
3.12 Publikasi.....	36
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA.....	39
4.1 Produksi	39
4.1.1 <i>Game Asset</i>	39
4.1.2 <i>Logic Game Engine</i>	47
4.1.3 <i>Sound Effect</i>	48
4.2 Pasca Produksi	49
4.2.1 <i>Play test</i>	49
4.2.2 Publikasi.....	50
BAB V PENUTUP.....	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
BIODATA	55
LAMPIRAN.....	56