

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan	1
1.2 Fokus Penciptaan	6
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan	6
1.4 Tujuan Penciptaan	6
1.5 Manfaat Penciptaan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Pengertian <i>Game</i>	8
2.2 Perkembangan <i>Game</i>	9
2.3 Pengertian <i>Genre Game</i>	9
2.4 Macam-macam <i>Genre</i>	10
2.5 Jenis-jenis <i>Game</i>	11
2.6 Fungsi <i>Game</i>	13
2.7 Tahap-tahap <i>Game</i>	14
2.8 <i>Gameplay Reference</i>	16
2.9 <i>Adventure Game</i>	17
2.10 <i>Color Game Design</i>	18
2.11 Typhography	18
2.12 Batik	19
2.13 Pengertian Remaja	21
2.14 Android	23
2.15 <i>Side Scrolling Game</i>	24
BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN	25
3.1 Metodologi Penelitian	25

3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.3 Analisa Data.....	31
3.4 Studi Eksisting	32
3.5 STP.....	35
3.6 <i>Keyword</i>	36
3.7 Definisi <i>Keyword</i>	38
3.8 Jadwal Kegiatan.....	39
BAB IV PERANCANGAN KARYA	40
4.1 Pra Produksi	41
4.2 Penyusunan <i>Gamplay</i>	46
4.3 Pasca Produksi	46
BAB V IMPLEMENTASI KARYA	50
5.1 Produksi	50
5.2 Pasca Produksi	70
5.3 Real Produksi.....	74
5.4 Screenshot dan Lampiran.....	75
BAB VI PENUTUP	81
6.1 Kesimpulan	81
6.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
BIODATA PENULIS	83