

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Fokus Penciptaan.....	3
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan.....	4
1.4 Tujuan Penciptaan.....	4
1.5 Manfaat Penciptaan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Komunikasi Visual.....	6
2.2 Game.....	6
2.3 Tower Defense.....	7
2.4 Manfaat game bagi anak.....	8
BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN	
3.1 Metodologi Penciptaan.....	10
3.2 Sumber Data.....	10
3.3 Tehnik Pengumpulan Data.....	11
3.3.1 Visual Game.....	12
3.3.2 <i>Game Tower Defense</i>	14
3.3.3 Peristiwa Sejarah 10 November.....	18
3.4.4 Anak.....	22
3.4 Analisis Data.....	26
3.5 Deskripsi Keyword.....	28

BAB IV Perancangan Karya

4.1	Pra Produksi.....	31
4.1.1	Ide dan Konsep.....	31
4.1.2	Alur Game.....	32
4.1.3	Tipografi.....	32
4.1.4	Warna.....	33
4.1.5	Musik.....	34
4.1.6	Karakter.....	34
4.1.7	<i>Obstacle dan Environment</i>	35
4.1.8	Manajemen Produksi.....	42
4.2	Produksi.....	45
4.2.1	<i>Animation Sprite</i>	46
4.2.2	<i>Environment</i>	46
4.2.3	Importing.....	47
4.3	Pasca Produksi.....	47
4.3.1	<i>Game Testing</i>	48
4.3.2	<i>Finishing</i>	48
4.3.4	Pemasaran.....	48

BAB V Implementasi Karya

5.1	Produksi.....	51
5.1.1	Pembuatan Asset.....	51
5.1.2	<i>Character Design</i>	51
5.1.3	<i>Design environment background</i>	56
5.1.4	Desain Tombol UI.....	58
5.2	Pasca Produksi.....	60
5.2.1	Play Testing.....	61
5.2.2	Publikasi	61
5.2	Real Produksi.....	64
5.3.1	Kasus.....	64
5.3.1	Strategi Mengatasinya.....	64

BAB VI PENUTUP	
6.1 Kesimpulan.....	66
6.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
BIODATA PENULIS.....	69
LAMPIRAN.....	70

