

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan masalah	5
1.4 Tujuan.....	5
1.5 Manfaat.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian <i>Game</i>	7
2.1.1 Pengertian <i>Genre Game</i>	8
2.1.2 Jenis – Jenis <i>Genre Game</i>	9
2.1.3 Pengertian <i>Genre Adventure Game</i>	12
2.1.4 Manfaat <i>Game</i>	13
2.1.5 Tahapan Pembuatan <i>Game</i>	13
2.2 Animasi.....	14
2.3 Pengertian Remaja	14
2.4 Pengertian Pemburuan Liar	15
2.4.1 Dampak Pemburuan Liar	16
2.5 Komodo	17
2.5.1 Telur Komodo.....	18
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA	19
3.1 Metodologi.....	19
3.2 Pengumpulan Data.....	20
3.3 Analisis Keyword	28
3.4 Studi Eksisting.....	30
3.5 STP	33

3.6 Analisis Data.....	37
3.7 <i>Keyword</i>	38
3.8 Deskripsi <i>Keyword</i>	42
3.9 Perancangan Karya	43
3.10 Pra Produksi.....	43
3.10.1 Riset dan Penyusunan Konsep Dasar.....	44
3.10.2 Pasca Produksi	50
3.11 Jadwal Kegiatan.....	53
3.12 Rencana Anggaran.....	54
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA	55
4.1 Produksi	55
4.1.1 Desain karakter	55
4.1.2 Desain <i>Environment</i>	59
4.1.3 Desain <i>Gameplay</i>	65
4.1.4 <i>Game Level</i>	68
4.1.5 Desain AntarMuka (<i>User Interface</i>).....	69
4.1.6 Audio dan Komposer Musik.....	75
4.2 Publikasi	76
4.2.1 Poster	76
4.2.2 Gantungan Kunci	76
4.2.3 Mug.....	77
4.2.4 Label CD.....	78
4.2.5 Desain Cover Case.....	78
BAB V PENUTUP.....	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81
BIODATA PENULIS.....	84