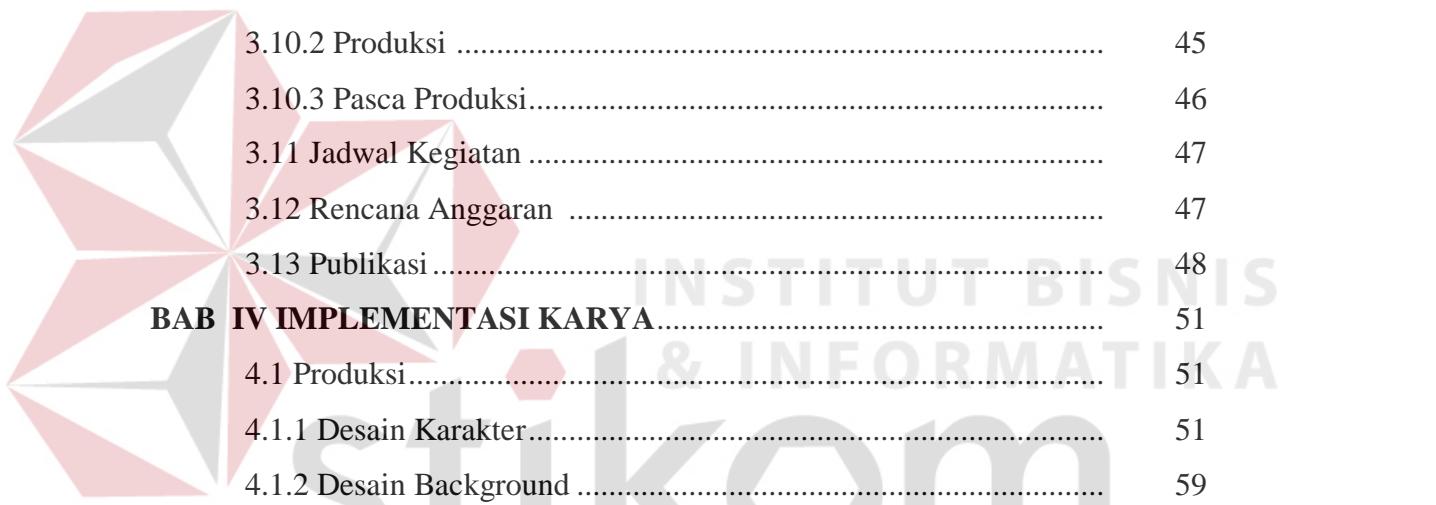


DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Game	6
2.2 Pengertian Genre Game.....	7
2.3 Pengertian Genre Tower Defense	9
2.4 Manfaat Bermain Game	10
2.5 CV. Sego Njamoer	10
2.5.1 Profil Instansi	10
2.5.2 Sejarah Singkat CV. Sego Njamoer	11
2.5.3 Overview Instansi	19
2.6 Promosi.....	21
2.7 Tahapan Pembuatan Game	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA	24
3.1 Metodologi Penelitian	24
3.2 Teknik Pengumpulan Data	25
3.2.1 Game Tower Defense	25
3.2.2 CV. Sego Njamoer	28
3.2.3 Promosi.....	31

**BAB IV IMPLEMENTASI KARYA**

	Halaman
3.2.4 Studi Eksisting.....	33
3.3 SWOT.....	36
3.4 S.T. P	37
3.5 Analisa Data	39
3.6 Pola Pencarian Keyword	39
3.7 Deskripsi Keyword.....	40
3.8 Analisa Warna	41
3.9 Analisis Typography	41
3.10 Perancangan Karya.....	42
3.10.1 Pra Produksi	42
3.10.2 Produksi	45
3.10.3 Pasca Produksi.....	46
3.11 Jadwal Kegiatan	47
3.12 Rencana Anggaran	47
3.13 Publikasi	48
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA.....	51
4.1 Produksi.....	51
4.1.1 Desain Karakter.....	51
4.1.2 Desain Background	59
4.1.3 Penyusunan Gameplay	83
4.1.4 Desain Level.....	87
4.1.5 Desain Antarmuka (User Interface)	87
4.1.6 Audio SFX dan Komposer Musik	90
4.2 Publikasi	91
4.2.1 Poster	91
4.2.2 Gantungan kunci	92
4.2.3 Mug	92
4.2.4 Label CD	93
4.4.5 Desain Cover Case	93

	Halaman
BAB V PENUTUP	91
5.1 Kesimpulan.....	91
5.2 Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93
DAFTAR BIOADATA.....	94

