

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	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
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	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
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA</b> .....	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

	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
<b>BAB IV IMPLEMENTASI KARYA.....</b>	<b>51</b>
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 <i>Case</i> .....	93

	Halaman
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	91
5.1 Kesimpulan.....	91
5.2 Saran.....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	93
<b>DAFTAR BIOADATA</b> .....	94



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA