

DAFTAR ISI

	halaman
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Tujuan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Dakon.....	7
2.2 Video Game	9
2.3 <i>RPG</i>	12
2.4 Game Maker: Studio.....	13
2.5 Android	14
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA	16
3.1 Metodologi.....	16
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data	16
3.1.2 Teknik Analisa Data	18
3.2 Analisis Data.....	18
3.2.1 Wawancara	19

3.2.2 Observasi	20
3.2.3 Studi Literatur	20
3.2.4 Studi Kompetitor	22
3.2.5 Studi Komparator.....	26
3.3 Analisis SWOT.....	30
3.4 Analisis Keyword	34
3.5 Perancangan Karya	37
3.5.1 Pra Produksi.....	38
3.5.2 Produksi	43
3.5.3 Pasca Produksi	43
3.6 Publikasi	45
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA.....	46
4.1 Produksi	46
4.2 Pasca Produksi	49
4.3 Publikasi	54
BAB V PENUTUP.....	59
5.1 Simpulan.....	59
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 3.1 Mancala <i>Cover</i>	22
Gambar 3.2 Mancala <i>In Game</i>	23
Gambar 3.3 Logo Ragnarok.....	26
Gambar 3.4 <i>Character, Equipment</i> dan Status.....	27
Gambar 3.5 <i>Skill Tree</i>	28
Gambar 3.6 Fantasy Tennis Online Art	28
Gambar 3.7 <i>World Map Menu 1</i>	29
Gambar 3.8 <i>World Map Menu 2</i>	29
Gambar 3.9 Bagan <i>Keywords</i>	36
Gambar 3.10 Bagan Perancangan	37
Gambar 3.11 Sketsa Model Serang Elemen.....	39
Gambar 3.12 Sketsa Sistem Level	40
Gambar 3.13 Sketsa <i>Story</i>	41
Gambar 3.14 Sketsa <i>Interface</i>	42
Gambar 4.1 <i>Title Screen</i>	46
Gambar 4.2 Sampel Sprite Biji Dakon.....	46
Gambar 4.3 Pengembangan Papan Dakon	47
Gambar 4.4 Program Mengambil Biji Dari Lubang	48
Gambar 4.5 <i>Prototype</i>	49
Gambar 4.6 Instalasi Grafis dan Suara.....	50
Gambar 4.7 Proses <i>Exporting</i>	50

Gambar 4.8 Menu Depan	51
Gambar 4.9 Menu Utama	52
Gambar 4.10 <i>Game Setup</i>	52
Gambar 4.11 Mode Bermain Fantasi	53
Gambar 4.12 Mode Bermain Tradisional.....	53
Gambar 4.13 Desain X-Banner Dakon	55
Gambar 4.14 Desain Stiker Warna-Warni	56
Gambar 4.15 Desain Stiker Tradisional	56
Gambar 4.16 Desain Pin	57
Gambar 4.12 Desain Gantungan Kunci	57
Gambar 4.12 Desain Mug	58

STIKOM SURABAYA

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 3.1 SWOT Video Game Dakon	30

STIKOM SURABAYA