

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Kata Pengantar	ii
Abstrak	iii
Abstract	iv
Daftar Isi	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Masalah Perancangan	2
1.3.1 Identifikasi Masalah	2
1.3.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3.1 Ruang Lingkup Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Manfaat Perancangan.....	3
1.3.1 Bagi Daerah	3
1.3.2 Bagi Penulis	3
1.3.1 Bagi Masyarakat	3
1.5 Metode Perancangan.....	3
1.3.1 Metode Yang Di Gunakan	3
1.3.2 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.3.2 Metode Analisis Data	4
1.6 Kerangka Perancangan	5
1.7 Pembabakan Perancangan.....	6
BAB II Landasan Pemikiran	7
2.1 Game.....	7
2.1.1 Pengertian Game	7
2.1.3 Game Adventure.....	7
2.1.5 Game Design	8
2.1.9 Game Play	9
2.1.10 Game Mechanic	10
2.1.10 Level Design.....	11

2.2	Informasi	14
2.2.1	Pengertian Informasi.....	14
2.2.2	Sifat Dan Ciri Informasi	14
2.3	Pengertian Remaja	15
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH		16
3.1	Data Khalayak	16
3.1.1	Geografis	16
3.1.2	Demografis	16
3.1.3	Psikologis	16
3.1.4	Konsumen	17
3.2	Data Objek Penelitian	17
3.2.1	Gunung Padang.....	17
3.2.2	Fungsi Gunung Padang.....	18
3.2.3	5 Teras Gunung Padang.....	18
3.3	Data Proyek Sejenis	21
3.3.1	Super Mario Bross	21
3.3.2	Scribblenauts.....	32
3.3.2	Metal Slug	36
3.4	Data Observasi, Wawancara, Dan Kuisisioner.....	41
3.4.1	Observasi	41
3.4.2	Wawancara	51
3.4.3	Kuisisioner	52
3.5	Analisis Data	53
BAB IV Konsep Perancangan Game		59
4.1	Konsep Pesan	59
4.2	Konsep Kreatif	59
4.3	Konsep Media	60
4.4	Konsep Visual	60
4.4	Pra Produksi	61
4.4	Konsep Perancangan.....	97
BAB V Kesimpulan Dan Saran		98
4.1	Kesimpulan	98

4.2	Saran	98
DAFTAR PUSTAKA		99
Lampiran		100