

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
Bab I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Tujuan Penelitian	4
1.4.2 Manfaat Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Teknik Analisis Data.....	6
1.6 Kerangka Penelitian	7
1.7 Pembabakan	8
Bab II Landasan Teori	10
2.1 Kajian Teori	10
2.1.1 Kekerasan Anak	10
2.1.2 <i>Emerging adulthood</i>	12
2.1.3 <i>Game</i>	12
2.1.4 <i>Goals</i> Dari <i>Game</i>	14
2.1.5 <i>Game Genre</i>	15
2.1.5.1 <i>Adventure Game</i>	15
2.1.6 <i>Game Features</i>	17
2.1.7 <i>Game Design Document</i>	22
Bab III DATA DAN ANALISIS	23
3.1 Pengumpulan Data	23

3.1.1 Data Hasil Wawancara Ahli.....	23
3.1.2.Data Hasil Wawancara Korban Kekerasan Anak	35
3.1.3.Data Studi Pustaka	38
3.2.Analisis Data.....	56
BAB IV	80
4.1 Konsep Pesan	80
4.2 Konsep Kreatif	80
4.3 Konsep Media	80
4.4 Konsep <i>Game Design</i>	81
4.5 Hasil Perancangan.....	81
4.5.1 <i>High Concept</i>	81
4.5.2 <i>Game Overview</i>	81
4.5.3 <i>Game Features</i>	84
4.6 <i>Game Mechanics</i>	90
4.7 Cerita dan Karakter	97
4.7.1 Karakter	97
4.7.2 Cerita.....	101
4.8 Desain <i>Level</i>	103
4.9 <i>Game Progression</i>	104
4.10 Desain <i>Audio</i>	114
BAB V.....	116
5.1. Kesimpulan	116
5.2 Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	117