

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	4
1.2.1 Identifikasi Masalah	4
1.2.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Tujuan Perancangan	5
1.5 Manfaat Perancangan	6
1.6 Metode Pengumpulan data dan perancangan	6
1.6.1 Pengumpulan Data	6
1.6.2 Analisis Data	7
1.6.3 Sistematika Perancangan	8
1.7 Kerangka Perancangan	9
1.8 Pembabakan	10
BAB 2 DASAR PEMIKIRAN	11
2.1 <i>Game Adventure</i>	11
2.1.1 Cerita	12
2.1.2 Teka-teki	12
2.2 <i>Level Design</i>	13
2.2.1 <i>Concept Work</i>	14
2.2.2 <i>Building the Level</i>	15
2.2.2 <i>Gameplay</i>	15

2.3 Etnografi	18
2.4 Adaptasi	20
2.5 Psikologi Anak	21
2.5.1 Hubungan Perkembangan Anak dengan permainan	21
2.5.2 Dampak Positif <i>Game</i> bagi anak	22
2.5.3 Psikologi Anak Usia 9-11	23
BAB 3 DATA DAN ANALISIS MASALAH	25
3.1 Data Pemberi Proyek	25
3.1.1 Data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan	25
3.1.2 Visi dan Misi	24
3.1.3 Susunan Organisasi	26
3.2 Data Objek Studi	27
3.2.1 Tokoh dalam cerita <i>Si Galegale</i>	27
3.2.2 Latar Tempat <i>Si Galegale</i>	33
3.2.3 Nilai Budaya Pada Cerita <i>Si Galegale</i>	34
3.3 Data Khalayak sasaran	36
3.3.1 Demografis	36
3.3.2 Psikografis	36
3.3.3 Geografis	37
3.3.4 Pelaku Konsumen	37
3.4 Data Proyek Sejenis	37
3.4.1 Super Mario	37
3.4.2 Analisis <i>Leps World</i>	41
3.5 Data Hasil Observasi	45
3.5.1 Data Hasil Wawancara	45
3.5.2 Analisis Data	49
3.5.2.1 Deskripsi	49
3.5.2.2 Klasifikasi	50
3.5.2.3 Interpretasi Metode Analisis	53
3.5.2.4 Hasil Analisis	55

BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	56
4.1 Konsep Pesan	56
4.2 Konsep Kreatif	56
4.3 Konsep Pendekatan	67
4.4 Konsep Media	68
4.5 Pra Produksi	68
4.5.1 Warna	68
4.5.2 Tipografi.....	69
4.5.3 <i>Game Design Document</i>	70
4.5.4 <i>Map Level Game</i>	82
4.5.5 <i>Flowchart</i>	87
4.5.6 <i>Wireframe dan Layout</i>	88
4.5.7 Studi Karakter	92
4.5.8 Studi <i>Background</i>	94
4.5.9 <i>Studi Audio</i>	95
4.6 Produksi	96
4.6.1 Karakter.....	96
4.6.2 <i>Background</i>	100
4.6.3 <i>Level Design</i>	102
4.6.4 <i>Button dan Fungsi Button</i>	108
4.6.5 <i>Reward System</i>	112
4.6.6 <i>Screenshot Game Horas Gale</i>	115
BAB 5 PENUTUP	121
5.1 Kesimpulan	121
5.2 Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	123