

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Ruang Lingkup.....	4
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.7 Metode Perancangan	5
1.7.1 Pengumpulan Data	5
1.7.2 Analisis Data	6
1.7.3 Perancangan <i>Game</i>	7
1.8 Kerangka Perancangan.....	8
1.9 Pembabakan	9
BAB II DASAR PEMIKIRAN	10
2.1 Kajian Teori	10
2.1.1 <i>Game</i> Simulasi	10

2.1.2 <i>Game Development</i>	11
2.1.2.1 <i>Game Design</i>	13
2.1.2.2 <i>Gameplay</i>	14
2.1.3 <i>Game Mechanics</i>	16
2.1.4 <i>Isometric Drawing</i>	19
2.1.5 <i>Kewirausahaan</i>	19
2.1.5.1 <i>Jiwa Kewirausahaan</i>	20
BAB III DASAR PEMIKIRAN	10
3.1 <i>Data Objek</i>	23
3.1.1 <i>Semut Rangrang (Oecophylla Smaragdina)</i>	27
3.1.2 <i>Habitat Semut Rangrang</i>	27
3.1.3 <i>Cara Semut Rangrang Mencari Dan Mengangkut Makanan</i>	27
3.1.4 <i>Pemindahan Telur (Larva)</i>	28
3.1.5 <i>Teritori Oecophylla Smaragdina</i>	29
3.1.6 <i>Kebutuhan Nutrisi Oecophylla Smaragdina</i>	29
3.1.7 <i>Tahapan Budidaya Semut Rangrang</i>	29
3.1.8 <i>Pemeliharaan Dan Perawatan Semut Rangrang</i>	31
3.1.9 <i>Memanen Larva / Kroto Semut Rangrang</i>	33
3.2 <i>Proyek Sejenis</i>	35
3.2.1 <i>Game “Ant Colonies”</i>	35
3.2.2 <i>Game “Every Town”</i>	39
3.2.3 <i>Game “FarmVille 2 – Country Escape”</i>	47
3.3 <i>Data Pendukung</i>	50
3.3.1 <i>Data Observasi Literatur Visual</i>	50
3.3.2 <i>Data Hasil Wawancara</i>	60
3.3.2.1 <i>Wawancara Objek Penelitian</i>	60
3.3.2.2 <i>Wawancara Media Perancangan</i>	64
3.4 <i>Analisis Data</i>	65
3.4.1 <i>Deskripsi</i>	65
3.4.2 <i>Analisis Perbandingan Proyek Sejenis</i>	67
3.4.3 <i>Analisis SWOT</i>	69

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	70
4.1 Konsep Pesan	70
4.2 Konsep Kreatif	70
4.3 Konsep Media.....	71
4.4 Konsep Visual	71
4.4.1 Pengayaan Ilustrasi.....	71
4.4.2 <i>User Interface</i>	72
4.4.3 Warna	72
4.4.4 Tipografi.....	72
4.5 Hasil Perancangan	73
4.5.1 Pra Produksi	73
4.5.1.1 <i>Game Design Document</i>	73
4.5.1.2 <i>Wireframe & Layout</i>	95
4.5.1.3 Studi Background	97
4.5.1.4 Studi Aset Peralatan Budidaya Kroto.....	99
4.5.2 Produksi.....	104
4.5.2.1 <i>Game Aset</i>	104
4.5.2.2 Tombol – Tombol Pada <i>Game</i> & Fungsinya.....	109
4.5.2.3 <i>Screenshots Game & Graphics User Interface</i>	112
4.6 <i>Gameplay</i> & Penerapan Pesan	120
4.6.1 Percaya Diri & Keoriginalitasan	120
4.6.2 Berorientasi pada Tugas dan Hasil / Manajemen Aset.....	121
4.6.3 Keberanian Menghadapi Resiko	124
4.6.4 Berorientasi ke Masa Depan.....	125
4.6.5 Kepemimpinan	126
BAB V PENUTUP	127
5.1 Kesimpulan.....	127
5.2 Saran	128
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN.....	131