

## DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan .....	i
Kata Pengantar .....	ii
Abstrak .....	iii
Abstract .....	iv
Daftar Isi .....	v
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
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
<b>BAB II Landasan Pemikiran .....</b>	<b>7</b>
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
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH .....</b>		<b>16</b>
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
<b>BAB IV Konsep Perancangan Game .....</b>		<b>59</b>
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
<b>BAB V Kesimpulan Dan Saran .....</b>		<b>98</b>
4.1	Kesimpulan .....	98

4.2	Saran	.....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		.....	<b>99</b>
<b>Lampiran</b>		.....	<b>100</b>