

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR BAGAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.3.1 Apa.....	4
1.3.2 Bagaimana	4
1.3.3 Siapa	4
1.3.4 Tempat	5
1.3.5 Waktu.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	6
1.7 Metodologi Perancangan	6
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.7.2 Metode Analilis Data.....	7
1.7.3 Sistematika Perancangan	8
1.8 Kerangka Perancangan	9
1.9 Pembabakan.....	10
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	
2.1 Iqra.....	11
2.1.1 Metode Iqra.....	11
2.1.2 Tujuan Pembelajaran	12
2.2 Game & Gameplay	12
2.2.1 <i>Game Design</i>	13

2.2.2 <i>Mobile Game</i>	14
2.2.3 Elemen-Elemen Game	14
2.2.4 <i>Genre</i>	15
2.2.5 <i>Genre Puzzle</i>	15
2.2.6 Hal yang menarik dari <i>Game</i>	15
2.3 Metode kualitatif	16
2.4 Psikologi anak	17
2.4.1 Perkembangan anak	18
BAB III DATA DAN ANALISIS	
3.1 Data.....	20
3.1.1 Buku Iqra	20
3.1.2 Sistematika Metode Iqra	21
3.1.3 Karya Sejenis	24
3.1.4 Data Pendukung.....	35
3.2 Analisis	41
3.2.1 Analisis Objek	41
3.2.2 Analisis Karya Sejenis	41
3.2.3 Analisis Data Penukung.....	42
3.3 Hasil Analisis	42
BAB IV DATA DAN ANALISIS	
4.1 Konsep.....	43
4.1.1 Konsep Pesan.....	43
4.1.2 Konsep Kreatif.....	43
4.1.3 Konsep Media.....	45
4.1.3 Konsep Visual.....	45
4.2 <i>Game Design Document</i>	48
4.2.1 <i>Game Overview</i>	48
4.2.2 <i>Game Flow</i>	48
4.2.3 <i>Gameplay</i>	49
4.2.4 <i>Audio</i>	50
4.2.5 <i>Unique Selling Points</i>	50
4.2 Hasil Perancangan	51

4.2.1 Hasil Akhir.....	51
BAB V KESIMPULAN	
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	62