

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBARAN PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Tujuan Perancangan.....	4
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	4
1.5.1 Cara Pengumpulan Data	4
1.5.2 Cara Analisis Data	5
1.6 Kerangka Perancangan	6
1.7 Pembabakan	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Teori Aplikasi	8
2.1.1 Pengertian Aplikasi	8
2.2 Aplikasi sebagai Multimedia	8
2.2.1 Pengertian Multimedia	8
2.2.2 Jenis Multimedia	9
2.3 Multimedia Interaktif	9
2.3.1 Pengertian Multimedia Interaktif	9
2.3.2 Elemen Multimedia Interaktif	11
2.3.3 Komponen Multimedia	12
2.3.4 Karakteristik Multimedia untuk Keperluan Pendidikan.....	15
2.3.5 Keunggulan Multimedia dalam Proses Pembelajaran	17
2.4 Animasi Interaktif	19

2.4.1 Pengertian Animasi	19
2.4.2 Macam- Macam Animasi	20
2.4.3 Prinsip Animasi.....	25
2.4.4 Teori <i>Game</i>	30
2.4.5 Elemen <i>Game</i>	33
2.5 Bagan Kerangka Pemikiran.....	50

BAB III DATA DAN ANALISIS

3.1 Data.....	52
3.1.1 Dinas Pendidikan Kabupaten Majalengka.....	52
a. Tugas Pokok	52
b. Visi.....	52
c. Misi	53
d. Tujuan Dinas Pendidikan Majalengka.....	53
e. Isu Strategi	54
f. Program Dinas Pendidikan Kab. Majalengka.....	54
3.1.2 UPTD Dinas Pendidikan Kecamatan Sukahaji	54
a. Tugas Pokok.....	55
b. Visi.....	55
c. Misi	55
d. Tujuan Dinas Pendidikan Majalengka.....	56
e. Isu Strategi	56
g. Program Dinas Pendidikan Kab. Majalengka.....	56
3.1.3 Data Khalayak Sasaran.....	57
3.1.4 Data Hasil Observasi, Wawancara dan Kuesioner	58
a. Data Hasil Observasi.....	58
b. Data Wawancara.....	58
c. Data Kuesioner.....	59
3.1.5 Data Proyeksi Sejenis	62
3.2 Analisis Data	65
3.2.1 Analisis Data Institusi Pemberi Proyek	65
3.2.2 Analisis Data Khalayak Sasaran	65
3.2.3 Analisis Hasil Observasi, Wawancara, Kuesioner.....	66
a. Analisis Hasil Observasi	66
b. Analisis Hasil Wawancara	66
c. Analisis Kuesioner	66

3.2.4 Analisis Data Proyek Sejenis	66
a. Matriks Perbandingan.....	67
3.3 Kesimpulan Hasil Analisis Data	68
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	69
4.1 Konsep Pesan	69
4.1.1 <i>Big Idea</i>	69
4.1.2 Tujuan Komunikasi.....	69
4.1.3 Strategi Komunikasi.....	69
4.1.4 Judul/ Tema.....	70
4.2 Konsep Kreatif	70
4.3 Konsep Visual	70
4.3.1 Ilustrasi.....	70
4.3.2 Tipografi	72
4.3.3 Warna.....	73
4.3.4 Layout Game.....	75
4.4 Konsep Media	76
4.4.1 Tujuan Media	76
4.4.2 Strategi Media	76
4.5 Pra Produksi	77
4.5.1 Tema/ Premis/Judul	77
4.5.2 Sinopsis	77
4.5.3 Desain Karakter	78
4.5.4 Setting Cerita.....	81
4.5.5 <i>Story Game</i>	82
a. <i>Storyline</i>	82
b. <i>Story Board</i>	85
4.6 Produksi Aplikasi <i>Game Maja Saga</i>	87
4.6.1 Teknik Pengerjaan	87
4.6.2 Teknik Dokumentasi.....	91
4.7 Pasca Produksi	94
4.7.1 <i>Editing</i>	94
4.7.2 <i>Rendering/ Export</i>	96
4.8 Konsep Bisnis.....	102
1.8.1 <i>Model Bussines</i>	108
1.8.2 Konsep Visual Desain Poster, X Banner Pemasaran <i>Game Maja Saga</i>	109
1.8.3 Hasil Perancangan Desain Poster, X-Banner <i>Game Maja Saga</i>	109

BAB V PENUTUPAN	111
5.1 Kesimpulan	111
5.2 Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA.....	113
LAMPIRAN.....	116