

## DAFTAR ISI

BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	1.2
1.3 Ruang Lingkup .....	4
1.4 Rumusan Masalah .....	4
1.5 Tujuan .....	5
1.6 Manfaat Perancangan .....	5
1.7 Metodologi Perancangan .....	5
1.8 Kerangka Perancangan .....	6
1.9 Pembabakan .....	7
10	
BAB II .....	11
LANDASAN TEORI .....	11
2.1 Pengetahuan tentang Permasalahan gigi .....	11
2.2 Teori Medium.....	11
2.2.1 Game .....	11
2.2.2 Genre Game .....	11
2.2.3 Game Design .....	12
2.2.4 Komponen-komponen dalam Game design .....	12
2.2.5 Game Design Document .....	13
2.3 Teori Pendukung .....	19
BAB III .....	21
Data dan Analisis .....	21
3.1 Data Objek .....	21
3.1.2.1 Plak pada gigi .....	23
3.1.2.2 Karies gigi.....	23
3.1.2.3 Karang gigi .....	23
3.1.11 Hasil Analisis .....	33
3.2 Data Khalayak Sasar .....	35
3.2.1 Anak-anak usia 8-12 tahun .....	35
3.2.1.1 Anak-anak dengan permasalahan gigi .....	35
3.2.1.2 Pandangan dokter gigi pada permasalahan gigi anak-anak .....	36
3.2.2 Anak-anak terhadap game .....	37

3.2.3 Hasil analisis .....	38
3.3 Data Analisis Karya Sejenis .....	39
3.3.1 Rules .....	42
3.3.2 Challenges .....	48
3.3.3 Level Design .....	54
3.3.4 Goals .....	60
3.3.5 User Interface .....	63
3.3.6 Hasil Analisis .....	72
3.4 Kesimpulan hasil analisis data .....	75
BAB IV .....	77
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....	77
4.1 Ide besar .....	77
4.2 Konsep Kreatif .....	78
4.3 Konsep Media .....	80
4.4 Konsep Visual.....	81
4.5 Hasil perancangan .....	82
4.5.1 Game design document .....	82
BAB V .....	144
KESIMPULAN .....	144
5.1 Kesimpulan .....	144
5.2 Saran .....	145
Daftar Pustaka .....	147
Lampiran .....	148