

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Pernyataan Orisinalitas	iii
Abstrak	iv
Abstract	v
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar	x
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan.....	2
1.2.1 Identifikasi Masalah	2
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan	4
1.4.1 Tujuan Perancangan	4
1.4.2 Manfaat Perancangan	4
1.5 Metode Perancangan	4
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data	4

1.5.2 Analisis Data	6
1.6 Kerangka Perancangan	7
1.7 Pembabakan	8
BAB II Landasan Teori	9
2.1 Teori Rambu Lalu Lintas	9
2.2 Teori Game.....	10
2.2.1 Pengertian <i>Game</i>	11
2.2.2 <i>Rules of Play</i>	11
2.2.3 Pengertian <i>Puzzle Games</i>	12
2.2.4 <i>User Interface</i>	12
2.2.5 <i>Platforms</i>	12
2.2.6 <i>Platform Mobile</i>	13
2.2.7 <i>Looping Music</i>	13
2.2.8 <i>Game Designer</i>	13
2.2.9 <i>Design</i>	14
2.3 Khalayak Sasar.....	15
2.3.1 Bermain	15
2.3.2 Perkembangan Kognitif	15
BAB III Data dan Analisis Masalah	16
3.1 Data dan Analisis Objek.....	16
3.1.1 Rambu Lalu Lintas.....	16
3.1.2 Wawancara.....	18

3.1.3 Observasi Langsung.....	19
3.1.4 Observasi Tidak Langsung	21
3.2 Data dan Analisis Khalayak Sasar	22
3.2.1 Demografis.....	22
3.2.2 Psikografis.....	23
3.2.3 Geografis.....	23
3.3 Data dan Analisis Game Sejenis	23
3.3.1 Belajar Rambu Lalu Lintas + Suara.....	23
3.3.2 <i>Educational Games. Puzzles</i>	28
3.3.3 <i>Super School : Educational Kids Games & Rhymes</i>	31
3.4 Hasil Analisis	34
BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan	36
4.1 Konsep	36
4.1.1 Konsep Perancangan	36
4.1.2 Konsep Kreatif	37
4.1.3 Konsep Media	37
4.1.4 Konsep Visual	37
4.2 Hasil Perancangan.....	40
BAB IV Kesimpulan dan Saran.....	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran.....	47
Daftar Pustaka.....	48