

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	2
DAFTAR GAMBAR.....	3
BAB I PENDAHULUAN.....	4
1.1 Latar Belakang Masalah.....	4
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Rumusan Masalah.....	7
1.4 Ruang Lingkup.....	7
1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	8
1.6 Metode Perancangan.....	8
1.6.1 Pengumpulan Data.....	9
1.6.2 Analisis Data.....	9
1.7 Kerangka Perancangan.....	10
1.8 Pembabakan.....	11
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN.....	12
2.1 Supranatural.....	12
2.1.1 Makhluk Supranatural.....	12
2.2 <i>Game</i>	12
2.2.1 <i>Genre Game</i>	13
2.3 Pendekatan <i>Survival Horror</i>	13
2.3.1 <i>Sub-Genre The Survival Horror</i>	14
2.3.2 <i>2D Survival Horor</i>	14
2.4 <i>Game Designer</i>	14
2.5 <i>Game Design Document</i>	15

2.6 <i>Mobile Device</i>	16
2.6.1 <i>Android</i>	17
2.7 Penelitian Kualitatif.....	17
2.8 Subjek Penelitian.....	17
2.9 Teknik Pengumpulan Data.....	18
2.10 Analisis Data.....	18
BAB III DATA DAN ANALISIS	19
3.1 Data.....	19
3.1.1 Hantu Rumah Kentang.....	19
3.1.2 Hantu Goa Belanda dan Goa Jepang.....	21
3.1.3 Hantu Nancy.....	22
3.1.4 Hantu Taman Maluku.....	23
3.1.5 Hantu Babakan Siliwangi.....	25
3.1.6 Hantu Kuntilanak.....	26
3.1.7 Hantu Pocong.....	27
3.1.8 Karya Sejenis.....	28
3.1.9 Penelitian Kualitatif.....	38
3.2 Analisis Data.....	48
3.3 Hasil Analisis.....	54
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	55
4.1 Konsep.....	55
4.1.1 Ide Konsep.....	55
4.1.2 Konsep Kreatif.....	55
4.1.3 Konsep Pesan.....	55
4.2 Hasil Perancangan.....	55
4.2.1 Game Design Document.....	55
BAB V KESIMPULAN	104
5.1 Kesimpulan.....	104
5.2 Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA	105