

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	2
1.3. Rumusan Masalah .....	2
1.4. Ruang Lingkup .....	3
1.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan .....	3
1.6. Metode Perancangan .....	4
1.7. Sistematika Perancangan.....	6
1.8. Kerangka Perancangan .....	7
1.9. Pembabakan .....	8
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN.....	10
2.1. Kolektor.....	10
2.2. <i>Game</i> .....	10
2.3. <i>Game Aset</i> .....	11
2.4. Karakter .....	11
2.5. <i>Background</i> .....	16
2.6. <i>Isometric</i> .....	16
2.7. Wawancara .....	16
2.8. Studi Literatur.....	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	18
3.1. Data dan Analisis Data Objek .....	18

3.2.	Data dan Analisis Khalayak Sasar.....	26
3.3.	Data dan Analisis Karya Sejenis .....	28
3.4.	Kesimpulan.....	49
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....		50
4.1.	Konsep.....	50
4.2.	Hasil Perancangan .....	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		81
5.1.	Kesimpulan.....	81
5.2.	Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA .....		83