

# Daftar Isi

## Daftar Isi

BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup .....	3
1.4 Rumusan masalah .....	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.5.1 Tujuan Umum.....	4
1.5.2 Tujuan Khusus .....	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	4
1.6.1 Bagi Perancang .....	4
1.6.2 Bagi Masyarakat .....	5
1.6.3 Bagi Keilmuan .....	5
1.7 Metode Perancangan.....	5
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7.2 Metode Analisis Data .....	6
1.7.3 1.7.4 Sistematika Perancangan .....	6
1.8 Kerangka Perancangan.....	7
1.9 Pembabakan.....	8
BAB II .....	10
2.1 Demensia.....	10
2.2 Kualitatif .....	10
2.2.1 Wawancara .....	10
2.2.2 Observasi .....	11
2.2.3 Dokumen / pengumpulan data .....	11
2.3 Simbol.....	11

2.4	Warna Game.....	11
2.5	Game.....	12
2.5.1	<i>Board game</i> .....	13
2.5.2	<i>Card Game</i> .....	13
2.6	<i>Digital Board Game</i> .....	14
2.7	Permainan Digital.....	14
2.8	<i>Design Game</i> .....	15
2.8.1	<i>First Concept</i> .....	15
2.8.2	<i>Game Balance</i> .....	16
2.8.3	<i>Look and Feel</i> .....	17
2.9	<i>Game Platform</i> .....	17
2.10	Target Audience.....	18
2.10.1	Teori Remaja.....	18
2.10.2	Teori Sifat Dasar Manusia ( <i>Personality Theory</i> ).....	19
BAB III.....		21
3.1	Data dan Analisis Demensia di Bandung.....	21
3.1.1	Demensia.....	21
3.1.2	Instrumen MMSE.....	29
3.1.3	Data Wawancara.....	31
3.2	Data dan Analisis Khalayak Sasar di Bandung.....	33
3.2.1	Demografis.....	33
3.2.2	Geografis.....	34
3.2.3	Remaja dengan Demensia.....	34
3.2.4	Data <i>Survey Audience</i> .....	36
3.2.5	Data <i>Mobile Operating System Market Share</i> di Indonesia.....	39
3.2.6	<i>Playtest Game</i> .....	40
3.3	Data dan Analisis Game Sejenis.....	41

3.3.1	Matching Game Memories Pair : Remembery .....	41
3.3.2	Board King.....	46
3.4	Hasil Analisis.....	52
BAB IV	.....	54
4.1	Konsep .....	54
4.1.1	Konsep Pesan .....	55
4.1.2	Konsep Kreatif .....	55
4.1.3	Konsep Media .....	56
4.1.4	Konsep Bisnis .....	57
4.2	Konsep Game .....	57
4.2.1	Pengayaan <i>Style</i> .....	57
4.2.2	Plot .....	59
4.2.3	<i>Setting</i> .....	59
4.2.4	Karakter .....	59
4.2.5	Tema.....	60
4.2.6	<i>Mini Games</i> .....	60
4.3	Hasil Perancangan.....	60
4.3.1	<i>Overview Game</i> .....	60
4.3.2	<i>Objektif Game</i> .....	60
4.3.3	Memulai dan Mengakhiri Game .....	60
4.3.4	Pion.....	62
4.3.5	<i>Board</i> .....	62
4.3.6	<i>Card</i> .....	64
4.4	<i>Gameplay</i> .....	67
4.5	<i>Mini Game</i> .....	68

BAB V .....	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran .....	70
Daftar Pustaka .....	71
LAMPIRAN.....	73