

DAFTAR ISI

BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Ruang Lingkup.....	2
1.4.1 Apa	3
1.4.2 Siapa.....	3
1.4.3 Dimana.....	3
1.4.4 Kapan.....	3
1.4.5 Mengapa	3
1.4.6 Bagaimana	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	3
1.6 Manfaat Perancangan.....	4
1.7 Metode Pengumpulan dan Analisis Data	4
1.8 Kerangka Penelitian	6
.....	6
1.9 Pembabakan	7
BAB II	8
2.1 Teori Objek	8
2.2 Teori Media	8
2.2.1 Video Game	8
2.2.2 Adventure Games.....	9
2.2.3 Game Designer	11
2.2.4 Game Designer Pipeline.....	12
2.2.5 Game Design Document.....	14
2.3 Landasan Perancangan	17
2.3.1 Metode Kualitatif	17
2.4 Segmentasi Pasar.....	19
2.4.1 Teori Segmentasi Pasar.....	19
2.4.2 Remaja sebagai <i>Target Audience</i>	19
BAB III.....	20
3.1 Data dan Analisis Subjek dan Objek Penelitian	20
3.1.1 Data Wawancara	20

3.1.2	Studi Pustaka.....	23
	Garuda Pancasila sebagai Lambang Negara Indonesia.....	23
3.2	Data dan Analisis Karya Sejenis.....	26
3.2.1	<i>Hollow Knight</i>	28
3.2.2	Eastward.....	32
3.2.3	Ender Lilies : Quietus of the Knights.....	37
3.3	Analisis Khalayak Sasar.....	41
3.4	Hasil Analisis.....	42
3.4.1	Tema Besar.....	44
BAB IV	45
4.1	Konsep Pesan.....	45
4.2	Konsep Kreatif.....	45
4.3	Konsep Media.....	45
4.4	Konsep Visual.....	46
4.5	Adaptasi Cerita.....	46
4.6	Penamaan.....	46
4.7	Game Design Document.....	47
4.7.1	Game Overview.....	47
4.7.2	Mechanics.....	48
4.7.3	Story Overview.....	51
4.7.4	Game Elements.....	54
4.7.5	Game Progression.....	64
4.7.6	Artificial Intelligence.....	68
4.7.7	System Menus & Audio.....	70
BAB V	72
5.1	Kesimpulan.....	72
5.2	Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74