

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Metode Perancangan	5
1.8 Kerangka Perancangan.....	6
1.9 Pembabakan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Teori Objek.....	8
2.1.1 Sistem Pencernaan Manusia.....	8
2.1.2 Gangguan Pada Sistem Pencernaan	9
2.2 Teori Media	12
2.2.1 Game	12

2.2.2	Elemen dalam sebuah Game	12
2.2.3	Game Genre	15
2.2.4	Game Development.....	16
2.2.5	Desain Game yang Berpusat pada Pemain.....	19
2.2.6	Tahapan Proses Desain	19
2.2.7	Game Design Document	26
2.2.8	Menentukan Target Audiens.....	26
2.3	Teori Metode Penelitian	31
2.3.1	Metode Penelitian	31
2.3.2	Metode Pengumpulan Data	31
BAB III DATA DAN ANALISIS		32
3.1	Data Objek.....	32
3.1.1	Survei menggunakan kuesioner google form.....	32
3.1.2	Probiotik.....	36
3.1.3	Peran Probiotik bagi Kesehatan Sistem Pencernaan.....	40
3.1.4	Cara Kerja Probiotik di dalam Tubuh	42
3.2	Data dan Analisis Data Karya Sejenis.....	43
3.2.1	Game “Hello Yogurt”	43
3.2.2	Game “Never Alone”	53
3.2.3	Super Mario Run.....	63
3.3	Analisis Khalayak Sasar	68
3.4	Hasil Analisis.....	69
3.4.1	Tema Besar	70
3.4.2	Kata Kunci	70
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		71
4.1	Konsep Perancangan	71

4.1.1	Konsep Pesan	71
4.1.2	Konsep Visual	71
4.1.3	Konsep Kreatif	72
4.1.4	Konsep Media	72
4.2	Game Design Document.....	73
4.2.1	Game Overview	73
4.2.2	Gameplay	75
4.2.3	Level Design	77
4.2.4	Entities	80
4.2.5	Mechanics	82
4.2.6	Game Flow	82
4.2.7	Game Character.....	83
4.2.8	World Design	90
4.2.9	Mockups	92
4.2.10	How to Play.....	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		94
5.1	Kesimpulan	94
5.2	Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA		95