

DAFTAR ISI

BAB I.....	8
1.1 Latar Belakang	8
1.2 Permasalahan	11
1.2.1 Identifikasi Masalah	11
1.2.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Batasan Masalah	11
1.4 Tujuan Penelitian	12
1.5 Manfaat Penelitian	12
1.6 Metode Penelitian	12
1.6.1 Observasi.....	12
1.6.2 Studi Pustaka.....	12
1.6.3 Survei	12
1.7 Sistematika Perancangan.....	13
1.8 Pembabakan	14
BAB II.....	15
2.1 Dekolonisasi dan Disonansi Memori	15
2.2 Game	15
2.2.1 Video Game	15
2.3 Genre.....	16
2.3.1 Puzzle	16
2.3.2 Role Playing Games	16
2.4 Player Modes	17
2.4.1 Multiplayer.....	17
2.5 Level Design	17
2.5.1 Structure.....	17
2.5.2 <i>Time</i>	18
2.5.3 <i>Space</i>	18
BAB III	20
3.1 Data dan Analisa Objek	20
3.1.1 Riwayat Cornelis Chastelein.....	20
3.1.2 Setting Latar Tempat dan Waktu	21
3.2 Data dan Analisis Target.....	23
3.3 Data dan Analisis Karya Sejenis.....	24
3.3.1 Genre.....	24
3.3.2 Player Modes	25
3.3.3 Level Design	26

BAB IV	28
4.1 Konsep Perancangan	28
4.1.1 Konsep Pesan	28
4.1.2 Konsep Kreatif	28
4.1.3 Konsep Media	28
4.1.4 Konsep Visual	28
4.2 Hasil Perancangan	29
4.2.1 Pra-Produksi	29
4.2.2 Produksi	29
3D Assets	29
4.5 Hasil Perancangan	31
Hasil Render	31
BAB V	33
1.1 Kesimpulan	33
5.2 Saran	33