

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	2
ABSTRAK	5
ABSTRACT	6
BAB 1	7
PENDAHULUAN	7
1.1 Latar Belakang.....	7
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Rumusan Masalah	9
1.4 Ruang Lingkup.....	9
1.5 Tujuan perancangan.....	9
1.6 Manfaat Perancangan	10
1.7 Metode Perancangan	10
1.7.1 Metode Penelitian Kualitatif.....	10
1.7.2 Metode Analisis Data	10
1.8 Kerangka Perancangan	11
1.9 Pembabakan	12
BAB II	13
LANDASAN PEMIKIRAN.....	13
2.1 Hutan Lindung TAHURA.....	13
2.1.1 Tujuan Hutan Lindung	13
2.2 Video Gim	13
2.2.1 Game Element	13
2.1.2 Jenis Genre Gim.....	14
2.3 Game Design.....	15
2.3.1 Game Design Document	15
2.4 Metedologi Penelitian	16
2.4.1 Metode Kualitatif	16
BAB III.....	17
DATA DAN ANALISIS.....	17
3.1 Data Objek.....	17
3.1.1 Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda	17
3.2 Data dan Analisis Karya Sejenis	21
3.2.1 The Legend of Zelda: The Minish Cap	21
3.2.2 Stardew Valley	26
3.2.3 Harvest moon: Back To Nature.....	30
3.3 Hasil Analisis	33
BAB IV	35
KONSEP DAN PERANCANGAN	35
4.1 Konsep Perancangan	35
4.1.1 Konsep Pesan.....	35
4.1.2 Konsep Kreatif	35

4.1.3 Konsep Media.....	36
4.1.4 Konsep Visual.....	36
4.2 Perancangan Game Design Document.....	36
4.2.1 Game Overview.....	36
4.2.2 Mechanic:.....	37
4.2.3 Controls.....	37
4.4.3 Story Overview.....	39
4.4.4. Game Elements.....	42
4.4.5 Game Progression.....	46
4.4.6 Entities	48
4.4.7 Main Menu & UI.....	49
4.5 Hasil Perancangan Gim.....	50
4.5.1 Alpha Version.....	50
4.5.2 Beta version	52