

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup.....	4
1.4 Tujuan Perancangan.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
a. Secara Teoritis.....	5
b. Secara Praktis.....	5
1.6 Pengumpulan dan Analisis Data.....	6
1.6.1 Pengumpulan Data.....	6
a. Lapangan.....	6
b. Kepustakaan.....	7
1.6.2 Analisis Data.....	7
a. Metode Analisis Data.....	7
b. Instrumen Analisis Data.....	7
1.7 Kerangka Penelitian.....	8
1.8 Pembabakan.....	9
BAB II.....	10
LANDASAN PEMIKIRAN.....	10
2.1 Kucing.....	10
2.1.1 Pemeliharaan Kucing.....	10
2.2 Teori Terkait Target Sasar.....	10
2.2.1 Psikologi Perkembangan Anak.....	10
2.3 Game.....	11
2.3.1 Unsur Unsur Penting Dalam Game.....	11
2.3.2 Making Game Fun.....	12

2.4 Game Edukasi.....	12
2.5 Video Game.....	13
2.5.1 Game Platformer.....	13
2.6 Game Design.....	14
2.6.1 Game Designer.....	15
2.7 Game Development.....	15
2.7.1 Tahap-tahap Game Development.....	15
2.9 Game Design Document.....	26
2.9.1 jenis – jenis Game Design Document.....	27
2.9.2 Komponen Dalam Game Design Document.....	28
2.10 Data dan Metodologi Penelitian.....	29
a. Data Primer.....	29
b. Data Sekunder.....	30
a. Studi Literatur.....	30
b. Metode Wawancara.....	30
c. Metode Survei.....	30
d. Kuesioner.....	30
e. Studi Komparasi Karya Sejenis.....	31
BAB III.....	32
DATA DAN ANALISIS.....	32
3.1 Data.....	32
3.1.1 Data Khalayak Sasaran.....	32
a. Demografis.....	32
b. Geografis.....	32
c. Psikografis.....	32
3.1.2 Data Objek.....	33
a. Data dan Analisis Hasil Survei.....	33
1) Data Survei.....	33
a) TPA MSU (07 Maret 2024).....	33
b) TPA MSU (08 Maret 2024).....	34
2) Analisis Data Survei.....	35
b. Data dan Analisis Studi Pustaka.....	36
1) Data Studi Pustaka.....	36
a) National Library of Medicine.....	36
b) Fourpaws.org.....	36
c) IAMS.....	41
d) Betterpet.....	42

● Rasberi.....	45
● Cranberry.....	45
● nanas.....	45
● Mentimun.....	45
● Seledri.....	46
● Kacang hijau.....	46
● Selada.....	46
● Udang.....	46
2) Analisis Studi Pustaka.....	47
3.1.3 Data dan Analisis Hasil Wawancara.....	48
a. Data Wawancara.....	48
1) Royal Purple Vet.....	48
2) Orei Animal Pet Care.....	49
3) Nomi Petcare.....	50
4) JUI Housecall Vet.....	52
5) Vit VetPetcare.....	53
6) Cat Shelter.....	54
b. Analisis Data Wawancara.....	55
3.1.4 Data dan Analisis Kuesioner.....	56
a. Data Kuesioner.....	56
b. Analisis Data Kuesioner.....	64
3.1.5 Data dan Analisis Karya Sejenis.....	65
a. Data Karya Sejenis.....	65
1) Hollow Knight.....	65
2) Super Mario Run.....	67
3) Dan The Man Classic.....	69
b. Analisis Karya Sejenis.....	73
3.2 Hasil Analisis.....	80
3.2.1 Tema Besar.....	81
BAB IV.....	83
PERANCANGAN.....	83
4.1 Konsep Perancangan.....	83
4.1.1 Konsep Karya.....	83
4.1.2 Konsep Kreatif.....	83
4.1.3 Konsep Pesan.....	84
4.1.4 Konsep Media.....	84
4.2.1 Game Overview.....	84

4.2.2 Gameplay.....	87
4.2.3 Level Design.....	89
4.2.4 Entities.....	94
4.2.5 Paper Testing.....	100
4.2.6 World Design.....	101
4.2.7 ScreenFlow.....	102
BAB V.....	104
KESIMPULAN DAN SARAN.....	104
5.1 Kesimpulan.....	104
5.2 Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA.....	105