

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	1
KATA PENGANTAR.....	2
LEMBAR PERNYATAAN.....	3
ABSTRAK.....	4
ABSTRACT.....	5
DAFTAR TABEL.....	6
DAFTAR GAMBAR.....	6
BAB 1.....	10
PENDAHULUAN.....	10
1.1 Latar Belakang Masalah.....	10
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	9
1.2.2 Rumusan Masalah.....	9
1.2.3 Tujuan & Manfaat Perancangan.....	9
1.3 Ruang Lingkup.....	10
1.4 Metode Perancangan.....	10
1.4.1 Metode Pengumpulan Data.....	10
1.4.2 Metode Analisis Data.....	11
1.5 Kerangka Perancangan.....	11
1.6 Pembabakan.....	12
BAB 2.....	13
DASAR PEMIKIRAN.....	13
2.1 Sampah Plastik.....	14
2.2 Kajian Teori.....	14
2.2.1 Game.....	14
2.2.2 Game Platformer.....	15
2.2.3 Game Development.....	16
2.2.4 Game Design Document.....	17
2.3 Pengertian Game Edukasi.....	18
2.4 Game Mechanic.....	19
2.3.1 Physics.....	19
2.3.2 Internal Economy.....	19

2.3.3	Progression Mechanism.....	19
2.3.4	Social Interaction.....	19
2.3.2	Tactical Manuvering.....	19
BAB 3.....		20
DATA DAN ANALISIS.....		20
3.1	Data Objek.....	20
3.1.1	Sampah Plastik.....	20
3.1.2	Data dan Analisis Terkait Sampah Plastik di Indonesia.....	21
3.1.3	Cara Pengelolaan Sampah Plastik.....	21
3.2	Proyek Sejenis.....	22
3.2.1	Game "Super Mario Bros. Wonder".....	23
3.2.2	Game "A Space for The Unbound".....	25
3.2.3	Game "Underhero".....	26
3.3	Data dan Analisis Khalayak Sasaran.....	28
3.3.1	Geografis.....	28
3.3.2	Demografis.....	28
3.3.3	Psikografis.....	28
3.3.4	Data Kultural/Kebiasaan Audience.....	28
3.4	Tema Besar.....	28
3.5	Kata kunci.....	28
BAB 4.....		29
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....		29
4.1	Konsep Karya.....	29
4.2	Konsep Pesan.....	29
4.3	Konsep Kreatif.....	29
4.4	Konsep Media.....	29
4.5	Hasil Perancangan.....	30
4.5.1	Game Overview.....	30
4.5.2	Flowchart.....	32
4.5.3	Wireframe.....	35
4.5.4	Game Design Document.....	36
4.5.5	Game Thumbnail.....	42
4.6	Penerapan Pesan.....	43
4.6.1	Bahaya Sampah Plastik.....	43

4.6.2	Kedisiplinan.....	43
BAB 5		50
PENUTUP		50
5.1	Kesimpulan.....	50
5.2	Saran.....	51