

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
<i>ABSTRACT</i>	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
1.6.1 Manfaat Teoritis	3
1.6.2 Manfaat Praktis.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2 TINJAUAN UMUM.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Tinjauan Teori	13
2.3 Teori Utama	13
2.3.1 Teori Pelestarian Budaya melalui Media Digital.....	15
2.3.2 Game Design	15

2.3.3	Permainan Galasin sebagai Warisan Budaya Betawi.....	15
2.4	Teori Pendukung	19
2.5	Ringkasan Kesimpulan Teori	24
BAB 3	METODOLOGI DESAIN.....	26
3.1	Sistematika Perancangan	26
3.2	Metode Pencarian Data.....	28
3.3	Analisis Data	28
3.3.1	Studi Literatur.....	28
3.3.2	Wawancara	31
3.3.3	Observasi	32
3.4	Kesimpulan Hasil Analisis	32
3.4.1	Observasi	35
3.5	Kesimpulan Hasil Analisis	35
3.6	Pemecahan Masalah	35
BAB 4	STRATEGI KREATIF	37
4.1	Strategi Komunikasi	37
4.2	Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning	38
4.3	Analisis SWOT.....	39
4.4	Analisis Model 5W + 1H.....	40
4.5.1	Konsep Design.....	41
4.8.2	Skenario Game	71
4.8.3	Cerita	72
4.8.4	Desain Karakter	73
4.8.5	Environment	74
4.8.6	Level Game.....	75
4.8.7	Desain Audio	76
4.9	User Interface	77

4.10	Final Prototype Game Desain.....	77
4.11	Media Pendukung.....	78
BAB 5		84
5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran	85
5.3	Saran bagi orang tua atau wali.....	85
5.4	Saran Bagi Lembaga Pendidikan.....	85
Daftar Pustaka		87

