

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRACT.....	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.5.1 Manfaat Teoritis	7
1.5.2 Manfaat Praktis	7
1.6 Sistematika Penulisan.....	8
BAB 2 TINJAUAN UMUM.....	11
2.1 Tinjauan Pustaka	11
2.2 Tinjauan Teori	15
2.2.1 Teori Utama	16

2.2.2	Teori Pendukung.....	27
2.3	Ringkasan Kumpulan Teori.....	33
2.4	Kerangka Berpikir	34
BAB 3	METODOLOGI DESAIN	36
3.1	Sistematika Perancangan.....	36
3.2	Metode Pencarian Data.....	38
3.3	Analisis Data	39
3.3.1	Studi Literatur	39
3.3.2	Wawancara.....	45
3.3.3	Kuisisioner.....	51
3.3.4	Hasil Analisis Data.....	51
3.3.5	Analisis Pesaing	56
3.4	Kesimpulan Hasil Analisis	60
3.5	Pemecahan Masalah	61
BAB 4	STRATEGI KREATIF	63
4.1	Strategi Komunikasi	63
4.2	Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning.....	63
4.2.1	Segmentasi	64
4.2.2	Targeting	65
4.2.3	Positioning.....	65
4.3	Analisis SWOT.....	65
4.4	Analisis 5W + 1H.....	67
4.4.1	What (Apa).....	68
4.4.2	Who (Siapa)	68
4.4.3	Why (Mengapa)	68

4.4.4	When (Kapan)	68
4.4.5	Where (Di mana).....	68
4.4.6	How (Bagaimana)	68
4.5	Proses Tahapan Perancangan Game	69
4.5.1	User Persona.....	75
4.5.2	Konsep Perancangan Game.....	76
4.5.3	Konten <i>Game</i>	77
4.5.4	Game Design.....	81
4.5.5	Konsep Design	84
4.5.6	Pemain (Game Player)	84
4.5.7	Menu Utama.....	85
4.5.8	Fitur Pemain.....	89
4.5.9	Flowchart.....	95
4.5.10	Testing.....	96
4.6	Kriteria Desain.....	97
4.6.1	Usability.....	97
4.6.2	Model Navigasi	98
4.6.3	Layout dan Wireframing.....	99
4.7	Konsep Visual	99
4.7.1	Warna.....	100
4.7.2	Gaya	100
4.7.3	Tipografi.....	101
4.8	Concept Stage.....	102
4.8.1	<i>Gameplay</i>	102
4.8.2	Skenario <i>Game</i>	103

4.8.3	Desain Karakter.....	104
4.8.4	<i>Environment</i>	106
4.8.5	Level Game	106
4.8.6	Desain Audio.....	111
4.9	User Interface	111
4.10	Media Pendukung	112
4.10.1	Video Tutorial	112
4.10.2	Sosial Media.....	113
4.10.3	Booth.....	114
4.10.4	Tas Lipat Ramah Lingkungan.....	114
4.10.5	Seed Card	115
4.10.6	<i>Pouch</i> dan Sedotan Ramah Lingkungan	116
4.10.7	Botol Tantangan.....	117
4.10.8	Poster.....	118
4.10.9	Rompi.....	119
4.11	Final Prototype Game Design.....	120
BAB 5	PENUTUP	122
5.1	Kesimpulan.....	122
5.2	Saran.....	123
	DAFTAR PUSTAKA.....	124
	LAMPIRAN.....	134