

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat Teoritis	4
1.5.2 Manfaat Praktis	4
1.5.3 Bagi Universitas Pembangunan Jaya	4
1.5.4 Bagi Peneliti	4
1.5.5 Bagi Masyarakat	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB 2 TINJAUAN UMUM	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Tinjauan Teori	9
2.2.1 Minuman Manis	9
2.2.2 Diabetes	10
2.3 Teori Utama	11
2.3.1 Game design	11

2.3.2	UI/UX.....	14
2.3.3	Design Thinking.....	17
2.4	Teori Pendukung.....	18
2.4.1	Warna.....	18
2.4.2	Tipografi.....	20
2.4.3	Tata letak.....	22
2.5	Ringkasan Kesimpulan Teori.....	23
BAB 3	METODOLOGI DESAIN.....	24
3.1	Sistematika Perancangan.....	24
3.2	Metode Pengumpulan Data.....	25
3.2.1	Studi Literatur.....	25
3.2.2	Survei.....	25
3.2.3	Wawancara.....	26
3.3	Analisis Data.....	26
3.3.1	Studi literatur.....	26
3.3.2	Survei.....	31
3.3.3	Wawancara.....	38
3.3.4	Analisis pesaing.....	39
3.4	Kesimpulan Hasil Analisis.....	42
3.5	Pemecahan Masalah.....	42
BAB 4	STRATEGI KREATIF.....	44
4.1	Strategi komunikasi.....	44
4.2	Analisis Segmentation, Targeting, dan Positioning.....	44
4.3	Analisis SWOT.....	45
4.4	Analisis Model 5W+1H.....	46
4.5	Analisis Persona.....	47
4.6	Proses Tahapan Perancangan Game Design.....	48
4.6.1	Konsep Desain.....	48
4.6.2	Konten Game.....	49
4.6.3	Game Design.....	50
4.6.4	Konsep Dasar.....	50
4.6.5	Pemain (Game Player).....	50
4.6.6	Menu Utama.....	51

4.6.7	Fitur Pemain	53
4.7	Kriteria Desain	54
4.7.1	Usability	54
4.7.2	Model Navigasi	54
4.7.3	Layout and Wireframing.....	55
4.8	Konsep Visual	60
4.8.1	Warna	60
4.8.2	Gaya	61
4.8.3	Tipografi.....	62
4.9	Concept Stage.....	63
4.9.1	Gameplay	63
4.9.2	Skenario Game	63
4.9.3	Cerita.....	64
4.9.4	Desain Karakter.....	64
4.9.5	Environment.....	70
4.9.6	Level Game	72
4.9.7	Desain Audio.....	72
4.10	User Interface	73
4.10.1	Title Screen	73
4.10.2	Loading Screen.....	74
4.10.3	Main Menu.....	74
4.10.4	Profil.....	75
4.10.5	Cerita.....	75
4.10.6	Misi	76
4.10.7	Daily.....	76
4.10.8	Karakter.....	77
4.10.9	Gacha.....	77
4.10.10	Gallery.....	78
4.10.11	Toko	78
4.10.12	Mail	79
4.10.13	Event.....	79
4.10.14	Pengaturan.....	80
4.11	Penerapan Perancangan.....	80

4.11.1	Nama <i>Game</i>	80
4.11.2	Desain Logo <i>Game</i>	81
4.11.3	Desain Karakter.....	81
4.11.4	Desain <i>Environment</i>	82
4.11.5	Konsep Cerita.....	82
4.11.6	Desain <i>User Interface</i>	83
4.12	Media Pendukung	84
4.12.1	Sosial media.....	84
4.12.2	Poster.....	84
4.12.3	Booklet.....	85
4.12.4	Cutout karakter.....	86
4.12.5	Acrylic standee.....	87
4.12.6	Appstore Mockup.....	88
4.13	Final Prototype Game Desain	88
BAB 5	PENUTUP.....	90
5.1	Kesimpulan	90
5.2	Saran.....	90
	DAFTAR PUSTAKA	92
	LAMPIRAN.....	95