

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRACT.....	8
ABSTRAK.....	9
DAFTAR ISI.....	10
DAFTAR TABEL.....	14
DAFTAR GAMBAR	15
DAFTAR LAMPIRAN	17
BAB 1 PENDAHULUAN	18
1.1 Latar Belakang	18
1.2 Identifikasi Masalah	21
1.3 Rumusan Masalah	22
1.4 Tujuan Penelitian.....	22
1.5 Manfaat Penelitian.....	22
1.5.1 Manfaat Teoritis	23
1.5.2 Manfaat bagi Universitas	23
1.5.3 Manfaat bagi Peneliti	23
1.6 Sistematika Penulisan.....	23
1.6.1 Bagian Awal Proposal Tugas Akhir.....	23
1.6.2 Bagian Isi Proposal	24
1.6.3 Bagian Akhir Penulisan.....	27
BAB 2 TINJAUAN UMUM.....	27
2.1 Tinjauan Pustaka	27
2.2 Tinjauan Teori	29
2.2.1 Batik Pekalongan.....	31
2.2.1.1 Motif Pagi Sore	32
2.2.1.2 Motif Buketan	33

2.2.1.3 Motif Burung <i>Phoenix</i>	34
2.2.2 Pengaruh Batik yang merupakan hasil dari Akulturasi Budaya	34
2.2.3 Perkembangan Dari Sejarah <i>Game</i> Mengarah ke <i>Game</i> yang Berjenis <i>Game</i> Edukasi.	35
2.2.4 <i>Game</i> Genre RPG	36
2.2.5 Media Pembelajaran	37
2.3 Teori Utama.....	38
2.3.1 Teori <i>UI/UX</i>	38
2.3.2 Teori <i>Game</i>	39
2.4 Teori Pendukung	40
2.4.1 Teori Warna	41
2.4.2 Teori Ilustrasi.....	42
2.4.3 Teori Tipografi.....	42
2.4.4 Teori Storytelling.....	43
2.5 Ringkasan Kesimpulan Teori	44
BAB 3 METODOLOGI DESAIN/PERANCANGAN	45
3.1 Sistematika Perancangan	45
3.2 Metode Pencarian Data.....	46
3.2.1 Studi Literatur	46
3.2.2 Observasi	47
3.2.3 Wawancara.....	47
3.3 Analisis Data.....	47
3.3.1 Teori Analisis Data	47
3.3.2 Hasil Data	48
3.3.2.1 Studi Literatur	48
3.3.2.2 Observasi.....	50
3.3.2.3 Wawancara	54
3.4 Analisis Pesaing.....	55
3.5 Kesimpulan Hasil Analisis	58
3.6 Pemecahan Masalah	58
BAB 4 STRATEGI KREATIF	60
4.1 Strategi Komunikasi	60

4.2 Analisis Segmentasi, Targeting, dan Positioning.....	61
4.3 Analisis SWOT	62
4.4 Analisis Model 5W+1H.....	64
4.5 Proses Tahapan Perancangan <i>Game Design</i>	65
4.5.1 Konsep Desain	65
4.5.2 Konten <i>Game</i>	69
4.5.3 <i>Game Design</i>	70
4.5.4 Konsep Dasar	71
4.5.5 Pemain (<i>Game Player</i>)	72
4.5.6 Menu Utama	73
4.5.7 Fitur Pemain	74
4.6 Kriteria Design	74
4.6.1 Usability	75
4.6.2 Model navigasi	76
4.6.3 Layout dan Wireframing	77
4.7 Konsep Visual.....	79
4.7.1 Warna	79
4.7.8 Gaya	80
4.7.9 Tipografi	81
4.8 Concept Stage.....	81
4.8.1 Gameplay	82
4.8.2 Skenario <i>Game</i>	83
4.8.3 Cerita	91
4.8.4 Desain Karakter	91
4.8.5 Environmet	95
4.8.6 Level <i>Game</i>	97
4.8.7 Desain Audio	99
4.9 User Interface	100
4.10 Final Prototype <i>Game Design</i>	100
4.10.1 Prototype <i>Game</i>	101
4.10.2 Media Pendukung	103
4.10.2.3 Baju	103

4.10.2.4 Merchandise	103
4.10.2.5 Instagram.....	105
4.10.2.6 Poster.....	106
BAB 5 PENUTUP	107
5.1 Kesimpulan.....	107
5.2 Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	112
Lampiran Transkrip JSDP	112
Lampiran English Course	114
Lampiran Percakapan Bimbingan	115
Lampiran Foto Dokumentasi Survey dan Wawancara Pekalongan.....	121
Lampiran Wawancara Dengan Pak Daru Selaku Dosen Teknologi Batik Di Unikal	122
Lampiran: Skenario dan Dialog Game "GATRA"	131