

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	vii
SURAT PERNYATAAN.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	xi
RINGKASAN.....	xiii
KATA PENGANTAR.....	xv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Perancangan.....	3
1.5 Manfaat Perancangan.....	3
1.5.1 Manfaat Akademis.....	3
1.5.2 Manfaat Praktis.....	3
1.6 Sistematika Perancangan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Matematika.....	5
2.1.1. Cabang-Cabang Matematika.....	5
2.1.2. Bilangan Bulat.....	6
2.2 Metode Pembelajaran.....	7
2.2.1. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	8
2.3 Game.....	8
2.3.1. Genre Game.....	9
2.3.2. Game Edukasi.....	11
2.3.3. Permainan Ular Tangga.....	12
2.4 Desain Game.....	14
Gameplay.....	16
Game Mechanic.....	16

<i>Game User Interface (GUI)</i>	17
BAB III METODOLOGI DESAIN	21
3.1 Sistem Perancangan.....	21
3.2 Metode Pengumpulan Data	22
3.2.2. Data Sekunder	23
3.3 Pemaparan Data	23
3.3.1 Observasi	23
3.3.2 Wawancara.....	24
BAB IV ANALISIS, KONSEP & HASIL PERANCANGAN	27
4.1 Analisis Permasalahan	27
4.2 Konsep Komunikasi.....	28
4.2.1 Big Idea.....	28
4.2.2 Strategi Pesan	28
4.2.3 Persona.....	29
4.2.4 Strategi Media.....	29
4.3 Konsep Visual	30
4.3.1. MoodBoard.....	30
4.3.2. Warna	32
4.3.3. Typography.....	32
4.4 Konsep Game Play	33
4.5 Penerapan Desain.....	34
4.4.1 Logo.....	34
4.4.2 Sitemap.....	35
4.4.3 Wireframe.....	36
4.4.4 Button.....	36
4.4.5 Icon.....	37
4.4.6 Ilustrasi	37
4.4.7 Hasil karya.....	39
BAB V PENUTUP	43
5.1 Kesimpulan.....	43
5.2 Saran	44
Daftar Pustaka.....	47