

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIRii
SURAT PERNYATAANiii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
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.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2 TINJAUAN UMUM	6
2.1 Generasi Z.....	6
2.2 Pengaruh game untuk meningkatkan fokus dalam media pembelajaran.....	8
2.3 Desain Grafis.....	10
2.4 Desain Game.....	11
2.4.1 World Building.....	13
2.4.2 Three Act Structure.....	13
2.4.3 Desain Karakter.....	14
2.4.4 Gaming Platform.....	16
2.4.5 Gestur dan teknologi dalam mobile gaming.....	17
2.5 Kajian gaming trend di Indonesia.....	18
2.6 Kerangka Berpikir.....	21

BAB 3 METODOLOGI DESAIN	22
3.1 Rancangan Penelitian	22
3.2 Jenis Penelitian	24
3.3 Lokasi Penelitian	24
3.4 Teknik Pengumpulan Data	24
3.5 Kajian Segmentasi, Targeting dan Positioning	25
3.6 Kajian Pesaing	27
BAB 4 STRATEGI KREATIF	33
4.1 Konsep Karya	33
4.1.1 Strategi Komunikasi	35
4.1.2 Strategi Media	35
4.1.3 Konsep Kreatif	36
4.1.4 Konsep Visual	38
4.2 Final Art	45
4.2.1 Proses Perancangan Game	45
4.2.2 Konsep Visual	54
4.2.3 Concept Stage	57
4.2.4 Game Design	65
4.2.5 Desain Pendukung	72
BAB 5 PENUTUP	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81