

DAFTAR ISI

Cover Dalam	i
Lembar Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Pernyataan Orisinalitas Karya	iv
Pernyataan Publikasi Laporan Penelitian	v
Daftar Isi	vi
BAB I	Pendahuluan
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3.Tujuan Perancangan	2
1.4.Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5.Skema Perancangan	3
BAB II	Landasan Teori
2.1. Definisi Game	4
2.2. Karakteristik Game	5
2.3. Manfaat dan Pengaruh Positif Bermain Bagi Anak	6
2.4. Permainan Meningkatkan Intelegensi Anak	7
BAB III	Data dan Analisis Masalah
3.1. Data dan Fakta	
3.1.1. PT. Akal Interaktif	9
3.1.2. Berbagai Kebudayaan Indonesia	9
3.2. Analisis data	
3.2.1. Rahasia Dunia di Apartemen Intercontinental	10
3.2.2. English Game for Kids	15
3.2.3. Aku Anak Indonesia	17
BAB IV	Pemecahan Masalah
4.1. Konsep Komunikasi	20
4.2. Konsep Kreatif	

	4.2.1. Logo	21
	4.2.2. Karakter	22
	4.2.3. Elemen Pendukung	30
4.3.	Konsep Media	
	4.3.1. Game Play	37
	4.3.2. Legenda	39
	4.3.3. Hierarki Game	43
4.4.	Hasil Karya	44
BAB V	Penutup	
	5.1.Kesimpulan	54
	5.2.Kata Penutup	54
	5.3.Saran Penulis	54
	Daftar Pustaka	55
	Saran dan Komentor Dosen Penguji	56
	Data Penulis	57
	Ucapan Terima Kasih	58