

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA.....	v
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN TUGAS AKHIR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	3
1.2.1 Permasalahan	3
1.2.2 Ruang Lingkup Permasalahan	3
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	4
1.5 Skema Perancangan.....	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Teori Game	6
2.1.1 Demografis dan Psikografis Pemain Game	7
2.1.1.1 Usia dan Pengaruhnya Pada Game	8
2.1.1.2 Gender dan Pengaruhnya Pada Game.....	9
2.1.1.3 Psikografis Pemain Game	10
2.1.2 Klasifikasi Game	12
2.1.3 Computer Game	12
2.2 Game Design.....	14
2.2.1 Game Interfaces	19

2.2.2 Game Characters.....	21
2.2.2.1 Art-Sourced Design Character	21
2.2.2.2 Story Sourced Design Character	22
2.3 Komunikasi Visual Dalam Dunia Digital.....	24
2.4 Psikologis Remaja	25

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data dan Fakta.....	26
3.1.1 Lembaga Terkait.....	27
3.1.1.1 Mandatori Jotter Production.....	27
3.1.1.2 Fenomena	28
3.1.1.3 Data Permasalahan.....	28
A. Wawancara.....	28
B. Hasil Angket.....	30
3.1.1.4 Pencarian Data.....	38
A. Cerita Rakyat Indonesia.....	38
B. Cerita Rakyat Bali	40
C. Mitos, Legenda, Fabel	42
3.1.2 Tinjauan Proyek Sejenis.....	43
3.1.2.1 Nusantara Online	43
3.1.2.2 Majapahit Online	44
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	45
3.3 Analisis SWOT	46
3.4 Analisis STP	48

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi	50
4.1.1 Pendekatan Digital – Media Game	50
4.1.2 Pendekatan Budaya.....	50
4.1.3 Pendekatan Aspek-Aspek Dalam Game	51
4.2 Konsep Kreatif	53
4.2.1 Elemen Grafis.....	53

4.2.2 Warna	53
4.2.3 Visual	53
4.2.4 Tipografi.....	54
4.2.5 Gameplay	55
4.3 Konsep Media	59
4.4 Hasil Karya	59
4.4.1 Logo	60
4.4.2 Player	61
4.4.3 Non-Player	67
4.4.4 Environment	77
4.4.5 Navigasi atau Interfaces Design	83
4.4.6 Media Promosi dan Gimmick.....	91

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran	95
5.2.1 Diri Sendiri.....	95
5.2.2 Civitas Akademika.....	95
5.2.3 Masyarakat Secara Umum	95

DAFTAR PUSTAKA	96
-----------------------------	-----------

DAFTAR ISTILAH.....	98
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	107
----------------------	------------

DATA PENULIS	112
---------------------------	------------

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Hasil Angket Mengenai Senang atau Tidak Bermain Game	30
Diagram 3.2 Hasil Angket Tentang Gaya Hidup Bermain Game.....	31
Diagram 3.3 Hasil Angket Tentang Manfaat Positif Bermain Game	32
Diagram 3.4 Hasil Angket Tentang Teknologi Untuk Bermain Game	34
Diagram 3.5 Hasil Angket Tentang Game Memudahkan Mengenal Budaya dan Sejarah.....	35
Diagram 3.6 Hasil Angket Mengenai Sumber Pengetahuan Budaya Lokal.....	36
Diagram 3.7 Hasil Angket Mengenai Game Bertema Budaya Lokal.....	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan.....	5
Gambar 2.1 Interaksi Antara Pemain dan Minat.....	11
Gambar 2.2 Bagan Game Designing Process	15
Gambar 2.3 Diagram Waterfall.....	18
Gambar 2.4 Diagram Iteration	19
Gambar 2.5 Bagan Gambaran Interfaces.....	20
Gambar 3.1 Logo Jotter Production	27
Gambar 3.2 Logo Nusantara Online	43
Gambar 3.3 Nusantara Online.....	44
Gambar 3.4 Majapahit Online.....	45
Gambar 4.1 Skema Game I.....	57
Gambar 4.2 Skema Game II	58
Gambar 4.3 Skema Game III	59
Gambar 4.4 Logo Carita Nagari.....	61
Gambar 4.5 Main Character.....	63
Gambar 4.6 Sprite Hero Front and Back	63
Gambar 4.7 Sprite Hero Idle Front.....	64
Gambar 4.8 Sprite Hero Idle Front Mirrored.....	64
Gambar 4.9 Sprite Hero Idle Back.....	64
Gambar 4.10 Sprite Hero Idle Back Mirrored	65
Gambar 4.11 Sprite Hero Walk.....	65
Gambar 4.12 Sprite Hero Battle Idle.....	65
Gambar 4.13 Sprite Hero Battle Attack	65
Gambar 4.14 Sprite Hero Battle Defend	66
Gambar 4.15 Sprite Hero Battle Cast Item.....	66
Gambar 4.16 Sprite Hero Victory	66
Gambar 4.17 Sprite Hero Run from Battle	66
Gambar 4.18 Sprite Hero Damaged	66
Gambar 4.19 Sprite Hero Cast Spell	67

Gambar 4.20 Calon Arang Design Phase	68
Gambar 4.21 Sprite Calon Arang.....	68
Gambar 4.22 Sprite Calon Arang Idle	68
Gambar 4.23 Sprite Calon Arang Attack.....	69
Gambar 4.24 Sprite Calon Arang Cast Spell	69
Gambar 4.25 Sprite Calon Arang Damaged	69
Gambar 4.26 Sprite Calon Arang Defeated.....	69
Gambar 4.27 Ratna Manggalih Design Phase	70
Gambar 4.28 Sprite Ratna Manggalih.....	71
Gambar 4.29 Airlangga Design Phase	71
Gambar 4.30 Empu Baradah and Bahula Design Phase.....	72
Gambar 4.31 NPC Item, Weapon and Craft Shop	73
Gambar 4.32 Sprite Others NPC.....	73
Gambar 4.33 Sprite Contoh Desain Monster.....	74
Gambar 4.34 Trunyan Idle.....	74
Gambar 4.35 Trunyan Attack	75
Gambar 4.36 Trunyan Damaged.....	75
Gambar 4.37 Trunyan Defeated.....	75
Gambar 4.38 Kintamani Idle	75
Gambar 4.39 Kintamani Attack	75
Gambar 4.40 Kintamani Damaged.....	75
Gambar 4.41 Kintamani Defeated.....	76
Gambar 4.42 Rangda Idle	76
Gambar 4.43 Rangda Attack.....	76
Gambar 4.44 Rangda Damaged	76
Gambar 4.45 Rangda Defeated	76
Gambar 4.46 Angkul-Angkul	77
Gambar 4.47 Bangunan untuk Tempat Tidur	77
Gambar 4.48 Dapur dan Lumbung.....	77
Gambar 4.49 Vegetasi dan Miscellaneous	80
Gambar 4.50 Items,Equipment,Craft and Artifact	80
Gambar 4.51 Contoh Ketika Digabung Dalam Peta	80

Gambar 4.52 Map Girah Village.....	81
Gambar 4.53 Map Girah Village – Middle.....	81
Gambar 4.54 Map Girah Village Road to Graveyard	81
Gambar 4.55 Chief’s House.....	82
Gambar 4.56 Made’s House	82
Gambar 4.57 Blacksmith	82
Gambar 4.58 Graveyard	83
Gambar 4.59 Navigasi Layar Start Game.....	84
Gambar 4.60 Navigasi Layar Select Character	84
Gambar 4.61 Navigasi Layar Chapter	85
Gambar 4.62 Navigasi Battle	85
Gambar 4.63 Navigasi Menu Inventory	86
Gambar 4.64 Navigasi Inventory Awal.....	86
Gambar 4.65 Navigasi Item	87
Gambar 4.66 Navigasi Equip	88
Gambar 4.67 Navigasi Status.....	88
Gambar 4.68 Navigasi Skill.....	89
Gambar 4.69 Navigasi Scroll.....	89
Gambar 4.70 Navigasi Item Shop and Weapon Shop.....	90
Gambar 4.71 Navigasi Craft and Artifact Shop.....	90
Gambar 4.72 Navigasi Game Over	91
Gambar 4.73 Indoor Banner	92
Gambar 4.74 Digital Banner	92
Gambar 4.75 Character Card Set	93
Gambar 4.76 Game DVD Case.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Lama	107
Lampiran 2 Keusioner Baru.....	108
Lampiran 4 Sketsa.....	111

DAFTAR ISTILAH

Anime	22
Film kartun Jepang.	
Artifact	55
Artefak	
Audience	16
Pendengar, hadirin, penonton.	
Avatar	23
Avatar. Dalam agama Hindu artinya reinkarnasi dari kellahian yang datang ke bumi untuk menegakkan kebenaran. Dalam dunia digital avatar digunakan sebagai istilah untuk representasi grafis dari pengguna.	
Background story	34
Latar belakang cerita.	
Battle	65
Pertempuran.	
Cartoony	54
Menyerupai gambar kartun.	
Casual Gamers	20
Pemain game yang hanya memainkan game sekali-sekali saja.	
Chapter	67
Bab.	

Console	34
Menghibur, tempat mata. Digunakan sebagai istilah untuk alat bermain game.	
Craft	73
Kerajinan, keterampilan.	
Default	84
Standar.	
Edutainment	3
Istilah pembelajaran sambil bermain, merupakan gabungan kata dari education dan entertainment.	
Engine	43
Mesin, motor.	
Environment	44
Lingkungan, suasana.	
Equipment	52
Alat,perlengkapan, peralatan.	
Event	86
Acara, peristiwa, kejadian.	
Experience	58
Pengalaman, mengalami, merasakan.	
Game	2
Permainan.	
Game centre	13

Pusat, tempat, bangunan yang memiliki berbagai kumpulan game.

Game design 14

Cabang ilmu desain yang biasanya merancang atau membuat sebuah permainan.

Game designer 15

Profesi desain yang berhubungan dengan permainan.

Game play 16

Alur permainan.

Gadget 1

Alat, perkakas.

Gender 8

Jenis kelamin.

Genre 45

Jenis, macam.

Gimmick 91

Salah satu jenis promosi, di mana barang yang diberikan sebagai kepentingan promosi tersebut memiliki fungsi atau dapat digunakan, sebagai contoh piring, piring, dll.

Hide and seek 12

Permainan petak umpet

Home-gaming	18
Game yang dimainkan di rumah, seperti misalnya playstation.	
Image	41
Gambar, gambaran.	
Independence project	27
Proyek pribadi.	
Interfaces	20
Muka, dalam istilah dunia game adalah visual yang menghubungkan antara player dan dunia di dalam game.	
Items	80
Barang.	
Loading	56
Pemuatan, beban, pembebanan.	
MMORPG	43
Massively Multi Player Online Role-Playing Game. Dengan kata lain game RPG online yang dapat dimainkan oleh banyak orang dan orang-orang tersebut dapat berinteraksi baik dengan gamenya sendiri maupun dengan player lain.	
Nymph	41
Peri, bidadari.	
Output	13
Keluaran, hasil, produksi.	
Phase	68

Fase, tahap, masa, babak.

Platforms	33
Serambi, peron, dalam istilah game digunakan untuk alat / media di mana game tersebut bisa dimainkan, contoh : playstation portable, nintendo wii.	
Playtesting	19
Mencoba memainkan sebuah game sebelum game tersebut akan dikeluarkan di pasaran. Gunanya untuk menemukan apa yang harus diperbaiki dalam game tersebut.	
Player	84
Orang yang memainkan sesuatu.	
Puzzle	9
Teka-teki.	
Quest	85
Pencarian, penyelidikan.	
Random	74
Secara acak.	
Rules	16
Aturan.	
Safe environment	6
Lingkungan yang aman. Dalam konteks game yakni bahwa apa yang terjadi dalam game tidak boleh dibawa ke dalam dunia nyata.	

Scene	4
Adegan.	
Semi-realistic	51
Gaya gambar yang hampir mendekati gaya realis.	
Social networking	34
Bersosialisasi melalui media internet secara online.	
Sprites	63
Istilah dalam pembuatan game yaitu gambar tahapan gerakan benda yang bergerak dalam game.	
Story	52
Cerita.	
Trend	50
Gaya, kecenderungan.	
User control	25
Kontrol untuk para pengguna. Dalam game lebih dikenal dengan sebutan interfaces.	
Weaponry	55
Persenjataan.	

