

## DAFTAR ISI

|                                                  |      |
|--------------------------------------------------|------|
| COVER .....                                      | i    |
| LEMBAR PENGESAHAN .....                          | ii   |
| KATA PENGANTAR.....                              | iii  |
| PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN ..... | iv   |
| DAFTAR ISI.....                                  | v    |
| DAFTAR GAMBAR.....                               | viii |
| DAFTAR TABEL .....                               | x    |
| DAFTAR PUSTAKA .....                             | xi   |
| CURRICULUM VITAE.....                            | xii  |

## BAB I PENDAHULUAN

|                                              |   |
|----------------------------------------------|---|
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....             | 1 |
| 1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....      | 2 |
| 1.2.1 Rumusan Masalah.....                   | 2 |
| 1.2.2 Ruang Lingkup Kajian.....              | 3 |
| 1.3 Tujuan Perancangan.....                  | 3 |
| 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data ..... | 3 |
| 1.5 Skema Perancangan.....                   | 4 |

## BAB II LANDASAN TEORI

|                                                   |   |
|---------------------------------------------------|---|
| 2.1 Sejarah .....                                 | 5 |
| 2.1.1 Definisi Sejarah .....                      | 5 |
| 2.1.2 Konsep Dasar Sejarah .....                  | 6 |
| 2.1.3 Manfaat Sejarah.....                        | 7 |
| 2.2 Game .....                                    | 8 |
| 2.2.1 Definisi <i>Game</i> .....                  | 8 |
| 2.2.2 Kategori <i>Game</i> Berdasarkan Media..... | 9 |

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| 2.2.3 Jenis-jenis <i>Video Games</i> .....                    | 9  |
| 2.2.4 Teori Demografi dan Psikografi Pemain <i>Game</i> ..... | 11 |
| 2.2.4.1 Demografi .....                                       | 11 |
| 2.2.4.2 Psikografi .....                                      | 15 |
| 2.2.5 Teori Desain <i>Game</i> .....                          | 17 |
| 2.3.5.1 Elemen <i>Game</i> .....                              | 17 |
| 2.3.5.2 Metode Proses Pengembangan <i>Game</i> .....          | 20 |

### **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| 3.1 Data dan Fakta .....                              | 20 |
| 3.1.1 Bandung Awal Revolusi.....                      | 20 |
| 3.1.2 Perusahaan atau Lembaga Terkait .....           | 21 |
| 3.1.2.1 Dinas Pendidikan Kota Bandung .....           | 21 |
| 3.1.2.2 Agate Studio.....                             | 22 |
| 3.1.3 Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis.....           | 24 |
| 3.1.3.1 Suikoden.....                                 | 24 |
| 3.1.3.2 Dynasty Warriors.....                         | 25 |
| 3.1.4 Hasil Pembagian Angket .....                    | 26 |
| 3.2 Analisis Data dan Fakta .....                     | 34 |
| 3.2.1 Hasil Analisis Berdasarkan Data dan Fakta ..... | 34 |
| 3.2.2 Analisis SWOT .....                             | 35 |
| 3.2.3 Analisis STP.....                               | 36 |

### **BAB IV PEMECAHAN MASALAH**

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| 4.1 Konsep Komunikasi.....                                    | 37 |
| 4.2 Konsep Kreatif .....                                      | 37 |
| 4.3 Konsep Media .....                                        | 37 |
| 4.4 Hasil Karya .....                                         | 39 |
| 4.4.1 Skema Sistemika <i>Game</i> Bandung Awal Revolusi ..... | 39 |
| 4.4.2 Konsep Logo Judul <i>Game</i> .....                     | 40 |

|                                          |           |
|------------------------------------------|-----------|
| <b>4.4.3 Konsep Tipografi.....</b>       | <b>40</b> |
| <b>4.4.4 Menu Awal <i>Game</i> .....</b> | <b>41</b> |
| <b>4.4.5 Isi <i>Game</i> .....</b>       | <b>42</b> |
| <b>4.4.3 Asset Sprite .....</b>          | <b>45</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                         |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1.1 Skema Perancangan .....                                                                      | 4  |
| Gambar 2.1 Jenis Pemain <i>game</i> menurut Bartle .....                                                | 17 |
| Gambar 2.2 Elemen-elemen pembentuk sebuah <i>game</i> menurut<br>Andrew Rollings dan Ernest Adams ..... | 18 |
| Gambar 2.3 Elemental Tetrad oleh Jesse Schell .....                                                     | 19 |
| Gambar 2.4 Metode Air Terjun.....                                                                       | 20 |
| Gambar 3.1 Logo Dinas Pendidikan Kota Bandung .....                                                     | 21 |
| Gambar 3.2 Logo Agate Studio .....                                                                      | 22 |
| Gambar 3.3 Visi dan Misi Agate Studio .....                                                             | 23 |
| Gambar 3.4 Logo Suikoden.....                                                                           | 24 |
| Gambar 3.5 Suikoden Gameplay.....                                                                       | 24 |
| Gambar 3.6 Logo Dynasty Warriors.....                                                                   | 25 |
| Gambar 3.7 Gameplay Dynasty Warriors.....                                                               | 25 |
| Gambar 3.8 Hasil pembagian Angket mengenai pelajaran<br>yang disukai .....                              | 26 |
| Gambar 3.9 Hasil pembagian Angket mengenai pendapat<br>penulis mengenai pelajaran sejarah.....          | 26 |
| Gambar 3.10 Hasil angket mengenai media alternatif<br>pengetahuan sejarah .....                         | 27 |
| Gambar 3.11 Hasil angket mengenai apa yang kurang dari<br>pelajaran sejarah.....                        | 27 |
| Gambar 3.12 Hasil angket mengenai hal yang menarik dalam<br>pelajaran sejarah.....                      | 28 |
| Gambar 3.13 Hasil angket mengenai ketertarikan terhadap<br>sejarah Bandung .....                        | 28 |

|                                                                                              |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 3.14 Hasil angket mengenai peristiwa bersejarah yang paling diketahui responden ..... | 29 |
| Gambar 3.15 Pilihan Bergambar untuk angket no. 9 .....                                       | 29 |
| Gambar 3.16 Hasil angket mengenai pengetahuan tokoh sejarah Bandung Moh. Toha.....           | 29 |
| Gambar 3.17 Hasil angket mengenai ketertarikan bermain <i>game</i> .....                     | 30 |
| Gambar 3.18 Hasil angket game favorit responden .....                                        | 22 |
| Gambar 3.19 Hasil angket alat yang paling disukai dalam bermain <i>game</i> .....            | 31 |
| Gambar 3.20 Hasil angket Tampilan <i>game</i> yang paling disukai responden .....            | 31 |
| Gambar 3.21 Gambar pilihan soal angket no. 13 .....                                          | 32 |
| Gambar 3.23 Pilihan gambar untuk soal angket no. 14 .....                                    | 33 |
| Gambar 4.1 Poster <i>Game</i> Bandung Awal Revolusi .....                                    | 38 |
| Gambar 4.2 <i>Web Banner Game</i> Bandung Awal Revolusi.....                                 | 39 |
| Gambar 4.3 Sistematika Perancangan <i>Game</i> Bandung Awal Revolusi.....                    | 39 |
| Gambar 4.4 Logo <i>Game</i> Bandung Awal Revolusi.....                                       | 40 |
| Gambar 4.5 <i>Main Menu Game</i> Bandung Awal Revolusi.....                                  | 41 |
| Gambar 4.6 Layar Save/Load.....                                                              | 42 |
| Gambar 4.7 Permainan Tanya Jawab .....                                                       | 42 |
| Gambar 4.8 Permainan 2 Perang .....                                                          | 43 |
| Gambar 4.9 Korelasi Senjata .....                                                            | 44 |
| Gambar 4.10 Ilustrasi <i>Interface</i> .....                                                 | 45 |
| Gambar 4.11 <i>Sprite</i> Prajurit Indonesia.....                                            | 45 |
| Gambar 4.11 <i>Sprite</i> Prajurit musuh.....                                                | 46 |

## **DAFTAR TABEL**

|                                        |           |
|----------------------------------------|-----------|
| <b>Tabel 4.1 Korelasi Senjata.....</b> | <b>44</b> |
|----------------------------------------|-----------|