

DAFTAR ISI

Lembar Judul	i.
Lembar Pernyataan	ii.
Lembar Pengesahan	iii.
Lembar Persidangan	iv.
Abstrak	v.
Kata Pengantar	vii.
Daftar Isi	ix.
Daftar Tabel	xi.
Daftar Gambar	xii.
Daftar Lampiran	xiv.
 BAB I PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Permasalahan	2
I.3 Ruang Lingkup Perancangan	2
I.4 Tujuan Perancangan	3
I.5 Tahapan Perancangan	3
 BAB II DATA & PRINSIP PERANCANGAN	
II.1 Data Proyek	4
II.1.1 Analisis 5W+1H	4
II.1.2 <i>Timeline Kerja</i>	5
II.2 Terori dan Prinsis Perancangan	6
II.2.1 <i>Teori Video Game</i>	6
II.2.2 <i>Genre Video Game</i>	6
II.2.3 <i>Jenis Game</i>	6
II.3 Kajian Proyek Sejenis	7
II.3.1 Tank Battle 1944	7

BAB III KONSEP PERANCANGAN

III.1 Paparan Perancangan	8
III.1.1 Segmentasi	8
III.1.2 Target	8
III.1.3 <i>Positioning</i>	8
III.2 Konsep Komunikasi	8
III.2.1 <i>Storyline</i>	8
III.2.2 <i>Storyboard</i>	9
III.2.3 <i>Flowchart</i>	11
III.3 Konsep Visual	12
III.3.1 Gaya Visual	12
III.3.2 Tipografi	12
III.3.3 Skema Warna	13
III.4 Konsep Perancangan	13
III.4.1 Proses Pembuatan Karakter dan <i>Stage 3D Max</i> ..	13
III.5 Konsep Media	23
III.5.1 Jenis Media	23
III.5.2 <i>Output Media</i>	23

BAB IV PENUTUP

IV.1 Spesifikasi Karya	24
IV.2 Rincian Karya	24

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN