

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i.
Halaman Pernyataan	ii.
Halaman Pengesahan	iii.
Halaman Persidangan	iv.
Abstrak	v.
Kata Pengantar	vii.
Daftar Isi	ix.
Daftar Tabel	xii.
Daftar Gambar	xiii.
Daftar Lampiran	xv.
 BAB I PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Permasalahan	3
I.3 Ruang Lingkup Perancangan	3
I.4 Tujuan Perancangan.....	4
I.5 Tahapan Perancangan	5
 BAB II DATA & PRINSIP PERANCANGAN	
II.1 Data Proyek	6
II.1.1 Analisis 5W+1H	6
II.1.2 <i>Timeline</i> Kerja	6
II.2 Terori dan Prinsip Perancangan	9
II.2.1 Pengetian Permainan	9
II.2.2 <i>Genre</i> Permainan	10
II.2.3 Kategori Permainan	10

II.2	Kajian Proyek Sejenis	11
II.3.1	Hill Clim Racing	11

BAB III KONSEP PERANCANGAN

III.1	Paparan Perancangan	13
III.1.1	Segmentasi	13
III.1.2	Target	13
III.1.3	<i>Positioning</i>	13
III.2	Konsep Komunikasi	13
III.2.1	<i>Storyline</i>	13
III.2.2	<i>Storyboard</i>	15
III.2.3	<i>Flowchart</i>	19
III.3	Konsep Visual	19
III.3.1	Gaya Visual	19
III.3.2	Tipografi	20
III.3.3	Skema Warna	20
III.4	Konsep Perancangan	21
III.4.1	Proses Pembuatan Logo Denim Race	21
III.4.2	Proses Pembuatan Permainan Denim Race di software Unity	25
III.5	Konsep Media	29
III.5.1	Jenis Media	29
III.5.2	<i>Output</i> Media	29

BAB IV RINCIAN KARYA

IV.1	Implementasi Permainan	30
IV.1.1	Spesifikasi <i>hardware</i>	30
IV.1.2	Spesifikasi <i>Software</i>	30

IV.1.3 Prosedur Instalasi	31
IV.1.4 Petunjuk Penggunaan	33

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

