

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	
DAFTAR GAMBAR.....	
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.3.1. Apa	3
1.3.2. Bagaimana	3
1.3.3. Siapa	4
1.3.4. Kenapa	4
1.3.5. Tempat	4
1.3.6. Waktu	4
1.4 Tujuan Perancangan dan Manfaat Perancangan	4
1.4.1. Tujuan Perancangan	4
1.4.2. Manfaat Perancangan	4
1.5. Metode Perancangan	5
1.5.1. Metode Pengumpulan Data	5

1.5.2. Metode Analisis Data	5
1.6. Kerangka Perancangan	7
1.7. Pembabakan	8
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN.....	9
2.1 Tanaman Padi di Indonesia	9
2.1.1 Varietas Unggul Baru	10
2.1.2 Keunggulan Varietas Unggul Baru.....	11
2.1.3 Potensi Varietas Unggul Baru	11
2.2 Teori Game.....	12
2.2.1 Pengertian Game	12
2.2.2 Elements of Game	12
2.2.3 Genre of Game	13
2.2.4 Mobile Game	14
2.2.5 Game Designer	15
2.3 Metode Kualitatif.....	15
BAB III DATA DAN ANALISIS.....	16
3.1. Data dan Analisis Varietas Unggul Padi Indonesia.....	16
3.1.1 Data Dinas Pertanian Kabupaten Bandung	24
3.1.2 Data Petani Kabupaten Bandung	26
3.1.3 Analisis Data Dinas Pertanian dan Petani.....	30
3.2. Data & Analisis Khalayak Sasar	31
3.2.1 Demografis	31

3.2.2 Psikografis	31
3.2.3 Geografis	31
3.3. Data & Analisis Karya Sejenis	31
3.3.1 Hayday	32
3.3.2 Plant vs Zombie	33
3.3.3 Egg, Inc.	34
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	
4.1.Konsep	37
4.1.1 Konsep Perancangan	37
4.1.2 Konsep Kreatif	37
4.1.3 Konsep Media	38
4.1.4 Konsep Visual	38
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	56