

## DAFTAR ISI

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Ruang Lingkup Masalah .....	4
1.4.1 Apa (What).....	4
1.4.2 Siapa (Who).....	4
1.4.3 Bagaimana .....	4
1.4.4 Dimana (Where).....	4
1.4.5 Kapan (When) .....	4
1.5 Tujuan Perancangan .....	4
1.6 Manfaat Perancangan .....	5
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	5
1.6.2 Manfaat Praktis .....	5
1.7 Metode Perancangan .....	5
1.7.1 Metode Pengumpulan Data .....	6
1.7.2 Metode Analisis Data.....	7
1.8 Kerangka Perancangan .....	8
1.9 Pembabakan.....	9

### **BAB II LANDASAN PEMIKIRAN**

2.1 Promosi.....	10
2.2. Tujuan Promosi .....	10
2.3 Advergemes.....	10
2.4 Target Audiens .....	12
2.5 Teori Medium.....	13

2.5.1 Serious Game .....	13
2.5.2 Ganre Game.....	14
2.5.3 Game Design .....	14
2.5.4 Game Design Document .....	14
2.5.5 Game Rules .....	16
2.5.6 Gameplay .....	17
2.5.7 Play.....	20
2.5.8 Goal .....	20
2.5.9 Core Mechanic .....	20
 <b>BAB III DATA DAN ANALISIS</b>	
3.1 Data & Analisis Objek .....	22
3.1.1 Data Hasil Wawancara .....	22
3.1.2 Kompetitor .....	28
3.1.3 Analisis Matriks Kompetitor .....	33
3.2 Data Khalayak Sasar .....	34
3.2.1 Wawancara dengan Remaja Casual Gamer .....	35
3.3 Game Kompetitor .....	36
3.4 Data Analisis Karya Sejenis .....	36
3.4.1 Hasil Analisis .....	56
 <b>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN</b>	
4.1 Konsep Perancangan .....	59
4.1.1 Ide Besar.....	59
4.1.2 Konsep Kreatif .....	60
4.1.3 Konsep Visual .....	71
4.1.3.1 Character Design Document .....	71
4.1.3.2 Art Style .....	78
4.1.3.3 World Design Document.....	79

4.2 Hasil Perancangan .....	88
4.2.1 Karakter WestBike: Roll and Stroll .....	88
4.2.2 Game World WestBike: Roll and Stroll.....	94
4.2.3 Story and Lever Progression .....	100
4.2.4 Game Script.....	102
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan.....	111
5.2 Saran.....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>113</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>115</b>