

DAFTAR ISI

BAB I.....	8
1.1 Latar Belakang.....	8
1.2 Permasalahan.....	11
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	11
1.2.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Batasan Masalah.....	11
1.4 Tujuan Penelitian.....	12
1.5 Manfaat Penelitian.....	12
1.6 Metode Penelitian.....	12
1.6.1 Observasi.....	12
1.6.2 Studi Pustaka.....	12
1.6.3 Survei.....	12
1.7 Sistematika Perancangan.....	13
1.8 Pembabakan.....	14
BAB II.....	15
2.1 Dekolonisasi dan Disonansi Memori.....	15
2.2 Game.....	15
2.2.1 Video Game.....	15
2.3 Genre.....	16
2.3.1 Puzzle.....	16
2.3.2 Role Playing Games.....	16
2.4 Player Modes.....	17
2.4.1 Multiplayer.....	17
2.5 Level Design.....	17
2.5.1 Structure.....	17
2.5.2 <i>Time</i>	18
2.5.3 <i>Space</i>	18
BAB III.....	20
3.1 Data dan Analisa Objek.....	20
3.1.1 Riwayat Cornelis Chastelein.....	20
3.1.2 Setting Latar Tempat dan Waktu.....	21
3.2 Data dan Analisis Target.....	23
3.3 Data dan Analisis Karya Sejenis.....	24
3.3.1 Genre.....	24
3.3.2 Player Modes.....	25
3.3.3 Level Design.....	26

BAB IV	28
4.1 Konsep Perancangan	28
4.1.1 Konsep Pesan	28
4.1.2 Konsep Kreatif	28
4.1.3 Konsep Media	28
4.1.4 Konsep Visual	28
4.2 Hasil Perancangan	29
4.2.1 Pra-Produksi	29
4.2.2 Produksi	29
3D Assets	29
4.5 Hasil Perancangan	31
Hasil Render	31
BAB V	33
1.1 Kesimpulan	33
5.2 Saran	33