

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	2
ABSTRAK	5
ABSTRACT	6
BAB 1	7
PENDAHULUAN	7
1.1 Latar Belakang	7
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Rumusan Masalah	9
1.4 Ruang Lingkup	9
1.5 Tujuan perancangan	9
1.6 Manfaat Perancangan	10
1.7 Metode Perancangan	10
1.7.1 Metode Penelitian Kualitatif	10
1.7.2 Metode Analisis Data	10
1.8 Kerangka Perancangan	11
1.9 Pembabakan	12
BAB II	13
LANDASAN PEMIKIRAN	13
2.1 Hutan Lindung TAHURA	13
2.1.1 Tujuan Hutan Lindung	13
2.2 Video Gim	13
2.2.1 Game Element	13
2.1.2 Jenis Genre Gim	14
2.3 Game Design	15
2.3.1 Game Design Document	15
2.4 Metodologi Penelitian	16
2.4.1 Metode Kualitatif	16
BAB III	17
DATA DAN ANALISIS	17
3.1 Data Objek	17
3.1.1 Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda	17
3.2 Data dan Analisis Karya Sejenis	21
3.2.1 The Legend of Zelda: The Minish Cap	21
3.2.2 Stardew Valley	26
3.2.3 Harvest moon: Back To Nature	30
3.3 Hasil Analisis	33
BAB IV	35
KONSEP DAN PERANCANGAN	35
4.1 Konsep Perancangan	35
4.1.1 Konsep Pesan	35
4.1.2 Konsep Kreatif	35

4.1.3 Konsep Media.....	36
4.1.4 Konsep Visual.....	36
4.2 Perancangan Game Design Document.....	36
4.2.1 Game Overview.....	36
4.2.2 Mechanic:.....	37
4.2.3 Controls.....	37
4.4.3 Story Overview.....	39
4.4.4. Game Elements.....	42
4.4.5 Game Progression.....	46
4.4.6 Entities	48
4.4.7 Main Menu & UI.....	49
4.5 Hasil Perancangan Gim.....	50
4.5.1 Alpha Version.....	50
4.5.2 Beta version	52