

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	<i>i</i>
LEMBAR PERNYATAAN	<i>ii</i>
ABSTRAK	<i>ii</i>
ABSTRACT	<i>ii</i>
KATA PENGANTAR	<i>iii</i>
DAFTAR ISI	<i>iv</i>
DAFTAR GAMBAR	<i>vi</i>
1.1. Latar belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Rumusan Masalah	5
1.4. Ruang Lingkup	5
1.5. Tujuan Perancangan	6
1.6. Manfaat Perancangan	6
1.7. Metode Perancangan dan pengumpulan data	6
1.8. Analisis Data	8
1.9. Kerangka Perancangan	9
1.10. Pembabakan	10
BAB II	<i>11</i>
2.1. Video Gim	11
BAB III	20
DATA DAN ANALISIS DATA	20
3.1 Data Objek	20
3.1.1 Data Kartu Pos Bersejarah.....	20
3.1.2. Analisa Data Observasi	22
3.2 Data Uji Coba	23
3.2.1 Analisa Data Uji Coba.....	24
3.2 Data Referensi Karya Sejenis	24
1. Doki-Doki Literature Club.....	25
(Sumber : Steam).....	25
2. Buried.....	31
(Sumber : Steam).....	31

3.	Tiny Bunny	39
4.	Pamali: Indonesian Folklore Horror	43
	(Sumber: Steam).....	43
5.	Spongebob Squarepants : Collapse.....	47
	(Sumber : Game House).....	47
3.2.1.	Analisa Karya Sejenis.....	48
3.2.2	Analisa Game Tambahan	52
3.3.	Data Tambahan	55
3.3.1.	Kuisisioner	55
3.3.2.	Analisa Data	57
3.3.3.	Tema Besar dan Keyword.....	58
<i>BAB IV</i>	59
<i>PERANCANGAN</i>	59
4.1.	Cerita	59
4.2.	Ending	62
4.3.	Konsep.....	62
4.4.	Sistem 2 ending yang berbeda.....	62
<i>BAB V</i>	64
<i>PENUTUP</i>	64
5.1	Simpulan.....	64
5.2	Saran.....	64
<i>DAFTAR PUSTAKA</i>	66