

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Batasan dan Lingkup Penelitian	5
1.6 Tinjauan Teori	5
1.6.1 Tinjauan Tuntunan Shalat Fardhu	5
1.6.2 Psikologi Anak Tentang Belajar dan Bermain	9
1.6.3 Anak Usia Dini	10
1.6.4 Psikologi Anak Usia 5-7 Tahun	12
1.6.5 Perkembangan Pengamatan Visual dan Imajinasi Anak Usia 5-7 Tahun	13
1.6.6 Teori Perancangan	14
1.6.7 Media Pembelajaran	18
1.6.8 Teori <i>Game</i>	19
1.6.9 Teori Desain Komunikasi Visual	31
1.7 Metodologi Penelitian	33
1.7.1 Metode Penelitian	33
1.7.2 Metode Pengumpulan Data	34
1.7.3 Metode Analisis Data	35

1.7.4 Bagan Alir (<i>Flowchart</i>)	36
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	
2.1 Definisi dan Teori	37
2.2 Data	37
2.2.1 Data Permasalahan	37
2.2.2 Target Audiens	41
2.2.3 Data Klien	42
2.2.4 Keberadaan Produk	44
2.3 Analisa Data 5W+1H	49
2.4 Kesimpulan Analisis	51
BAB III KONSEP PERANCANGAN	
3.1 Tujuan dan Strategi Komunikasi	53
3.2 Tujuan dan Strategi Kreatif	55
3.2.1 Tujuan Kreatif	55
3.2.2 Strategi Kreatif	55
3.3 Target Audiens	59
3.4 Program Tayangan	61
3.5 <i>Storyline</i>	62
3.6 Konsep <i>Game</i>	62
3.6.1 Judul <i>Game</i>	62
3.6.2 Tema <i>Game</i>	63
3.6.3 <i>Genre</i>	63
3.6.4 <i>Platform</i>	63
3.6.5 <i>Control</i>	63
3.6.6 Distribusi	63
3.6.7 <i>Gameplay</i>	64
3.6.8 Alur <i>Game</i>	64
3.6.9 Desain Level	67
3.6.10 Desain Antar Muka (<i>Graphic User Interface</i>)	68
3.7 Pendekatan Visual	72
3.7.1 Tema Visual	72

3.7.2 <i>Tone & Manner</i>	73
3.7.3 Teknik Visualisasi	73
3.8 Konsep Media	75
3.8.1 Tujuan Media	75
3.8.2 Strategi Media	76
3.8.3 Program Media	79
3.8.4 Media Budgeting	81
BAB IV DESAIN DAN PENGEMBANGAN	
4.1 Visualisasi Ide	84
4.1.1 Desain Judul	84
4.1.2 Desain Karakter	85
4.1.3 <i>Sprite</i> Karakter	90
4.1.4 Desain <i>Icon</i>	90
4.1.5 Desain <i>Environment</i>	93
4.1.6 Desain Objek	95
4.1.7 Desain Musik	95
4.1.8 Desain Layout Halaman	96
4.1.9 Desain <i>Icon Promotional Graphic</i>	96
4.1.10 Desain Antar Muka (<i>User Interface</i>)	97
4.1.11 <i>In Game</i> Dan <i>Head Up Display</i>	104
4.1.12 Tipografi	105
4.2 Visualisasi Media Promosi <i>Game</i>	106
4.2.1 Media Utama	106
4.2.2 Media Pendukung	108
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	116
5.2 Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Bagan Alir Penelitian	36
Gambar 2.1. Bagan Organisasi Dinas Pendidikan Kota Semarang	44
Gambar 2.2. Poster Tata Cara Shalat	46
Gambar 2.3. Poster Tata Cara Shalat	46
Gambar 2.4. Animasi Belajar Shalat.....	47
Gambar 3.1. Tampilan Awal <i>Game Learn Shalat</i>	54
Gambar 3.2. <i>Main Menu Game Learn Shalat</i>	54
Gambar 3.3. <i>Gameplay Game Learn Shalat</i>	54
Gambar 3.4. <i>Milestone Game Yuk Shalat!</i>	61
Gambar 3.5. <i>Storyline Game Yuk Shalat!</i>	62
Gambar 3.6. Bagan Alir Perancangan <i>Game</i>	65
Gambar 3.7. Bagan Alir <i>Gameplay Game</i>	66
Gambar 3.8. <i>Splash Screen Yuk Shalat!</i>	68
Gambar 3.9. <i>Scene Menu Game Yuk Shalat!</i>	69
Gambar 3.10. <i>Scene Setting Game Yuk Shalat!</i>	69
Gambar 3.11. Contoh <i>Scene Play Game Yuk Shalat!</i>	70
Gambar 3.12. Keadaan <i>Pause Game Yuk Shalat!</i>	71
Gambar 3.13. Informasi Skor	71
Gambar 3.14. Kondisi Kalah	72
Gambar 3.15. Karakter Chibi	74
Gambar 3.16. Referensi Objek Masjid.....	74
Gambar 3.17. Referensi Suasana Lingkungan Masjid.....	74
Gambar 4.1. <i>Font MJZhafira Demo</i>	84
Gambar 4.2. Pengaplikasian <i>Font MJZhafira Demo</i>	85
Gambar 4.3. Alternatif Warna Judul.....	85
Gambar 4.4. <i>Final Design Judul Yuk Shalat!</i>	85
Gambar 4.5. <i>Mindmapping</i> Desain Karakter	86
Gambar 4.6. <i>Brainstorming</i> Karakter Ahmad dan Annisa	87
Gambar 4.7. Sketsa Karakter	87

Gambar 4.8. Alternatif Warna Karakter.....	88
Gambar 4.9. <i>Final Design</i> Gerakan Shalat Ahmad	88
Gambar 4.10. <i>Final Design</i> Gerakan Shalat Annisa.....	89
Gambar 4.11. <i>Final Design</i> Karakter.....	89
Gambar 4.12. <i>Sprite</i> Animasi Ahmad dan Annisa Tampak Depan	90
Gambar 4.13. Referensi Desain Icon	91
Gambar 4.14. Referensi Desain Icon	91
Gambar 4.15. Referensi Objek Masjid.....	93
Gambar 4.16. Referensi Lingkungan Masjid	93
Gambar 4.17. Sketsa <i>Environment</i>	94
Gambar 4.18. <i>Final Design Environment</i>	94
Gambar 4.19. <i>Reward</i> Bintang.....	95
Gambar 4.20 Perbandingan Ukuran Layar <i>Game</i>	96
Gambar 4.21. <i>Icon Promotional Graphic</i> Yuk Shalat!.....	97
Gambar 4.22. <i>Splash Screen</i> Yuk Shalat!	97
Gambar 4.23. <i>Scene Menu Game</i> Yuk Shalat!	98
Gambar 4.24. <i>Scene Setting Game</i> Yuk Shalat!.....	98
Gambar 4.25. <i>Scene Setting Music Game</i> Yuk Shalat!.....	99
Gambar 4.26. <i>Scene Setting Alarm Shalat Game</i> Yuk Shalat!	99
Gambar 4.27. <i>Scene Credit Game</i> Yuk Shalat!	100
Gambar 4.28. <i>Scene Pilih Karakter Game</i> Yuk Shalat!	100
Gambar 4.29. <i>Scene Pilih Permainan Game</i> Yuk Shalat! Versi Ahmad .	101
Gambar 4.30. <i>Scene Pilih Permainan Game</i> Yuk Shalat! Versi Annisa ..	101
Gambar 4.31. <i>Scene Play Game</i> Yuk Shalat!	102
Gambar 4.32. <i>Scene Pause Game</i> Yuk Shalat!	103
Gambar 4.33. <i>Scene Reward Game</i> Yuk Shalat!	103
Gambar 4.34. <i>In Game</i> Urutkan Gerakan Shalat	104
Gambar 4.35. <i>In Game</i> Tebak Gerakan Shalat	104
Gambar 4.36. <i>In Game</i> Tebak Bacaan Shalat	105
Gambar 4.37. Penggunaan <i>Font MJZhafira Demo</i>	106
Gambar 4.38. Penggunaan <i>Font Arabic</i>	106

Gambar 4.39. <i>Game</i> Yuk Shalat! dalam Google <i>Playstore</i>	107
Gambar 4.40. <i>Game</i> Yuk Shalat! dalam Website Dinas Pendidikan Kota Semarang.....	108
Gambar 4.41. <i>Game</i> Yuk Shalat! dalam <i>Fanpage Facebook</i>	109
Gambar 4.42. <i>Game</i> Yuk Shalat! dalam <i>Instagram</i> Tampilan <i>PC</i> dan <i>Smartphone</i>	110
Gambar 4.43. <i>Game</i> Yuk Shalat! dalam Poster	111
Gambar 4.44. <i>Game</i> Yuk Shalat! dalam Cover Buku Tulis	112
Gambar 4.45. <i>Game</i> Yuk Shalat! dalam Botol Minum	112
Gambar 4.46. <i>Game</i> Yuk Shalat! dalam <i>Totebag</i>	113
Gambar 4.47. <i>Game</i> Yuk Shalat! dalam Pin	113
Gambar 4.48. <i>Game</i> Yuk Shalat! dalam Stiker	114
Gambar 4.49. <i>Game</i> Yuk Shalat! dalam Tempat Pensil Tampak Depan dan Belakang	114
Gambar 4.50. <i>Game</i> Yuk Shalat! dalam Pensil	115
Gambar 4.51. <i>Game</i> Yuk Shalat! dalam Penghapus	115

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Buku Tuntunan Shalat	45
Tabel 2.2. Produk <i>Game</i> Yang Ada	48
Tabel 3.1. Tabulasi Hasil Jawaban Angket	55
Tabel 3.2. Rekapitulasi Hasil Angket	57
Tabel 3.3. Jadwal Pemasangan Media Kampanye	80
Tabel 4.1. Tabel Tombol <i>Game</i> Yuk Shalat!	92