DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **i**
DAFTAR ISI ..... **iii**
DAFTAR GAMBAR ..... **v**
DAFTAR TABEL ..... **vii**

BAB I
PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Rumusan Masalah 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Maksud dan Tujuan 3
1.6 Manfaat Perancangan 4
1.7 Kata Kunci 4

BAB II
KAJIAN MENGENAI PROMOSI EDU-GAMES
2.1 Promosi 5
2.1.2 Tujuan Promosi 5
2.1.2 Bauran Promosi 6
2.2 Event 7
2.2.1 Definisi Event 7
2.2.2 Jenis Event 7
2.3 Game 8
2.3.1 Pengertian Game 8
2.3.2 Pengelompokan Game 10
2.3.2.1 Pengelompokan Game Berdasarkan Alat yang Digunakan pada Sebuah Game 11

2.3.2.2 Pengelompokan Game Berdasarkan Genre yang Dimainkannya 14
2.3.2.3 Pengelompokan Game Berdasarkan kategori yang Dimainkannya 21
2.3.3 Elemen-elemen Dasar Game 24
2.3.3.1 Visual 24
2.3.3.2 Audio 25
2.3.3.3 Program Game 26
2.4 Edukasi 27
2.4.1 Peranan Media Dalam Pembelajaran 28
2.4.2 Game Edukasi 28
2.5 Edu-Games 29
2.5.1 Game Bobby Bola 30
2.5.1.1 Bobby Bola Batita 30
2.5.1.2 Bobby Bola dan Mimo Memory 31
2.5.1.3 Bobby Bola dan Nino Serdadu 32
2.5.1.4 Bobby Bola Xiao Long 33
2.5.1.5 Bobby Bola Keliling Dunia 34
2.5.2 System Spesifikasi Game Bobby Bola 34
2.6 Analisis Edu-Games 35
2.7 Target Audien 36
2.7.1 Demografis 36
2.7.2 Psikografis 36
2.7.3 Geografis 36

BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP PERANCANGAN

3.1 Strategi Komunikasi 37
3.1.1 Tujuan Komunikasi 37
3.1.2 Pesan Utama 38
3.1.3 Materi Pesan 38
3.2 Strategi Perancangan 38

3.2.1 Tempat-tempat Event 39
3.2.2 Alasan Diadakannya Event 39
3.2.3 Tujuan Event 39
3.3 Tahap-tahap Perancangan 39
3.3.1 Pra Event Edu-Games 39
3.3.2 Acara Event Edu-Games 40
3.4 Strategi Kreatif 42
3.4.1 Pendekatan Kreatif 43
3.4.2 Pendekatan Visual 44
3.5 Strategi Media 48
3.5.1 Pemilihan Media 48
3.5.2 Jadwal Media 53

BAB IV

MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

4.1 Media Utama 55
4.2 Media Pendukung 56
4.3 Gimmick 61

DAFTAR PUSTAKA 69

LAMPIRAN 71