DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN **i**

LEMBAR PERNYATAAN **ii**

ABSTRAK **iii**

ABSTRACT **iv**

KATA PENGANTAR **v**

DAFTAR ISI **vi**

DAFTAR TABEL **ix**

DAFTAR GAMBAR **x**

DAFTAR ISTILAH **xiii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 4
1.3 Tujuan Penelitian.....4
1.4 Manfaat Penelitian.....5
1.5 Pembatasan Masalah dan Asumsi.....5
1.7 Sistematika Penelitian.....6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA **7**

2.1 *Game* 7
2.2 *Video Game* 9
2.3 Sejarah *Video Game* 9
2.3.1 Generasi Pertama (1952-1975) 10
2.3.2 Generasi Kedua (1976-1983).....13
2.3.3 Generasi ketiga (1983-1986).....15
2.3.4 Generasi Keempat (1988-1993).....16
2.3.5 Generasi Kelima (1994-1999).....18
2.3.6 Generasi keenam (tahun 2000 sampai Sekarang) 19
2.3.7 Generasi Ketujuh.....20
2.4 *Platform Video Game* 22
2.4.1 *Arcade Game*.....22
2.4.2 *PC Game*s 23
2.4.3 *Console Game*s 25
2.4.4 *Handheld Game*s.....25
2.4.5 Mobile Games 26
2.5 *Game Engine* 26
1). API (Applicaiton Programming Interfaces).....27
2). SDK (Standard Development Kit).....28

A. *Artificial Intelligence Engine* 28
B. *Physics Engine* 28
C. *Sound Engine* 29
D. *Rendering Engine* 29
2.5.1 Tipe-Tipe *Game Engine* 29
A. *Roll Your Own Game Engine* 29
B. *Mostly Ready Game Engine* 30
C. *Point and Click Engine* 30
2.6 *User Interface* 30
2.7 Online Games 31
2.8 *Genres Video Game* 31
2.8.1 Sejarah *Genres Video Game* 32
2.8.2 Jenis-Jenis *Genres Video Game* 33
1). *Action* 33
A. *Action Fighting* 33
B. *Action Shooter* 34
1. *Genres First Person Shooter FPS* 34
2. *Genres Third Person Shooter* 35
2). Action Adventure 37
3). Arcade 38
4). Puzzle 38
5). RPG (Role Playing Games) 41
A. *Action RPG* dan *Turn Based RPG* 41
6). Simulation 42
7). Sports 43
8). Strategy 43
2.9 Pemain *Video Game Point Blank* 45
2.9.1 Remaja 45
2.9.2 Unsur Remaja 46
2.9.3 Motivasi 47
2.10 Video Game Point Blank 49
2.11 *Game Design* 51
2.14.1 *Gameplay* (Jenis Interaksi Atau Cara Bermain) 51
2.14.2 Cerita 52
2.14.3 Grafis 52
2.14.4 Lingkungan 52
2.14.5 Suara *(Audio)* 53
2.12 *Game System Design* 56
2.12.1 Power 56
1.12.2 Speed 56
1.12.3 Stability 57
2.13 Kerangka Penelitian 57

BAB III CARA PEMILIHAN, PENGAMBILAN, PENGOLAHAN SERTA ANALISIS DATA 58

3.1 *Game Design Video Game Point Blank* 58

3.1.1 *Gameplay* 58
3.1.2 Fitur 59
1). *Chat (Radio Message)* 59
2). Weapon Operation 60
3). *Mode* (Tugas Dalam Bermain) 60
A. *Death Match* 60
B. *Bomb Mission* 60
C. Destroy Mission 61
D. Eliminate 61
E. Dino Mode - Cross Counter 61
F. Dino Mode - Escape 61
G. Defence 62
H. Special Mode - Shotgun Mode 62
I. Special Mode - Sniper Mode 62
J. Special Mode - Knuckle Mode 63
K. Special Mode - Madness Zombie Mode 63
4). Fitur-fitur Lain Pada Keyboard 63
3.1.3 Pangkat dan Penghargaan 64
3.1.4 Cerita 65
3.1.5 Grafis 66
3.1.6 *Genres* 67
3.1.3 Suara 69
3.1.4 Lingkungan 69
3.2 Cara Data Didapat 70
3.3 Visualisasi Data Dengan Grafik dan Tabel 71
3.4 Tahap Analisis Data 72
3.5 Waktu dan Lokasi Penelitian 73

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 74

4.1 Hasil Penelitian 74
4.1.1 Diminatinya *Video Game Online Point Blank* Oleh Remaja Awal 74
4.1.2 Motifasi Utama Remaja Awal Menyukai *Video Game Online Point Blank* 77
4.1.3 Keunggulan *Video Game Online Point Blank* Dibanding Counter Strike dan Cross Fire. 79
4.2 Pembahasan 82

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 85

5.1 Kesimpulan 85
5.2 Saran 86

DAFTAR PUSTAKA 87

LAMPIRAN 88