

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
Latar Belakang Masalah.....	1
1.1 Identifikasi Masalah	4
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Manfaat Perancangan	5
1.5 Ruang Lingkup	5
1.6 Metodologi Perancangan	6
1.7 Kerangka Perancangan	10
1.8 Sistematika Penulisan	11
BAB II DASAR PEMIKIRAN	
2.1 Game Sebagai Media Pembelajaran	13
2.1.1 Media Pembelajaran	13
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.1.3 Game Sebagai Salahsatu Sarana Edukasi	15
2.2 <i>Fighting Game</i>	16
2.2.1 Karakter <i>Game</i>	18
2.2.2 <i>User Interface</i>	18
2.2.3 <i>Background</i>	19
2.3 Wayang Golek	19
2.3.1 Pandawa 5	20
2.3.2 Giri Harja	21

2.3.3	Raut Golek	22
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH		
3.1	Data.....	24
3.1.1	Data Wayang Golek.....	24
3.1.2	Data Penelitian	27
3.1.3	Data Proyek Sejenis	28
3.1.4	Data Khalayak.....	30
3.1.4.1	Geografis.....	30
3.1.4.2	Demografis.....	30
3.1.4.3	Psikografis	30
3.1.4.4	Perilaku Konsumen.....	31
3.1.5	Data Observasi.....	32
3.2	Analisis	34
3.2.1	Miles dan Huberman.....	34
3.2.2	Analisis Adaptasi	35
3.2.3	Analisis Target.....	36
3.2.4	Analisis Pelestarian Wayang Golek.....	37
3.2.5	Analisis <i>Game</i> Serupa.....	41
3.2.6	Analisis <i>Game</i> Yang Sedang Populer	42
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN		
4.1	Konsep.....	44
4.1.1	Ide Besar	44
4.1.2	Konsep Kreatif	44
4.1.3	Konsep Pesan.....	44
4.1.4	Konsep Visual.....	45
4.1.4.1	Karakter	46
4.1.4.2	<i>User Interface</i>	46
4.1.4.3	<i>User Experience</i>	47
4.1.4.4	Warna.....	47
4.1.5	Studi Visual.....	48
4.1.5.1	Karakter <i>Hero/Player</i>	48
4.1.5.2	Visual Logo.....	50

4.1.5.3	<i>Background</i>	51
4.2	Hasil Perancangan	52
4.2.1	<i>Game Design Document</i>	52
4.2.2	<i>Gameplay Overview</i>	54
4.2.3	<i>Story</i>	54
4.2.4	Menu	55
4.2.4.1	Info.....	56
4.2.4.2	Pengaturan.....	57
4.2.4.3	Credits.....	58
4.2.4.4	Pemilihan karakter.....	58
4.2.4.5	Arena Pertarungan.....	59
4.2.4.6	Detailed <i>Gameplay</i>	60
4.2.4.7	<i>Skill</i>	61
4.2.4.8	Alur <i>Game</i>	62
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	63
5.2	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA		64
LAMPIRAN		