

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.2.1. Identifikasi Masalah	2
1.2.2. Rumusan Masalah	3
1.2.3. Tujuan & Manfaat Perancangan	3
1.3. Ruang Lingkup	4
1.3.1. Apa	4
1.3.2. Siapa	5
1.3.3. Dimana	5
1.3.4. Kapan	5
1.3.5. Bagaimana	5
1.4. Metode Perancangan	5
1.4.1. Metode Pengumpulan Data	5
1.4.2. Metode Analisis Data	6
1.5. Kerangka Perancangan	7

1.6. Pembabakan	8
BAB II	9
DASAR PEMIKIRAN	9
2.1. Busaya Nusantara.....	9
2.2. Wayang Kulit	9
2.3. Jati Diri.....	10
2.4. <i>Game</i>	10
2.4.1. <i>Game RPG</i>	10
2.5. <i>Game Concept Art</i>	12
2.5.1. <i>Elemen Desain</i>	12
2.5.2. <i>Character Design</i>	22
2.6. <i>Metode Analisis</i>	30
2.6.1. <i>Analisis Konten</i>	30
2.6.2. <i>Analisis Deskriptif</i>	30
2.6.3. <i>Analisis Data Miles dan Huberman</i>	30
2.7. <i>Target Audience</i>	31
BAB III	32
DATA DAN ANALISIS	32
3.1. <i>Data dan Analisis Objek/Fenomena</i>	32
3.1.1. <i>Data dan Analisis Hasil Studi Pustaka</i>	32
3.1.2. <i>Analisis Hasil Studi Pustaka</i>	39
3.1.3. <i>Data dan Analisis Hasil Observasi</i>	40
3.1.4. <i>Analisis Hasil Observasi</i>	51
3.1.5. <i>Data dan Analisis Hasil Wawancara</i>	52
3.1.6. <i>Analisis Hasil Wawancara</i>	57
3.1.7. <i>Data dan Analisis Hasil Kuisisioner</i>	58
3.1.8. <i>Analisis Hasil Kuisisioner</i>	59
3.2. <i>Data dan Analisis Karya Sejenis</i>	59
3.2.1. <i>Karakter</i>	59
3.2.2. <i>Analisis Akhir Karya Sejenis</i>	77
BAB IV.....	78
DATA DAN ANALISIS.....	78
4.1. <i>Konsep Pesan</i>	78
4.2. <i>Konsep Media</i>	78

4.3. Konsep Kreatif	79
4.4. Konsep Visual	79
4.5. Proses dan Hasil Rancangan	79
4.5.1. Konsep Kreatif Karakter	79
4.6. Hasil Akhir Rancangan	103
4.7. <i>Mockup Gameplay</i>	107
BAB V	109
PENUTUP.....	109
5.1. Kesimpulan	109
5.2. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA.....	111