

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Ruang lingkup.....	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	5
1.6 Manfaat Perancangan.....	5
1.6.1 Manfaat Bagi Penulis.....	5
1.6.2 Manfaat Bagi Masyarakat.....	6
1.6.3 Manfaat Bagi Institusi Pendidikan.....	6
1.7 Metode Perancangan.....	6
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.7.2 Metode Analisis Data.....	7
1.7.3 Metode Perancangan.....	8
1.8 Kerangka Perancangan.....	10
1.9 Pembabakan.....	11
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	12
2.1 Novel.....	12
2.1.1 Novel Sejarah.....	12

2.1.2	Unsur-unsur Novel.....	12
2.2	Adaptasi	16
2.3	The Three-Process View.....	18
2.4	Game	18
2.3.1	Pengertian Game.....	18
2.3.2	Genre Game	19
2.3.3	Action Adventure.....	23
2.3.4	Unsur Penting Dalam Game	23
2.3.5	Game Development.....	24
2.4	Game Desain	25
2.4.1	Game Desain Dokumen	26
2.4.2	Komponen Dalam Game Desain Dokumen.....	27
2.4.3	Platform.....	28
2.5	Psikologi Remaja	30
2.5.1	Definisi.....	30
2.5.2	Tahap Perkembangan Remaja.....	30
2.5.3	Perkembangan Perilaku Kognitif Remaja.....	31
BAB III	DATA DAN ANALISIS	33
3.1	Data.....	33
3.1.1	Karaeng Galesong.....	33
3.1.2	Karya Sejenis	35
3.1.3	Data Khalayak Sasaran	51
3.1.4	Orientasi.....	53
3.1.5	Sinopsis	53
3.1.6	Observasi.....	56
3.1.7	Wawancara.....	56
3.1.8	Kuesioner	58
3.2	Analisis Data.....	61
3.2.1	Analisis Unsur Intrinsik	61
3.2.2	Karya Sejenis	95
3.3	Hasil Analisis.....	97

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	98
4.1 Konsep Pesan.....	98
4.2 Konsep Kreatif.....	99
4.2.1 Proses Adaptasi.....	100
4.3 Konsep Media.....	111
4.4 Konsep Visual.....	111
4.4.1 Gaya Gambar.....	111
4.4.2 Warna.....	111
4.4.3 Tipografi.....	113
4.5 Hasil Perancangan.....	114
4.5.1 Pra-Produksi.....	114
4.5.2 Produksi.....	130
4.5.3 Pasca Produksi.....	134
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	141
5.1 Kesimpulan.....	141
5.2 Saran.....	142
DAFTAR PUSTAKA.....	143
LAMPIRAN.....	144