

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR BAGAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.3.1 Apa	4
1.3.2 Siapa	4
1.3.3 Dimana	4
1.3.4 Kapan	4
1.3.5 Mengapa	4
1.3.6 Bagaimana	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	5
1.6 Manfaat Perancangan.....	5
1.7 Metode Perancangan.....	5
1.7.1 Pengumpulan Data.....	5
1.7.2 Analisis Data.....	6
1.7.3 Sistematika Perancangan.....	6
1.8 Kerangka Perancangan	8
1.9 Pembabakan	9
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	10
2.1 Wayang.....	10
2.1.1 Wayang Kulit Purwa.....	10

2.1.2 Punakawan.....	11
2.2 Kearifan Lokal	12
2.3 Game	13
2.3.1 Mobile Game.....	13
2.3.2 Elemen-Elemen Game	14
2.3.3 Tahapan Perancangan Game.....	19
2.3.4 Genre RPG (Role-Playing Game).....	20
2.4 Metode Kualitatif Deskriptif.....	20
2.5 Masa Remaja.....	21
2.5.1 Perkembangan Remaja.....	21
BAB III DATA DAN ANALISIS.....	23
3.1 Data.....	23
3.1.1 Punakawan.....	23
3.1.2 Karya Sejenis	32
3.1.3 Data Pendukung.....	42
3.2 Analisis.....	46
3.3 Hasil Analisis.....	48
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	49
4.1 Konsep Perancangan.....	49
4.1.1 Konsep Pesan.....	49
4.1.2 Konsep Kreatif	50
4.1.3 Konsep Media.....	50
4.1.3 Konsep Visual.....	50
4.2 Hasil Perancangan.....	51
4.2.1 Elemen-Elemen Game.....	51
4.2.2 Game Chart.....	67
4.2.3 Sketsa Perancangan.....	71
4.2.4 Hasil Perancangan Game Punakawan : Pusaka Amarta.....	72

BAB V PENUTUP	77
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	81