

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------------|-----|
| LEMBAR PERNYATAAN | I |
| LEMBAR PENGESAHAN | II |
| ABSTRAK | III |
| ABSTRACT | IV |
| KATA PENGANTAR | V |
| DAFTAR ISI | VII |
| DAFTAR TABEL | XI |
| DAFTAR GAMBAR | XII |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 4 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 5 |
| 1.5 Tujuan Perancangan | 5 |
| 1.6 Manfaat perancangan | 6 |
| 1.7 Metodologi Perancangan..... | 6 |
| 1.7.1 Metode Pengumpulan Data | 6 |
| 1.7.2 Metode Analisis Data | 8 |
| 1.7.3 Metode Perancangan..... | 8 |
| 1.8 Kerangka Perancangan..... | 10 |
| 1.9 Pembabakan | 11 |
| BAB II DASAR PEMIKIRAN | 12 |
| 2.1 Novel | 12 |

| | |
|--|----|
| 2.1.1 Pengertian Novel | 12 |
| 2.1.2 Novel Sejarah | 12 |
| 2.1.3 Unsur-unsur Novel | 12 |
| 2.2 Adaptasi..... | 15 |
| 2.2.1 Pengertian Adaptasi..... | 15 |
| 2.2.2 Proses Adaptasi..... | 15 |
| 2.3 The Three-Process View | 17 |
| 2.4 <i>Game</i> (Permainan)..... | 18 |
| 2.4.1 Pengertian <i>Game</i> | 18 |
| 2.4.2 Unsur-Unsur Penting dalam <i>Game</i> | 18 |
| 2.4.3 Jenis <i>Game</i> | 19 |
| 2.5 Video Game..... | 19 |
| 2.5.1 Pengertian <i>Video Game</i> | 19 |
| 2.5.2 Komponen Utama dalam <i>Video Game</i> | 19 |
| 2.5.3 <i>Genre</i> Pada <i>Video Game</i> | 20 |
| 2.5.4 <i>Role-Playing</i> | 22 |
| 2.5.5 <i>Platform</i> pada <i>Video Game</i> | 22 |
| 2.5.6 Mobile Device | 22 |
| 2.6 Game Design..... | 23 |
| 2.6.1 Pengertian <i>Game Design</i> | 23 |
| 2.6.2 Game Design Team | 23 |
| 2.6.3 General Game Designer (Game Designer)..... | 23 |
| 2.6.4 Game Design Document..... | 24 |
| 2.6.5 Komponen Game Design Document | 24 |
| 2.7 Game Development..... | 24 |

| | |
|--|-----|
| 2.7.1 Pengertian Game Development | 24 |
| 2.7.2 Tahap-tahap <i>Game Development</i> | 24 |
| 2.8 Psikologi Remaja..... | 25 |
| 2.8.1 Fase berdasarkan dedaktis | 25 |
| 2.8.2 Definisi Remaja | 26 |
| 2.8.3 Perkembangan Perilaku Kognitif Remaja | 26 |
| BAB III DATA DAN ANALISIS | 28 |
| 3.1 Data Dan Analisis Data..... | 28 |
| 3.1.1 Data Kebangkitan Kerajaan Majapahit..... | 28 |
| 3.1.2 Analisis Data Kebangkitan Kerajaan Majapahit | 34 |
| 3.1.3 Data Referensi Karakter, Pakaian Dan Senjata | 74 |
| 3.1.4 Analisis Data Referensi Karakter | 89 |
| 3.1.5 Sasaran Khalayak | 90 |
| 3.1.6 Data Pendukung..... | 91 |
| 3.1.7 Analisis Data Pendukung..... | 94 |
| 3.1.8 Data Referensi Media | 95 |
| 3.1.9 Analisis Data Referensi Media | 118 |
| 3.2 Hasil Analisis | 119 |
| BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN | 120 |
| 4.1 Konsep Pesan | 120 |
| 4.2 Konsep Kreatif | 120 |
| 4.2.1 Proses Adaptasi..... | 121 |
| 4.3 Konsep Media | 124 |
| 4.4 Konsep Visual | 124 |
| 4.4.1 Gaya Gambar | 124 |

| | |
|---|-----|
| 4.4.2 Gaya Warna | 125 |
| 4.4.3 Tipografi | 125 |
| 4.5 Hasil Perancangan | 125 |
| 4.5.1 Pra Produksi..... | 125 |
| 4.5.2 Produksi | 181 |
| 4.5.3 Pasca Produksi..... | 195 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 207 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 207 |
| 5.2 Saran..... | 208 |
| DAFTAR PUSTAKA | 209 |
| LAMPIRAN | 210 |