

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.3.1 Apa.....	2
1.3.2 Bagian Mana	3
1.3.3 Siapa	3
1.3.4 Tempat	3
1.3.5 Waktu.....	3
1.4 Rumusan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	3
2.5 Manfaat Perancangan.....	4
2.6 Metode Perancangan.....	4
1.8 Kerangka Perancangan.....	7
1.9 Pembabakan	8
BAB II.....	9
2.1 Cerita Rakyat Ciung Wanara.....	9
2.1.1 Karakteristik Sunda	10
2.2 Game	12
2.2.1 Elemen Dasar pada Game	13
2.2.2 Genre.....	14
2.2.3 <i>Game Design Document</i>	14
2.2.4 Alur Produksi Game	15
2.2.5 <i>Game Art</i>	15

2.1.1	<i>Game Testing</i>	21
2.2	Metode Penelitian	22
2.2.1	Observasi.....	22
2.2.2	Studi Literatur	22
2.2.3	Wawancara	23
2.3	Teori Pendukung	23
2.3.1	Adaptasi	23
2.3.2	Psikologi Anak	25
2.3.3	Psikologi Perkembangan Masa Sekolah	26
BAB III	28
3.1	Data.....	28
3.1.1	Cerita Ciung Wanara	28
3.1.2	Bangunan	39
3.1.3	Karya Sejenis.....	40
3.2	Data Pendukung.....	49
3.2.1	Kuisisioner	50
3.2.2	Wawancara	56
3.3	Analisis	61
3.4	Hasil Analisis	62
BAB IV	64
4.1	Konsep Perancangan.....	64
4.1.1	Konsep Pesan	64
4.1.2	Konsep Kreatif	64
4.1.3	Konsep Media	65
4.1.4	Konsep Visual	65
4.2	Alur Produksi	84
4.2.1	Pra Produksi	84
BAB V	88
5.1	Kesimpulan	88
5.2	Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
DAFTAR GAMBAR	91
LAMPIRAN	93