

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	2
DAFTAR GAMBAR	5
DAFTAR TABEL	7
ABSTRAK.....	9
KATA PENGANTAR.....	11
BAB I.....	12
PENDAHULUAN	12
1.1. Latar Belakang Masalah.....	12
1.2 Identifikasi Masalah.....	14
1.3 Rumusan Masalah.....	14
1.4 Ruang Lingkup.....	15
1.5 Tujuan dan Manfaat Penulisan.....	15
1.6 Metode Perancangan.....	16
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	16
1.6.2 Metode Analisis Data.....	17
1.7 Kerangka Perancangan.....	18
1.8 Pembabakan	19
BAB II.....	21
LANDASAN TEORI.....	21
2.1 Teori Objek	21
2.1.1 Teori Kebudayaan	21
2.1.3 Teori Konservasi Budaya.....	21
2.1.4 Teori Nilai Sosial	22
2.2 Teori Medium.....	22
2.2.1 <i>Trailer</i>	22
2.2.2 Animasi	22
2.2.3 <i>Game</i>	23
2.2.4 <i>Game Designer</i>	23
2.2.5 <i>Game Design Document</i>	23
2.2.6 <i>Game Genres</i>	25
2.2.7 <i>Formal Element</i>	27
2.2.8 <i>Dramatic Elements</i>	31

2.2.9 Audiens	34
2.2.10 Metode Pengumpulan Data	35
BAB III	37
DATA DAN ANALISIS MASALAH	37
3.1 Data Pemberi Proyek	37
3.1.3 Desa Lebakwangi.....	37
3.2 Data Objek Penulisan.....	37
3.2.1 Profil Lebakwangi.....	37
3.2.3 Upacara Ngarumat Pusaka.....	38
3.4 Data Hasil Observasi.....	42
3.4.2 Data Observasi Upacara Ngarumat Pusaka.....	42
3.5 Data Hasil Wawancara	45
3.5.1 Data Hasil Wawancara Ujang	45
3.5.2 Data Hasil Wawancara Wawan	46
3.5.3 Data Hasil Wawancara Algi Gilang	47
3.5.4 Data Hasil Wawancara Pak Itang.....	48
3.5.5 Data Hasil Wawanacara Ahli	50
3.6 Data Hasil Kuesioner	52
3.6.1 Platform.....	53
3.6.2 <i>Gameplay</i>	55
3.6.3 Kesimpulan Data Hasil Kuesioner	56
3.7 Data Khalayak Sasaran	56
3.7.1 Demografis.....	56
3.7.2 Geografis.....	57
3.7.3 Psikografis.....	57
3.8 Analisis Karya Sejenis	57
3.8.1 <i>Reverse 1999</i>	57
3.8.2 <i>Coffee Talk</i>	66
3.8.3 Find Out – Hidden Objects	73
3.9 Hasil Analisis	78
3.9.1 Hasil Analisis Data Objek dan Subjek Penulisan.....	78
3.9.2 Hasil Analisis Data Khalayak Sasaran	78
BAB IV	79
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	79

4.1 Konsep Pesan	79
4.2 Konsep Kreatif.....	79
4.3 Konsep Media	79
4.4 Konsep <i>Game Design</i>	80
4.4.1 Formal Element.....	80
4.4.2 Dramatic Elements.....	81
4.5 <i>Game Design Document</i>	82
4.5.1 <i>Summary</i>	82
4.5.2 <i>Experience Goals</i>	82
4.5.3 <i>Game Pillars</i>	83
4.5.4 <i>Player Progress</i>	83
4.5.5 <i>Game Flowchart</i>	84
4.5.6 <i>Character Summary</i>	85
4.5.7 <i>Character Art</i>	88
4.5.8 <i>Narrative Summary</i>	90
4.5.9 <i>Visual Novel Dialogue</i>	93
4.5.10 <i>Level Summaries</i>	101
4.5.11 <i>Wireframe dan Konsep UI</i>	106
4.5.12 <i>Controls</i>	113
4.5.13 <i>Sounds</i>	114
4.5.14 <i>Mekanik Permainan</i>	117
BAB V	123
KESIMPULAN DAN SARAN.....	123
5.1 Kesimpulan	123
5.2 Saran	123
DAFTAR PUSTAKA.....	125