

DAFTAR ISI

	halaman
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	5
1.5 Mamfaat	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 <i>Game</i>	6
2.1.1 Sejarah <i>game</i>	7
2.2 Animasi	7
2.2.1 Sejarah dan Perkembangan Animasi.....	8
2.2.2 Mamfaat Animasi.....	9
2.3 Karakter Desain	10
2.4 <i>Game Multi genre</i>	13
2.5 wayang	14
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA	15
3.1 Metodologi.....	15

3.1.1 Teknik Pengumpulan Data.....	15
3.1.2 Teknik Analisa Data	16
3.2 Analisis Data.....	17
3.2.1 Observasi	17
3.2.2 StudiPustaka.....	18
3.2.3 Wawancara.....	19
3.2.4 Studi Komparator.....	20
3.2.5 Studi Eksisting	23
3.3 Analisis Keyword.....	25
3.4 Perancangan Karya	27
3.4.1 Pra Produksi	27
3.4.2 Produksi	29
3.4.3 Pasca Produksi	29
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA.....	31
4.1 Produksi	31
4.1.1 Konsep Karakter.....	31
4.1.2Pewarnaan Karakter.....	34
4.1.3 <i>Sprite</i>	38
4.1.1 Proses Animasi.....	50
4.1.1 <i>Game User Interface</i> Desain.....	52
4.2 <i>Prototype</i>	54
4.3 <i>Sound</i>	55
4.4 <i>Play Test dan Finising</i>	56

4.5 <i>Publikasi</i>	56
4.5.1 <i>Xbaner</i>	57
4.5.2 <i>Mercerdise</i>	58
BAB V PENUTUP	59
5.1 Simpuln	59
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60

