

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Batasan masalah.....	11
1.4 Tujuan	11
1.5 Manfaat	12
BAB II LANDASAN TEORI	13
2.1 Pengertian Wayang	13
2.2 Beberapa Wujud Wayang	14
2.3 Lakon Dewa Ruci	16
2.3.1 Makna Religi Kisah Dewa Ruci	16
2.3.2 Ajaran dan Bukti Sejarah	17
2.4 Pengertian <i>Game</i>	18
2.5 <i>Side Scrolling Game</i>	20
2.6 2D <i>Digital Painting</i>	21
2.7 <i>Buildbox</i>	22
2.8 <i>Smartphone Mobile Game</i>	22
BAB III METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA	25
3.1 Metode Penelitian	25
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.2.1 Wawancara.....	27
3.2.2 Observasi	30
3.2.3 Studi Pustaka.....	33
3.2.4 Studi Eksisting	37



3.3 SWOT (<i>Strength, Weakness, Opportunity, Threat</i>)	40
3.4 STP (<i>Segmenting, Targeting, dan Positioning</i>)	42
3.5 Teknik Analisa Data.....	43
3.6 <i>Keyword</i>	44
3.7 Deskripsi <i>Keyword</i>	45
3.8 Analisa Warna	45
3.9 Analisa Tipografi.....	46
3.10 Perancangan Karya.....	47
3.10.1 Pra Produksi	48
3.10.2 Produksi	54
3.10.3 Pascaproduksi	55
3.11 Jadwal Kegiatan	55
3.12 Anggaran Dana.....	56
3.13 Publikasi	57
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA.....	59
4.1 Produksi	59
4.1.1 <i>Aset Game</i>	59
4.1.2 <i>Program</i>	68
4.1.3 <i>Sound</i> dan <i>Background Music</i>	70
4.1.4 <i>Debugging</i>	70
4.2 Pasca Produksi	71
4.2.1 <i>Play Testing</i>	72
4.2.2 <i>Exporting Smartphone Mobile</i>	74
4.2.3 Publikasi.....	75
4.3 Realiasasi Anggaran.....	77
BAB V PENUTUP	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80
BIODATA PENULIS.....	82
LAMPIRAN.....	83