

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Penciptaan	1
1.2 Fokus Penciptaan	6
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan	6
1.4 Tujuan Penciptaan.....	7
1.5 Manfaat Penciptaan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Game	8
2.2 Genre Game	9
2.3 Game Maker.....	11
2.4 Tahapan Pembuatan Game	13
2.5 Android	16
2.6 Tipografi	17
2.7 Warna.....	18
2.8 Musik	19
2.9 Karakter.....	19
2.10Wayang	23
2.11Ramayana.....	24
2.12Remaja	25

BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN

3.1 Metodologi Penelitian.....	27
3.2 Objek Penelitian.....	28
3.3 Lokasi.....	28
3.4 Sumber Data.....	28
3.5 Pengumpulan Data	29
3.5.1 Rhythm Game	30
3.5.2 Gamelan	34
3.5.3 Wayang	37
3.5.4 Ramayana.....	40
3.5.5 Remaja	43
3.6 Teknik Analisis Data.....	48
3.6.1 Menyajikan Data.....	49
3.6.2 Deskripsi Keyword	53

BAB IV PERANCANGAN KARYA

4.1 Pra Produksi	56
4.1.1 Ide dan Konsep	58
4.1.2 <i>Storyline</i>	58
4.1.3 Alur Game.....	60
4.1.4 Tipografi	61
4.1.5 Warna.....	62
4.1.6 Musik	63
4.1.7 Karakter.....	64
4.1.8 <i>Obstacle dan Environment</i>	70
4.1.9 Manajemen Produksi	72
4.2 Produksi	76
4.2.1 <i>Animation Sprite</i>	76
4.2.2 <i>Environment</i>	77
4.2.3 Importing.....	77
4.2.4 Programing.....	78

4.2.5	Layouting	78
4.3	Pasca Produksi	78
4.3.1	<i>Game Testing</i>	79
4.3.2	<i>Finishing</i>	79
4.3.3	<i>Rendering</i>	79
4.3.4	Pemasaran	80
BAB V IMPLEMENTASI KARYA		
5.1	Produksi	84
5.1.1	<i>Sprite Animation</i>	85
5.1.2	<i>Sound Compiling</i>	91
5.1.3	<i>Importing Aset</i>	92
5.1.4	<i>Programing</i>	95
5.1.5	<i>Layouting</i>	97
5.2	Pasca Produksi	97
5.2.1	<i>Screenshoots</i>	98
5.2.2	Publikasi.....	103
BAB VI PENUTUP		
6.1	Kesimpulan	108
6.2	Saran	109
DAFTAR PUSTAKA		110
BIODATA PENULIS		113
LAMPIRAN		114