
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
KETERANGAN SELESAI PENULISAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Rancangan	5
1.3. Batasan Rancangan	5
1.4. Spesifikasi Rancangan	6
1.5. Kegunaan Rancangan	8
1.6. Rancangan Yang Sudah Dibuat	9
BAB II LANDASAN TEORITIK	15
2.1. Game yang dirancang	15
2.2. Dasar Teori	16
2.2.1. Metode Perancangan	16
2.2.2. Genre Game	18
2.2.3. Environment	22
2.2.4. Game Engine Unity	22
2.2.5. C#	23
2.2.6. Blender	24
2.2.7. Finite State Machine	25
BAB III RANCANGAN DAN PEMBUATAN	27
3.1. Rancangan Sistem	27
3.1.1. High Concept	27
3.1.2. Gameplay	28

3.1.2.1. Control Design.....	29
3.1.2.2. Character Design.....	30
3.1.2.3. Object Design.....	44
3.1.2.4. Level Design.....	46
3.1.2.5. Sound Design.....	59
3.1.3. Storyline.....	60
3.1.4. Audience.....	62
3.1.5. Hardware.....	63
3.1.6. Desain Tampilan.....	63
3.2. Pembuatan Sistem.....	71
3.2.1. Perangkat Keras.....	71
3.2.2. Perangkat Lunak.....	71
3.2.3. Komponen Grafis.....	72
3.2.3.1. Tampilan Karakter.....	72
3.2.3.2. Tampilan Objek.....	73
3.2.3.3. Tampilan Environment.....	73
3.2.3.4. Tampilan GUI.....	74
3.2.4. Komponen Suara.....	77
3.2.5. Komponen Cerita.....	78
3.2.6. Pembuatan Gameplay.....	80
3.2.6.1. Pembuatan Karakter.....	80
3.2.6.2. Pembuatan Level.....	82
3.2.6.3. Pembuatan Script.....	82
3.3. Perubahan Rancangan.....	85
BAB IV PENGUJIAN.....	88
4.1. Pengujian Rancangan.....	88
4.2. Blackbox Testing.....	89
4.3. Alpha Testing.....	94
4.4. Beta Testing.....	95
4.5. Pembahasan Hasil Pengujian.....	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	99
5.1. Kesimpulan.....	99
5.2. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN.....	104
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	213

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1	Rancangan Kontrol pada Mouse dan Keyboard.. 30
Tabel 2	Spesifikasi Rancangan Skill..... 34
Tabel 3	Spesifikasi Rancangan Assist..... 35
Tabel 5	Spesifikasi Karakter Musuh Biasa..... 38
Tabel 6	Spesifikasi Rancangan Karakter Boss..... 40
Tabel 7	Rancangan Stage..... 47
Tabel 8	Rancangan Objektif di Setiap Stage..... 47
Tabel 9	Rancangan Ending..... 48
Tabel 10	Rancangan Objektif untuk Setiap Ending..... 48
Tabel 4	Rancangan Peran Karakter Pendukung.....104
Tabel 11	Spesifikasi Rancangan Stage Tutorial..... 114
Tabel 12	Spesifikasi Rancangan Stage 1..... 115
Tabel 13	Spesifikasi Rancangan Stage 2..... 116
Tabel 14	Spesifikasi Rancangan Stage 3..... 117
Tabel 15	Spesifikasi Rancangan Stage 4..... 118
Tabel 16	Spesifikasi Rancangan Final Stage..... 119
Tabel 17	Rangkuman Spesifikasi Keseluruhan Stage.. 120
Tabel 18	Tampilan Karakter Utama 121
Tabel 19	Tampilan Karakter Pendukung 122
Tabel 20	Tampilan Karakter Musuh Biasa 126
Tabel 21	Tampilan Karakter Musuh Boss 131
Tabel 22	Tampilan Objek Hazard 133

Tabel 23	Tampilan Objek Interactive	135
Tabel 24	Tampilan Checkpoint	139
Tabel 25	Tampilan Environment	140
Tabel 26	Pembuatan Level	149
Tabel 27	Komponen Background Music	155
Tabel 28	Komponen Sound Effect	158
Tabel 29	Perubahan Rancangan HP Karakter Musuh ...	188
Tabel 30	Perubahan Rancangan HP Karakter Boss	188
Tabel 31	Hasil Alpha Testing	190
Tabel 32	Data Responden	191
Tabel 33	Jawaban Setiap Responden (Pertanyaan 1-6)	192
Tabel 34	Jawaban Setiap Responden (Pertanyaan 7-12)	196
Tabel 35	Hasil Keseluruhan Beta Testing	198

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1	Sonic 4 2
Gambar 2	Simcity 2000 3
Gambar 3	Bloodstained: Ritual of the Night 10
Gambar 4	Castlevania: Dracula X Chronicles 11
Gambar 5	Incubus: The Darkness Within 12
Gambar 6	Legend 14
Gambar 7	Assassin's Creed: Chronicles 20
Gambar 8	Antarmuka Blender 25
Gambar 9	Contoh FSM 26
Gambar 10	State Transition Diagram 29
Gambar 11	Konsep Karakter Utama 31
Gambar 16	Konsep Karakter Musuh Biasa 39
Gambar 20	Pola yang Harus digambar 42
Gambar 27	Konsep Stage Tutorial 49
Gambar 29	Konsep Stage 1 51
Gambar 31	Konsep Stage 2 52
Gambar 33	Urutan Simbol pada Portal 53
Gambar 34	Konsep Stage 3 55
Gambar 36	Puzzle Gembok 56
Gambar 37	Konsep Stage 4 57
Gambar 39	Konsep Final Stage 59
Gambar 41	Desain Introduction 64

Gambar 42	Desain Main Menu	65
Gambar 43	Desain Stage Select	65
Gambar 44	Desain Gameplay	66
Gambar 45	Desain Dialog	66
Gambar 46	Desain Trophy	67
Gambar 47	Desain Option	68
Gambar 48	Desain About	68
Gambar 49	Desain Pause	69
Gambar 50	Desain Game Over	69
Gambar 51	Desain Stage Clear	70
Gambar 52	Desain Credits	70
Gambar 12	Konsep Karakter Lucius	105
Gambar 13	Konsep Karakter Lusatia	105
Gambar 14	Konsep Karakter Penduduk Kota	106
Gambar 15	Konsep Karakter Zalgatoth	106
Gambar 18	Konsep Karakter Rugos	107
Gambar 22	Konsep Karakter Phenex	107
Gambar 24	Konsep Karakter Dylan	108
Gambar 17	FSM Pola Serangan Musuh Biasa	109
Gambar 19	FSM Pola Serangan Rugos	110
Gambar 21	FSM Pola Serangan Doppel Demon	111
Gambar 23	FSM Pola Serangan Phenex	112
Gambar 25	FSM Pola Serangan Dylan	113
Gambar 26	Legenda Peta	114

Gambar 28	Peta Stage Tutorial	114
Gambar 30	Peta Stage 1	115
Gambar 32	Peta Stage 2	116
Gambar 35	Peta Stage 3	117
Gambar 38	Peta Stage 4	118
Gambar 40	Peta Final Stage	119
Gambar 53	Tampilan Introduction	143
Gambar 54	Tampilan Main Menu	143
Gambar 55	Tampilan Stage Select	144
Gambar 56	Tampilan Gameplay	144
Gambar 57	Tampilan Dialog	145
Gambar 58	Tampilan Trophy	145
Gambar 59	Tampilan Option	146
Gambar 60	Tampilan About	146
Gambar 61	Tampilan Pause	147
Gambar 62	Tampilan Game Over	147
Gambar 63	Tampilan Stage Clear	147
Gambar 64	Tampilan Credits	148
Gambar 65	FSM Pola dari Alur Cerita	160
Gambar 66	Tampilan Bad Ending	161
Gambar 67	Tampilan Good Ending	161
Gambar 68	Tampilan Neutral Ending	162
Gambar 69	Tampilan True Ending	162
Gambar 70	Perubahan Rancangan Credits	189

Gambar 71	Pengujian Beta Testing oleh Kelvin.....	201
Gambar 72	Pengujian Beta Testing oleh AT.....	201
Gambar 73	Pengujian Beta Testing oleh Chelsea.....	202
Gambar 74	Diagram Pertanyaan Pertama	209
Gambar 75	Diagram Pertanyaan Kedua	209
Gambar 76	Diagram Pertanyaan Ketiga.....	210
Gambar 77	Diagram Pertanyaan Keempat.....	210
Gambar 78	Diagram Pertanyaan Kelima.....	210
Gambar 79	Diagram Pertanyaan Keenam.....	211
Gambar 80	Perbandingan Data Responden.....	211
Gambar 81	Perbandingan Tingkat Kesulitan Level....	211
Gambar 82	Perbandingan Tingkat Kesulitan Game.....	212

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Rancangan Karakter.....	104
Lampiran 2 Pola Serangan Musuh.....	109
Lampiran 3 Rancangan Stage.....	114
Lampiran 4 Komponen Grafis.....	121
Lampiran 5 Pembuatan Level.....	149
Lampiran 6 Komponen Musik.....	155
Lampiran 7 Komponen Cerita.....	160
Lampiran 8 Exposition.....	163
Lampiran 9 Rising Action.....	166
Lampiran 10 Climax.....	176
Lampiran 11 Falling Action.....	182
Lampiran 12 Resolution.....	185
Lampiran 13 Perubahan Rancangan.....	188
Lampiran 14 Hasil Pengujian.....	190
Lampiran 15 Contoh Form Responden.....	203
Lampiran 16 Diagram Hasil Kuesioner.....	209