
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Rancangan	5
1.3. Batasan Rancangan	6
1.4. Spesifikasi Rancangan	7
1.5. Kegunaan Rancangan	8
1.6. Rancangan yang Sudah Dibuat	8
BAB II LANDASAN TEORITIK	13
2.1. Game Yang Dirancang	13
2.2. Dasar Teori	15
2.2.1. Metode Perancangan	15
2.2.2. <i>Genre Game</i>	20
2.2.3. <i>Environtment</i>	25
2.2.4. <i>Unity 3D</i>	25
2.2.5. <i>C#</i>	26
2.2.6. <i>SketchUp</i>	27
2.2.7. <i>3D First-Person Shooter</i>	27
2.2.8. <i>Platformer</i>	29
BAB III RANCANGAN dan PEMBUATAN	31
3.1. Rancangan Sistem	31
3.1.1. <i>High Concept</i>	32
3.1.2. <i>Gameplay</i>	34

3.1.2.1. Desain Kontrol	36
3.1.2.2. Desain Karakter	37
3.1.2.3. Desain Objek	39
3.1.2.4. Desain Level	42
3.1.2.5. Desain Suara	45
3.1.3. <i>Story</i>	46
3.1.4. <i>Audience</i>	47
3.1.5. Perangkat Keras dan Perangkat Lunak ...	47
3.1.6. Rancangan Tampilan	48
3.2. Pembuatan Sistem	55
3.2.1. Perangkat Keras	55
3.2.2. Perangkat Lunak	55
3.2.3. Komponen Grafis	56
3.2.3.1. Tampilan Karakter Utama	56
3.2.3.2. Tampilan Objek	57
3.2.3.3. Tampilan <i>Environment</i>	57
3.2.4. Pembuatan <i>Script</i>	57
3.2.5. Pembuatan <i>Level</i>	61
3.2.6. Pemilihan Suara dan Musik	62
3.2.7. Perubahan Rancangan	63
BAB IV PENGUJIAN	66
4.1. Metode Pengujian	66
4.2. Perangkat Pengujian	67
4.3. <i>Blackbox Testing</i>	67
4.4. <i>Alpha Testing</i>	72
4.5. <i>Beta Testing</i>	74
4.6. Pembahasan Hasil Pengujian	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	79
5.1. Kesimpulan	79
5.2. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	84
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	139

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Rancangan Tombol <i>Keyboard</i> dan <i>Mouse</i>	37
Tabel 2 Spesifikasi Perangkat Keras dan Lunak.....	48
Tabel 3 Perubahan Kontrol Pemain.....	64
Tabel 4 Hasil Alpha Testing.....	72
Tabel 5 Keterangan Simbol Rancangan Map.....	84
Tabel 6 Keterangan Simbol Platform Spesial pada Map.	85
Tabel 7 Rancangan Batasan Waktu Setiap Level.....	86
Tabel 8 Tampilan Level.....	102
Tabel 9 Musik dan Pemilihan Suara.....	104
Tabel 10 Asset yang Digunakan.....	105
Tabel 11 Hasil Kuisisioner <i>Beta Testing</i>	122
Tabel 12 Data Responden Kuisisioner.....	134

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 DeadCore	9
Gambar 2 Portal 2	11
Gambar 3 End of Darkness	12
Gambar 4 Mirror's Edge Catalyst	24
Gambar 5 Donkey Kong	30
Gambar 6 Rancangan <i>State Transition Diagram</i>	33
Gambar 7 Rancangan Desain Karakter Utama	39
Gambar 8 Rancangan Desain Senjata Inframerah	41
Gambar 9 Pintu Portal	42
Gambar 10 Tampilan Modul Menu Utama	49
Gambar 11 Tampilan Modul Pemilihan Level	51
Gambar 12 Tampilan Modul Pengaturan	51
Gambar 13 Tampilan Modul Tentang Game	52
Gambar 14 Tampilan Modul Permainan	53
Gambar 15 Tampilan <i>Window</i> Mengulang Kembali	53
Gambar 16 Tampilan <i>Window</i> Pengaturan	54
Gambar 17 Tampilan <i>Window</i> Petunjuk Game	54
Gambar 18 Tampilan <i>Window</i> Keluar	55
Gambar 19 Rancangan Desain Level 1	86
Gambar 20 Rancangan Desain Level 2	87
Gambar 21 Rancangan Desain Level 3	87
Gambar 22 Rancangan Desain Level 4	88

Gambar 23	Rancangan Desain Level 5.....	88
Gambar 24	Mekanisme Platform Spesial Vertikal.....	89
Gambar 25	Mekanisme Platform Spesial Horizontal.....	89
Gambar 26	Mekanisme Membuka Pintu.....	90
Gambar 27	Contoh Salah Satu Cara Melewati Rintangan.	90
Gambar 28	Contoh Mekanisme Melewati Jebakan Laser...	91
Gambar 29	Mekanisme Puzzle Pintu.....	91
Gambar 30	Mekanisme Puzzle di Map Level 4(1).....	92
Gambar 31	Mekanisme Puzzle di Map Level 4(2).....	92
Gambar 32	Tampilan Karakter Pemain.....	93
Gambar 33	Tampilan Rintangan Laser.....	93
Gambar 34	Tampilan Lantai Listrik.....	94
Gambar 35	Tampilan Platform Spesial Horizontal.....	94
Gambar 36	Tampilan Platform Spesial Vertikal.....	95
Gambar 37	Tampilan Platform Gerak.....	95
Gambar 38	Tampilan Puzzle Pintu (1).....	96
Gambar 39	Tampilan Puzzle Pintu (2).....	96
Gambar 40	Tampilan Puzzle Gambar 1.....	97
Gambar 41	Tampilan Puzzle Gambar 2.....	97
Gambar 42	Tampilan Puzzle Gambar 3.....	98
Gambar 43	Tampilan Gerbang Portal.....	98
Gambar 44	Tampilan Level 1.....	99
Gambar 45	Tampilan Level 2.....	99
Gambar 46	Tampilan Level 3.....	100

Gambar 47	Tampilan Level 4.....	100
Gambar 48	Tampilan Level 5.....	101
Gambar 49	Labirin pada Level 1 dan 2.....	107
Gambar 50	Lantai Biasa.....	107
Gambar 51	Perubahan Bentuk Map Level 4.....	108
Gambar 52	Perubahan Pintu Menjadi Laser Level 5....	108
Gambar 53	Tampilan Puzzle Level 4.....	109
Gambar 54	Tampilan Menu Utama.....	110
Gambar 55	Tampilan Pemilihan Level.....	110
Gambar 56	Tampilan Pengaturan.....	111
Gambar 57	Tampilan Info.....	111
Gambar 58	Tampilan Petunjuk Permainan.....	112
Gambar 59	Intro Awal Di Level 1.....	112
Gambar 60	Tampilan Permainan Level 1 (1).....	113
Gambar 61	Tampilan Permainan Level 1 (2).....	113
Gambar 62	Tampilan Permainan Level 2 (1).....	114
Gambar 63	Tampilan Permainan Level 2 (2).....	114
Gambar 64	Tampilan Permainan Level 3 (1).....	115
Gambar 65	Tampilan Permainan Level 3 (2).....	115
Gambar 66	Tampilan Permainan Level 4 (1).....	116
Gambar 67	Tampilan Permainan Level 4 (2).....	116
Gambar 68	Tampilan Permainan Level 5 (1).....	117
Gambar 69	Tampilan Permainan Level 5 (2).....	117
Gambar 70	Tampilan Pause Menu.....	118

Gambar 71	Tampilan Modul Ulang Kembali.....	118
Gambar 72	Tampilan Ketika Mati.....	119
Gambar 73	Tampilan Level Selesai.....	119
Gambar 74	Puzzle Gambar Ruang 1 Level 4.....	120
Gambar 75	Puzzle Gambar Ruang 2 Level 4.....	120
Gambar 76	Puzzle Gambar Ruang 3 Level 4.....	121
Gambar 77	Tampilan Ketika Selesai Level 5.....	121
Gambar 78	Diagram Kuisisioner Tingkat Kesulitan.....	124
Gambar 79	Diagram Kuisisioner Kecukupan Waktu.....	125
Gambar 80	Diagram Kuisisioner Player Mengulang.....	125
Gambar 81	Contoh Pertama Tampilan Kuisisioner.....	126
Gambar 82	Contoh Kedua Tampilan Kuisisioner.....	130
Gambar 83	Dokumentasi <i>Beta Testing</i> (1).....	134
Gambar 84	Dokumentasi <i>Beta Testing</i> (2).....	134

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Rancangan Level.....	84
Lampiran 2 Tampilan Karakter Pemain,Objek dan Puzzle	93
Lampiran 3 Tampilan Environment.....	99
Lampiran 4 Tampilan Level.....	102
Lampiran 5 Musik dan Pemilihan Suara.....	104
Lampiran 6 Penggunaan Asset.....	105
Lampiran 7 Perubahan Rancangan.....	107
Lampiran 8 Blackbox Testing.....	110
Lampiran 9 Hasil Kuisisioner Beta Testing.....	122
Lampiran 10 Contoh Hasil Kuisisioner Game Warmind....	126
Lampiran 11 Data Responden Kuisisioner.....	135