

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
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. Tujuan Rancangan	8
1.6. Rancangan yang Sudah Dibuat.....	8
BAB II LANDASAN TEORITIK	11
2.1. Deskripsi Rancangan.....	11
2.2. Dasar Teori	12
2.2.1. Metode Perancangan	12
2.2.2. Genre Game	15
2.2.3. Indonesia Gaming Rating System.....	18
2.3. Perangkat yang Digunakan.....	20
2.3.1. Unity	20
2.3.2. C#.....	21
2.3.3. Photoshop	22
2.3.4. Android.....	23

BAB III PERANCANGAN DAN PEMBUATAN	25
3.1. Perancangan Sistem	25
3.1.1. High Concept	25
3.1.2. Gameplay.....	27
3.1.3. Storyline	42
3.1.4. Audience.....	43
3.1.5. Hardware	43
3.1.6. Desain Tampilan	44
3.2. Pembuatan Sistem	47
3.2.1. Perangkat Keras.....	47
3.2.2. Perangkat Lunak	48
3.2.3. Komponen Grafis.....	48
3.2.4. Komponen Suara	52
3.2.5. Pembuatan <i>Gameplay</i>	53
3.3. Perubahan Rancangan.....	55
 BAB IV PENGUJIAN	 57
4.1. Pengujian Rancangan	57
4.2. <i>Blackbox Testing</i>	58
4.3. <i>Alpha Testing</i>	61
4.4. <i>Beta Testing</i>	61
4.5. Pembahasan Hasil Pengujian	62
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 64
5.1. Kesimpulan	64
5.2. Saran.....	64
 DAFTAR PUSTAKA.....	 66
 LAMPIRAN I	 70
 DAFTAR RIWAYAT HIDUP	 103

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Penjelasan Rancangan <i>On-Screen Controller</i>	29
Tabel 2 Rangkuman Desain Karakter Musuh	32
Tabel 3 Rangkuman Perancangan Jebakan <i>Stage 1</i>	36
Tabel 4 Rangkuman Perancangan Jebakan <i>Stage 2</i>	37
Tabel 5 Rangkuman Perancangan Jebakan <i>Stage 3</i>	38
Tabel 6 Rangkuman Perancangan Jebakan <i>Stage 4</i>	40
Tabel 7 Rangkuman Perancangan Jebakan <i>Stage 5</i>	41
Tabel 8 Tampilan Karakter Utama.....	74
Tabel 9 Tampilan Karakter Musuh	74
Tabel 10 Tampilan <i>Platform</i>	75
Tabel 11 Tampilan Objek Interaktif.....	75
Tabel 12 Tampilan <i>Hazard</i>	76
Tabel 13 Tampilan Jebakan	76
Tabel 14 Tampilan Latar Belakang	77
Tabel 15 <i>Background Music</i>	83
Tabel 16 <i>Sound Effect</i>	83
Tabel 17 Data Responden	95
Tabel 18 Jawaban Setiap Responden (Pertanyaan 1 – 4)	96
Tabel 19 Jawaban Setiap Responden (Pertanyaan 5 – 7 dan Saran)	98

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Super Mario Bros	2
Gambar 2 Assassin's Creed Chronicles.....	3
Gambar 3 Unfair Mario	8
Gambar 4 Trap Adventure 2.....	9
Gambar 5 Syobon Action.....	10
Gambar 6 IGRS Berdasarkan Kelompok Usia Pengguna	19
Gambar 7 Unity	21
Gambar 8 Photoshop	22
Gambar 9 Logo Android Sejak 2019.....	23
Gambar 10 HTC Dream atau T-Mobile G1	24
Gambar 11 <i>State Transition Diagram (STD)</i>	26
Gambar 12 Rancangan <i>On-Screen Controller</i>	28
Gambar 13 Konsep Karakter Utama	29
Gambar 14 Konsep Karakter Musuh Lizar.....	30
Gambar 15 Konsep Karakter Musuh Robot	31
Gambar 16 Konsep Karakter Musuh Mushy	31
Gambar 17 Konsep Karakter Musuh Rocket.....	31
Gambar 18 Konsep Karakter Musuh Demon King	32
Gambar 27 Desain Tampilan Main Menu	44
Gambar 28 Desain Tampilan <i>Stage Select</i>	45
Gambar 29 Desain Tampilan <i>Gameplay</i>	45
Gambar 30 Desain Tampilan <i>Pause</i>	46
Gambar 31 Desain Tampilan <i>About</i>	46
Gambar 32 Desain Tampilan <i>Exit</i>	47
Gambar 19 Legenda Peta Stage	70
Gambar 20 Rancangan Peta <i>Stage 1</i>	70
Gambar 21 Rancangan Peta <i>Stage 2</i>	70
Gambar 22 Rancangan Peta <i>Stage 3</i>	71
Gambar 23 Rancangan Peta <i>Stage 4</i>	71
Gambar 24 Sketsa Mekanisme Jebakan B Pada <i>Stage 4</i>	72
Gambar 25 Sketsa Mekanisme Jebakan D Pada <i>Stage 4</i>	72
Gambar 26 Rancangan Peta <i>Stage 5</i>	73
Gambar 33 Tampilan <i>Main Menu</i>	79
Gambar 34 Tampilan <i>Stage Select</i>	79
Gambar 35 Tampilan <i>Setting</i>	79
Gambar 36 Tampilan <i>Achievement Locked</i>	80
Gambar 37 Tampilan <i>Achievement Unlocked</i>	80
Gambar 38 Tampilan <i>About</i>	80
Gambar 39 Tampilan <i>Exit</i>	81

Gambar 40 Tampilan <i>Gameplay</i>	81
Gambar 41 Tampilan <i>Ending Story</i>	81
Gambar 42 Tampilan <i>Pause</i>	82
Gambar 43 Tampilan <i>Game Over</i>	82
Gambar 44 Tampilan <i>Congratulation</i>	82
Gambar 45 Tampilan <i>Stage 1</i>	85
Gambar 46 Tampilan <i>Stage 2</i>	85
Gambar 47 Tampilan <i>Stage 3</i>	85
Gambar 48 Tampilan <i>Stage 4</i>	86
Gambar 49 Tampilan <i>Stage 5</i>	86
Gambar 50 Tampilan Posisi Objek Interaktif Baru pada <i>Stage 1</i>	87
Gambar 51 Posisi Awal Jebakan Pengganti Musuh Robot.....	87
Gambar 52 Posisi Jebakan Pengganti Musuh Robot Saat Pemain Terkena Jebakan	87
Gambar 53 Posisi Akhir Jebakan Pengganti Musuh Robot	88
Gambar 54 Contoh 1 <i>Form</i> Responden Bagian 1.....	89
Gambar 55 Contoh 1 <i>Form</i> Responden Bagian 2.....	90
Gambar 56 Contoh 1 <i>Form</i> Responden Bagian 3.....	91
Gambar 57 Contoh 2 <i>Form</i> Responden Bagian 1.....	92
Gambar 58 Contoh 2 <i>Form</i> Responden Bagian 2.....	93
Gambar 59 Contoh 2 <i>Form</i> Responden Bagian 3.....	94
Gambar 60 Diagram Pertanyaan 3.....	101
Gambar 61 Diagram Pertanyaan 6.....	101
Gambar 62 Diagram Pertanyaan 7.....	102

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN I RANCANGAN STAGE.....	70
LAMPIRAN II KOMPONEN GRAFIS.....	74
LAMPIRAN III KOMPONEN SUARA	83
LAMPIRAN IV TAMPILAN STAGE	85
LAMPIRAN V PERUBAHAN RANCANGAN	87
LAMPIRAN VI CONTOH FORM RESPONDEN.....	89
LAMPIRAN VII HASIL PENGUJIAN	95
LAMPIRAN VIII DIAGRAM HASIL BETA TESTING.....	101