

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. LATAR BELAKANG .....	1
1.2. RUMUSAN RANCANGAN .....	2
1.3. BATASAN RANCANGAN .....	3
1.4. SPESIFIKASI RANCANGAN .....	3
1.5. KEGUNAAN RANCANGAN .....	4
1.6. BATASAN YANG SUDAH DIBUAT .....	5
BAB II LANDASAN TEORITIK	
2.1. GAME YANG DIRANCANG .....	8
2.2. DASAR TEORI .....	8
2.2.1. METODE PERANCANGAN .....	8
2.2.2. PROSES PEMBUATAN .....	11
2.2.3. GENRE GAME .....	14
2.2.4. UNITY .....	15
2.2.5. STATE TRANSITION DIAGRAM .....	16
2.2.6. ASEPRITE .....	17
2.2.7. ANDROID .....	18

### BAB III PERANCANGAN DAN PEMBUATAN

3.1. RANCANGAN SISTEM .....	20
3.1.1. HIGH CONCEPT .....	20
3.1.2. GAMEPLAY .....	21
3.1.2.1. DESAIN KONTROL .....	21
3.1.2.2. DESAIN OBJEK.....	23
3.1.2.3. DESAIN STAGE .....	23
3.1.2.4. DESAIN SKOR .....	23
3.1.2.5. DESAIN SUARA .....	24
3.1.3. AUDIENCE .....	25
3.1.4. PERANGKAT KERAS .....	25
3.1.5. PERANGKAT LUNAK .....	25
3.1.6. RANCANGAN TAMPILAN .....	26
3.2. Pembuatan Sistem .....	31
3.2.1. Perangkat Keras .....	31
3.2.2. Perangkat Lunak .....	31
3.2.3. Komponen Grafis .....	32
3.2.3.1. Tampilan Objek .....	32
3.2.3.2. Tampilan Menu .....	32
3.2.3.3. Tampilan Mode .....	33
3.2.3.4. Tampilan Stage .....	33
3.2.3.5. Tampilan Permainan .....	33
3.2.3.6. Tampilan Pause .....	34
3.2.3.7. Tampilan Game Over .....	34
3.2.3.8. Tampilan Stage Complete .....	34
3.2.3.9. Tampilan Tentang .....	35
3.2.3.10. Komponen Suara .....	35
3.3. Perubahan Rancangan .....	35

### Bab IV PENGUJIAN

4.1. Metode Pengujian .....	37
4.2. Blackbox Testing .....	37
4.3. Alpha Testing .....	41
4.4. Beta Testing .....	41
4.5. Pembahasan Hasil Pengujian .....	42

### Bab V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan .....	44
5.2. Saran .....	44

DAFTAR PUSTAKA .....	45
LAMPIRAN .....	47
DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	182

## **DAFTAR TABEL**

TABEL 1 Tabel Desain Objek.....	47
TABEL 2 Tabel Desain Stage Mode 1 tangan.....	48
TABEL 3 Tabel Desain Stage Mode 2 tangan.....	98
TABEL 4 Skor Mode 1 tangan .....	148
TABEL 5 Skor Mode 2 tangan .....	149
TABEL 6 Target Point .....	150
TABEL 7 Durasi Stage mode 1 tangan .....	151
TABEL 8 Durasi Stage mode 2 tangan .....	151
TABEL 9 Alpha Testing .....	158
TABEL 10 Data Responden .....	170
TABEL 11 Jawaban tiap responden .....	172
TABEL 12 Beta Testing.....	174

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1 Magic Touch: A Game for Couples .....	5
GAMBAR 2 Finger Tied .....	6
GAMBAR 3 Flow Free .....	7
GAMBAR 4 AyoDance.....	7
GAMBAR 5 Rancangan State Transition Diagram .....	17
GAMBAR 6 Aseprite .....	18
GAMBAR 7 Android .....	19
GAMBAR 8 Contoh Skema Peletakan Jari Mode 1 tangan .....	22
GAMBAR 9 Contoh Skema Peletakan Jari Mode 2 tangan .....	22
GAMBAR 10 Kontrol .....	23
GAMBAR 11 Rancangan Tampilan Home.....	28
GAMBAR 12 Rancangan Tampilan Mode.....	28
GAMBAR 13 Rancangan Tampilan Syarat .....	28
GAMBAR 14 Rancangan Tampilan Stage .....	29
GAMBAR 15 Rancangan Tampilan Play.....	29
GAMBAR 16 Rancangan Tampilan End dengan <i>Highscore</i> .....	30
GAMBAR 17 Rancangan Tampilan End tanpa <i>Highscore</i> .....	30
GAMBAR 18 Rancangan Tampilan Setting .....	30

GAMBAR 19 Tampilan Home .....	152
GAMBAR 20 Tampilan Mode .....	152
GAMBAR 21 Tampilan Stage mode 1 tangan.....	152
GAMBAR 22 Tampilan Stage mode 2 tangan.....	153
GAMBAR 23 Tampilan Permainan .....	153
GAMBAR 24 Tampilan Pause .....	153
GAMBAR 25 Tampilan Game Over.....	154
GAMBAR 26 Tampilan Stage Complete dengan Highscore .....	154
GAMBAR 27 Tampilan Stage Complete .....	154
GAMBAR 28 Tutorial Panah Hijau .....	155
GAMBAR 29 Tutorial Panah Pink .....	155
GAMBAR 30 Tutorial Bar Enter .....	155
GAMBAR 31 Tutorial Panah Kuning dan Kuning Reverse .....	156
GAMBAR 32 Tutorial Bom .....	156
GAMBAR 33 Tampilan Syarat.....	156
GAMBAR 34 Tampilan Tentang.....	157
GAMBAR 35 Tampilan Game Over.....	157
GAMBAR 36 Kuesioner yang diisi oleh responden Resky Gamadya .....	159
GAMBAR 37 Kuesioner yang diisi oleh responden Andre.....	163
GAMBAR 38 Kuesioner yang diisi oleh responden David .....	167

GAMBAR 39 Hasil <i>testing</i> bar timing terlalu cepat .....	180
GAMBAR 40 Hasil <i>testing</i> game digitus menarik untuk dimainkan lagi .....	180
GAMBAR 41 Hasil <i>testing</i> peletakan keynote dalam permainan.....	180
GAMBAR 42 Hasil <i>testing</i> kesulitan mode 1 tangan .....	181
GAMBAR 43 Hasil <i>testing</i> kesulitan mode 2 tangan .....	181

## **DAFTAR LAMPIRAN**

LAMPIRAN 1 Desain Objek .....	47
LAMPIRAN 2 Desain Skor .....	148
LAMPIRAN 3 Durasi Permainan .....	151
LAMPIRAN 4 Desain Tampilan .....	152
LAMPIRAN 5 Hasil Testing .....	158
LAMPIRAN 6 Contoh Form Responden .....	159