

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	II
LEMBAR PERNYATAAN	III
ABSTRAK	IV
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR TABEL	IIX
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR LAMPIRAN	XII
BAB I PENDAHULUAN	1
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. Rancangan yang Sudah Dibuat	5
BAB II LANDASAN TEORITIK	9
2.1. Deskripsi Rancangan	9
2.2. Dasar Teori	9
2.2.1. Tahap Perancangan	10
2.2.2. Proses Pembuatan	12
2.2.3. Genre Game	14
2.2.4. Control Design	18
2.2.5. Touch Screen Gesture	20
2.2.6. Touch Gesture Recognition	22
2.2.7. Unity	24
2.2.8. C#	25

2.2.9.	Adobe Photoshop CC.....	25
2.2.10.	Android	26
BAB III PERANCANGAN DAN PEMBUATAN		27
3.1.	Rancangan Sistem.....	27
3.1.1.	High Concept	27
3.1.2.	Gameplay.....	28
3.1.2.1.	Desain Kontrol	29
3.1.2.2.	Desain Karakter	31
3.1.2.3.	Desain Objek.....	35
3.1.2.4.	Desain Stage	36
3.1.2.5.	Desain Suara	37
3.1.3.	Storyline.....	37
3.1.4.	Audience	38
3.1.5.	Hardware Platform	38
3.1.6.	Desain Tampilan	39
3.2.	Pembuatan Sistem.....	43
3.2.1.	Perangkat Keras.....	43
3.2.2.	Perangkat Lunak	43
3.2.3.	Pembuatan Komponen Grafis	44
3.2.3.1.	Tampilan Karakter	44
3.2.3.2.	Tampilan <i>Zombie</i>	45
3.2.3.3.	Tampilan Peledak	45
3.2.3.4.	Tampilan Background.....	46
3.2.4.	Pembuatan Script	46
3.2.5.	Pemilihan Suara	48
3.2.6.	Pembuatan Gesture.....	49
3.3.	Perubahan Rancangan.....	50
BAB IV PENGUJIAN		52
4.1	Metode Pengujian	52
4.2.	Perangkat Pengujian.....	53
4.3.	BlackBox Testing.....	53
4.4.	Alpha Testing	56
4.5.	Beta Testing	56
4.6.	Pembahasan Hasil Pengujian.....	57

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN	64
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Spesifikasi Rancangan Zombie	32
Tabel 2 Spesifikasi Rancangan Spawn Rate	36
Tabel 3 Nama File Music	3649
Tabel 4 List File Training Gesture	3665
Tabel 5 Perubahan Rancangan Zombie	3668
Tabel 6 Perubahan Rancangan Spawn Rate Musuh	3668
Tabel 7 Hasil Alpha Testing	3671
Tabel 8 Jawaban Beta Testing.....	3680

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Magic Touch: Wizard for Hire.....	6
Gambar 2	Zombie Smasher	7
Gambar 3	SUMMONER’S QUEST	8
Gambar 4	PacMan	15
Gambar 5	Plant vs Zombies.....	17
Gambar 6	Drag Gestures	21
Gambar 7	Swipe Gestures	21
Gambar 8	Fling Gestures	22
Gambar 9	Gestures.....	23
Gambar 10	State Transition Diagram.....	29
Gambar 11	Rancangan Area Untuk Menggambar Simbol	30
Gambar 12	Rancangan Simbol	31
Gambar 13	Rancangan Karakter Pemain	32
Gambar 14	Rancangan Fatty Zombie	33
Gambar 15	Rancangan Old Man Zombie	34
Gambar 16	Rancangan Bandana Zombie	34
Gambar 17	Rancangan Soldier Zombie	35
Gambar 18	Rancangan Gerbang Kota	36
Gambar 19	Rancangan Tampilan Modul <i>Home</i>	39
Gambar 20	Rancangan Tampilan Modul Credit	40
Gambar 21	Rancangan Tampilan Modul Tutorial	40

Gambar 22	Rancangan Tampilan Modul In-Game	41
Gambar 23	Rancangan Tampilan Modul In-Game Saat di Pause.....	41
Gambar 24	Rancangan Tampilan Modul Result.....	42
Gambar 25	Tampilan Karakter	424
Gambar 26	Tampilan Zombie	425
Gambar 27	Tampilan Peledak	425
Gambar 28	Tampilan Background.....	426
Gambar 29	Bentuk Training Symbol.....	49
Gambar 30	Contoh Proses Training.....	64
Gambar 31	Contoh Isi Salah Satu File Gesture.....	64
Gambar 32	Tampilan Modul Home	69
Gambar 33	Tampilan Modul Credit.....	69
Gambar 34	Tampilan Modul Tutorial	69
Gambar 35	Tampilan Modul In-Game.....	69
Gambar 36	Tampilan modul In-Game saat di Pause.....	70
Gambar 37	Tampilan Modul Result.....	70
Gambar 38	Contoh Penggunaan Simbol Mirip.....	83
Gambar 39	Contoh Training Gesture Dengan Gaya Gambar Beragam.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pembuatan Gesture.....	64
Lampiran 2	Perubahan Rancangan.....	428
Lampiran 3	Tampilan Modul.....	429
Lampiran 4	Hasil Pengujian Alpha Testing	71
Lampiran 5	Pertanyaan Kuesioner	72
Lampiran 6	Hasil Pengujian Beta Testing	80
Lampiran 7	Saran.....	83