

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
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	5
1.6 Rancangan yang Sudah Dibuat	5
BAB II LANDASAN TEORITIK	8
2.1 Deskripsi Rancangan.....	8
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Tahapan Perancangan.....	10
2.2.2 Genre Game	13
2.2.3 Puzzle Platform Game	18
2.3 Perangkat yang Digunakan	21
2.3.1 Unity	21
2.3.2 Microsoft Visual Studio	23
2.3.3 C#.....	24
2.3.4 Adobe Photoshop.....	24
BAB III PERANCANGAN DAN PEMBUATAN	26
3.1 Rancangan Sistem.....	26
3.1.1 High Concept	26
3.1.2 Gameplay	29

3.1.2.1. Control Design	29
3.1.2.2. Desain Karakter	31
3.1.2.3. Desain Objek.....	33
3.1.2.4. Desain Level	36
3.1.2.5. Desain Suara	38
3.1.2.5. Desain Skor	39
3.1.3. Audience.....	39
3.1.4. Hardware Platform.....	39
3.1.5. Rancangan Tampilan	40
3.2. Pembuatan Sistem.....	46
3.2.1. Perangkat Keras	46
3.2.2. Perangkat Lunak.....	46
3.2.2. Komponen Grafis	47
3.2.4. Komponen Suara	50
Tabel 7 Komponen Suara Sound Effects	51
3.2.5. Pembuatan Prefabs dan Script.....	52
3.3. Perubahan Rancangan.....	57
BAB IV PENGUJIAN	63
4.1. Pengujian Program	63
4.2. Blackbox Testing.....	64
4.3. Alpha Testing	77
4.4. Beta Testing	78
4.5. Pembahasan Hasil Pengujian.....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	82
5.1. Kesimpulan	82
5.2. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN	87
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	113

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Key and Button Assignment	30
Tabel 2 Rancangan Karakter Enemies.....	33
Tabel 3 Rancangan Objek.....	34
Tabel 4 Komponen Grafis Objek dan Obstacles	48
Tabel 5 Komponen Grafis Platform	50
Tabel 6 Komponen Suara Background Music	50
Tabel 7 Komponen Suara Sound Effects.....	51
Tabel 8 Penambahan	58
Tabel 9 Perubahan desain skor.....	60
Tabel 10 Perubahan desain karakter lawan	61
Tabel 11 Perubahan Desain Level.....	76
Tabel 12 Komentar Alpha Test.....	77
Tabel 13 Data Responden	97
Tabel 14 Jawaban pertanyaan 1 sampai 3.....	99
Tabel 15 Jawaban pertanyaan 4 sampai 6.....	102
Tabel 16 Jawaban pertanyaan 7 dan saran	107
Tabel 17 Analisis tingkat kesulitan.....	79
Tabel 18 Analisis tingkat ketertantangan	79
Tabel 19 Analisis keterhiburan responden	80
Tabel 20 Analisis Waktu Bermain	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 LIMBO.....	6
Gambar 2 My Unfair Adventure	7
Gambar 3 Gameplay LIMBO	20
Gambar 4 PORTAL.....	20
Gambar 5 Unity.....	22
Gambar 6 Microsoft Visual Studio Interface.....	23
Gambar 7 Tampilan Antar Muka Adobe Photoshop	25
Gambar 8 Rancangan State Transition Diagram.....	28
Gambar 9 Key Assignment Pada Keyboard	31
Gambar 10 Button Assignment Pada Mouse	31
Gambar 11 Rancangan Karakter Utama	32
Gambar 12 Penggambaran Arena Gelap	37
Gambar 13 Penggambaran Arena Terang	37
Gambar 14 Desain Stage 1.....	87
Gambar 15 Desain Stage 2.....	88
Gambar 16 Desain Stage 3.....	89
Gambar 17 Desain Stage 4.....	90
Gambar 18 Desain Stage 5.....	91
Gambar 19 Rancangan Tampilan Modul Menu Utama.....	41
Gambar 20 Rancangan Tampilan Stage Selection	42
Gambar 21 Rancangan Tampilan Modul High Score	43

Gambar 22 Rancangan Tampilan Modul Credits	43
Gambar 23 Rancangan Tampilan Modul How to Play.....	44
Gambar 24 Rancangan Tampilan Modul Pause.....	45
Gambar 25 Rancangan Tampilan Modul Permainan.....	45
Gambar 26 Sprite Karakter Utama	47
Gambar 27 Sprite Karakter Security	47
Gambar 28 Sprite Karakter Nun.....	48
Gambar 29 Sprite Karakter Pastor	48
Gambar 30 Modul Main Menu	65
Gambar 31 Modul Select Stage	66
Gambar 32 Modul High Score.....	67
Gambar 33 Modul Credits.....	68
Gambar 34 Modul Settings	71
Gambar 35 Modul Confirm Exit	72
Gambar 36 Modul Pause	75
Gambar 37 Form kuesioner	92
Gambar 38 Pie Chart Jenis Kelamin Responden.....	109
Gambar 39 Block Chart Umur Responden.....	109
Gambar 40 Pie Chart Pekerjaan Responden.....	110
Gambar 41 Pie Chart Pengalaman Bermain Responden	110
Gambar 42 Block Chart Tingkat Kesulitan Bermain Responden.....	110
Gambar 43 Pie Chart Tingkat Keterhiburan Responden	111

Gambar 44 Pie Chart Tingkat Keterhiburan Responden	111
Gambar 45 Pie Chart Lama Bermain Responden	112
Gambar 46 Pie Chart Tingkat Ketertarikan Responden kembali bermain	112

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I Desain Stage	87
LAMPIRAN II Kuesioner	92
LAMPIRAN III Hasil Beta Testing.....	97
LAMPIRAN IV Grafik Chart Beta Testing.....	109