

DAFTAR ISI

halaman

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN.....	2
ABSTRAK.....	3
KATA PENGANTAR.....	4
DAFTAR ISI	6
DAFTAR TABEL.....	8
DAFTAR GAMBAR	9
DAFTAR LAMPIRAN	13
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1. Latar Belakang	14
1.2. Rumusan Rancangan	16
1.3. Batasan Rancangan.....	17
1.4. Spesifikasi Rancangan.....	17
1.5. Kegunaan Rancangan	19
1.6. Rancangan yang sudah dibuat.....	19
BAB II LANDASAN TEORITIK	23
2.1. Deskripsi Perancangan.....	23
2.2. Dasar Teori.....	24
2.2.1. Perancangan <i>Game</i>	24
2.2.2. Genre Game.....	28
2.2.2.1. Rhythm	32
2.2.2.2. Platformer.....	35
2.3. Perangkat yang Digunakan	35
2.3.1. Unity.....	36
2.3.2. C# Sharp.....	37
2.3.3. Android	38
2.3.4. Cubase Pro	39

BAB III PERANCANGAN DAN PEMBUATAN	41
3.1. Rancangan Sistem.....	41
3.1.1. <i>High Concept</i>	41
3.1.2. Gameplay.....	42
3.1.2.1. Desain Kontrol	43
3.1.2.2. Desain Karakter	45
3.1.2.3. Desain Objek.....	46
3.1.2.4. Desain Level.....	48
3.1.2.5. Desain Skor	66
3.1.2.6. Desain Suara	67
3.1.3. Audience	67
3.1.4. Perangkat Keras.....	68
3.1.5. Rancangan Tampilan	68
3.2. Pembuatan Sistem	73
3.1.2. Perangkat Keras	73
3.1.3. Perangkat Lunak	73
3.1.4. Komponen Grafis	74
3.1.5. Komponen Musik.....	74
3.1.6. Komponen Script	74
3.3. Perubahan Rancangan	77
 BAB IV PENGUJIAN	 80
4.1. Metode Pengujian.....	80
4.2. Perangkat Pengujian	80
4.3. Blackbox Testing	81
4.3. Alpha Testing	84
4.5. Beta Testing	85
4.6. Pembahasan Hasil Pengujian	86
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 90
5.1. Kesimpulan.....	90
5.2. Saran	90
 DAFTAR PUSTAKA.....	 92
 LAMPIRAN.....	 90
 DAFTAR RIWAYAT HIDUP	 139

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 1 Rancangan karakter <i>monster</i>	46
Tabel 2 Tabel Daftar Level.....	51
Tabel 3 Tabel Daftar Lagu	94
Tabel 4 Komponen Grafis <i>Environment</i>	99
Tabel 5 Hasil Alpha Testing	77
Tabel 6 Hasil Kuesioner Data Diri Responden	108
Tabel 7 Hasil Jawaban Kuesioner Responden	110
Tabel 8 Hasil Data Permainan Responden	116
Tabel 9 Hasil Rekapitulasi <i>Beta Testing</i>	119
Tabel 10 Hasil Rekapitulasi <i>Stage</i> Permainan	121

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1 Muse Dash.....	20
Gambar 2 Run The Beat	21
Gambar 3 Rhythm Holic	22
Gambar 4 <i>Gameplay O2Jam</i>	31
Gambar 5 Sistem Antarmuka Unity	37
Gambar 6 Sistem Antarmuka Android	39
Gambar 7 Sistem Antarmuka Cubase	40
Gambar 8 Desain Tampilan Kontrol	44
Gambar 9 Desain Kontrol.....	44
Gambar 10 Rancangan karakter utama	45
Gambar 11 Contoh objek koin	47
Gambar 12 Contoh objek obstacle.....	47
Gambar 13 Desain <i>Level</i>	49
Gambar 14 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> Light Of Dance Bagian 1.....	53
Gambar 15 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> Light of Dance Bagian 2	54
Gambar 16 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> Dance and Dance Bagian 1	54
Gambar 17 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> Dance and Dance Bagian 2	55
Gambar 18 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> Fill The Beat Bagian 1	55
Gambar 19 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> Fill The Beat Bagian 2	56
Gambar 20 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> Shoot It Bagian 1	56

Gambar 21 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> Shoot It Bagian 2	57
Gambar 22 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> The Horse Bagian 1.....	57
Gambar 23 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> The Horse Bagian 2.....	58
Gambar 24 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> Gun and Guns Bagian 1	58
Gambar 25 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> Gun and Guns Bagian 2	59
Gambar 26 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> Flower Bagian 1	59
Gambar 27 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> Flower Bagian 2	60
Gambar 28 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> In You Bagian 1	60
Gambar 29 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> In You Bagian 2	61
Gambar 30 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> Love Somebody Bagian 1.....	61
Gambar 31 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> Love Somebody Bagian 2.....	62
Gambar 32 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> Sparkling Stars Bagian 1	62
Gambar 33 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> Sparkling Stars Bagian 2	63
Gambar 34 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> Zamrud Khatulistiwa.....	63
Gambar 35 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> Sigulempong	64
Gambar 36 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> Jali Jali Medley Manukdadali.....	65
Gambar 37 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> Cik Cik Periok	65
Gambar 38 <i>Waveform</i> dan <i>Beatmapping</i> Si Patokan Medley Bolelebo.....	66
Gambar 39 Rancangan tampilan modul menu utama.....	69
Gambar 40 Rancangan tampilan modul <i>music</i>	70
Gambar 41 Rancangan tampilan modul <i>scores</i>	70
Gambar 42 Contoh rancangan tampilan modul <i>gameplay</i>	71

Gambar 43 Rancangan tampilan modul <i>pause</i>	71
Gambar 44 Desain <i>environment</i> permainan.....	72
Gambar 45 Rancangan tampilan modul <i>about</i>	72
Gambar 46 Karakter Pemain	96
Gambar 47 Karakter Enemy Red	96
Gambar 48 Karakter Enemy Green	97
Gambar 49 Karakter Enemy Blue	97
Gambar 50 Objek <i>Platform</i>	98
Gambar 51 Objek <i>Obstacle</i>	98
Gambar 52 Objek <i>Collectable</i>	98
Gambar 53 Tampilan <i>Main Menu</i>	102
Gambar 54 Tampilan <i>Choose Music</i>	102
Gambar 55 Tampilan <i>About Menu</i>	102
Gambar 56 Tampilan <i>Scoresboard</i>	103
Gambar 57 Tampilan <i>Gameplay</i>	103
Gambar 58 Tampilan menekan <i>Touch Area</i>	103
Gambar 59 Tampilan <i>Game Over</i>	104
Gambar 60 Contoh kuesioner yang telah diisi 1	109
Gambar 61 Contoh Kuesioner yang telah diisi 2.....	115
Gambar 62 Survei Jenis Kelamin Responden	133
Gambar 63 Survei Versi Android Responden.....	133

Gambar 64	Survei Apakah Responden pernah bermain game <i>Rhythm</i> pada Android	133
Gambar 65	Survei Tipe Responden mendengarkan musik	134
Gambar 66	Survei Tingkat Kesulitan Game.....	134
Gambar 67	Survei Tingkat Kesulitan Game.....	135
Gambar 68	Survei Tingkat Kesulitan Game.....	135
Gambar 69	Survei Tingkat Kesulitan Game.....	135
Gambar 70	Survei Berapa lama Responden memainkan game.....	136
Gambar 71	Survei Background game membuat responden pusing	136
Gambar 72	Survei Pergerakan Objek terlalu cepat atau terlalu lambat.....	137
Gambar 73	Survei Pergerakan Objek sesuai dengan Tempo.....	137
Gambar 74	Survei apakah Responden tertarik memainkan game kembali	137
Gambar 75	Survei Apakah How To Play membantu Responden memahami game.....	138

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 TABEL DAFTAR LAGU	94
LAMPIRAN 2 TABEL DAN GAMBAR KOMPONEN GRAFIS.....	96
LAMPIRAN 3 TAMPILAN GUI (GRAPHICAL USER INTERFACE).....	102
LAMPIRAN 4 CONTOH KUESIONER YUANG TELAH DIISI.....	105
LAMPIRAN 5 HASIL KUESIONER GAME “CATCH THE BEAT”	116