

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Rumusan Rancangan	4
1.3.Batasan Rancangan	4
1.4.Spesifikasi Rancangan	5
1.5.Kegunaan Rancangan	6
1.6.Rancangan yang Sudah Dibuat	7
BAB II LANDASAN TEORITIK	13
2.1. Game yang Dirancang	13
2.2. Dasar Teori	13
2.2.1. Metode Perancangan	14
2.2.2. Genre Game	18
2.2.3. Environment	24
2.2.4. Artificial Intelligence	24
2.2.5. Fighting Game Combo System	25
2.2.6. Unity	28
2.2.7. C#	29
2.2.8. Adobe Photoshop	29

	2.2.9. GXSCC	29
	2.2.10. XML	30
BAB III	RANCANGAN DAN PEMBUATAN	31
	3.1. Rancangan Sistem	31
	3.1.1. High Concept	31
	3.1.2. Gameplay	33
	3.1.3. Story	43
	3.1.4. Audience	44
	3.1.5. Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	44
	3.1.6. Rancangan Tampilan	45
	3.2. Pembuatan Sistem	49
	3.2.1. Perangkat Keras	49
	3.2.2. Perangkat Lunak	50
	3.2.3. Komponen Grafis	50
	3.2.4. Komponen Suara	54
	3.2.5. Pembuatan Script	54
	3.3. Perubahan Rancangan	57
BAB IV	PENGUJIAN	59
	4.1. Metode Pengujian	59
	4.2. Blackbox Test	60
	4.3. Alpha Test	63
	4.3. Beta Test	63
	4.4. Pembahasan Hasil Pengujian	63
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	66
	5.1. Kesimpulan	66
	5.2. Saran	67
	DAFTAR PUSTAKA	68
	LAMPIRAN	70
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	112

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1	<i>Key Mapping</i> untuk <i>Keyboard</i> 35
Tabel 2	<i>Key Mapping</i> untuk <i>Controller</i> 35
Tabel 3	Spesifikasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak 44
Tabel 4	Daftar Kombo Jason 75
Tabel 5	Daftar Kombo Betsy 75
Tabel 6	Daftar Kombo Edward 75
Tabel 7	Daftar Kombo Richad 75
Tabel 8	Daftar Kombo Lisa 75
Tabel 9	Daftar Kombo Phillip 76
Tabel 10	Daftar Kombo Sllmz 76
Tabel 11	Daftar Kombo Jess 76
Tabel 12	Daftar <i>Background Music</i> 87
Tabel 13	Daftar <i>Sound Effect</i> 88
Tabel 14	Daftar Kombo Baru Jason 89
Tabel 15	Daftar Kombo Baru Betsy 89
Tabel 16	Daftar Kombo Baru Edward 89
Tabel 17	Daftar Kombo Baru Richad 89
Tabel 18	Daftar Kombo Baru Lisa 90
Tabel 19	Daftar Kombo Baru Phillip 90
Tabel 20	Daftar Kombo Baru Sllmz 90

Tabel 21	Daftar Kombo Baru Jess	90
Tabel 22	Daftar Perubahan Nama Arena	91
Tabel 23	<i>Alpha Test</i>	92
Tabel 24	Responden <i>Beta Test</i>	105
Tabel 25	Jawaban Responden	107
Tabel 26	Rekapitulasi Hasil <i>Beta Test</i>	110

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 <i>Tekken 3 Gameplay</i>	8
Gambar 2 <i>Soulcalibur V Gameplay</i>	9
Gambar 3 <i>Pokkén Tournament Gameplay</i>	10
Gambar 4 <i>Virtua Fighter 5: Final Showdown Gameplay</i> .	11
Gambar 5 <i>Ultra Street Fighter II Gameplay</i>	22
Gambar 6 Kontrol Umum Gerakan dengan Sistem Jurus ..	26
Gambar 7 Contoh Kombinasi Jurus	26
Gambar 8 Kontrol Gerakan untuk Sistem Kombo	27
Gambar 9 Contoh Kombo yang dapat Dieksekusi	28
Gambar 10 Rancangan STD	32
Gambar 11 Tampilan Awal Modul <i>Main Menu</i>	46
Gambar 12 Tampilan Submenu <i>Play</i>	46
Gambar 13 Tampilan Submenu <i>Extras</i>	46
Gambar 14 Tampilan Modul <i>Character Selection</i>	47
Gambar 15 Desain Tampilan <i>Arena Selection</i>	47
Gambar 16 Tampilan Modul Permainan	48
Gambar 17 Desain Tampilan <i>High Score</i>	49
Gambar 18 <i>Sprite Sheet</i> Jason	70
Gambar 19 <i>Sprite Sheet</i> Betsy	70
Gambar 20 <i>Sprite Sheet</i> Edward	71
Gambar 21 <i>Sprite Sheet</i> Richad	71
Gambar 22 <i>Sprite Sheet</i> Lisa	72

Gambar 23	<i>Sprite Sheey Phillip</i>	73
Gambar 24	<i>Sprite Sheet Jess</i>	73
Gambar 25	<i>Sprite Sheet Sllmz</i>	74
Gambar 26	Portrait Semua Karakter	74
Gambar 27	Arena Bundaran R	75
Gambar 28	Arena Gedung M	75
Gambar 29	Arena Hall BC	76
Gambar 30	Arena Lapangan Lt. 8	76
Gambar 31	Arena Gedung Utama	77
Gambar 32	Arena Gedung Teknik	77
Gambar 33	Arena Gedung Parkir	78
Gambar 34	Arena Hall A	78
Gambar 35	<i>Sprite Sheet Karakter Boss</i>	81
Gambar 36	Tampilan <i>Character Selection</i>	82
Gambar 37	Tampilan <i>Arena Selection</i>	82
Gambar 38	Tampilan Permainan	83
Gambar 39	Tampilan Permainan saat Menang	83
Gambar 40	Tampilan Permainan saat Kalah	84
Gambar 41	Tampilan <i>High Score</i>	84
Gambar 42	Tampilan jika Pemain Berhasil Menyelesaikan Mode Arcade dan Meraih <i>High Score</i>	85
Gambar 43	Tampilan jika Pemain Berhasil Menyelesaikan Mode Arcade tetapi tidak Meraih <i>High Score</i>	85
Gambar 44	Tampilan <i>Gallery</i>	86

Gambar 45 Pengujian dari Responden (1)	106
Gambar 46 Pengujian dari Responden (2)	106

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN 1 Desain Karakter	70
LAMPIRAN 2 Desain Level	77
LAMPIRAN 3 Komponen Grafis	81
LAMPIRAN 4 Komponen Suara	87
LAMPIRAN 5 Perubahan Rancangan	89
LAMPIRAN 6 Hasil Alpha Testing	92
LAMPIRAN 7 Contoh Kuesioner yang Sudah Diisi	93
LAMPIRAN 8 Hasil Beta Testing	105