

Daftar Isi

Judul Halaman	i
Lembar Persetujuan Sidang Skripsi.....	ii
Lembar Pengesahan Skripsi	iii
Lembar Pernyataan Skripsi	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Gambar	xii
Daftar Lampiran.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Rancangan.....	3
1.3 Batasan Rancangan	3
1.4 Spesifikasi Rancangan	4
1.5 Kegunaan Rancangan.....	5
1.6 Rancangan yang Sudah Dibuat.....	5
Bab II LANDASAN TEORITIK.....	10
2.1 Game yang Dirancang.....	10
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Metode Perancangan	11
2.2.2 Genre Games	15
2.2.3 Genre <i>Survival Rogue-lite</i>	17
2.2.4 Blender	18
2.2.5 State Transition Diagram (STD)	19
2.2.6 Adobe Photoshop.....	20
2.2.7 Android	21
2.2.8 Unity	21
2.2.9 IGRS (Indonesia Game Rating System)	22
BAB III PERANCANGAN DAN PEMBUATAN	25
3.1 Rancangan Sistem.....	25
3.1.1 High Concept	25
3.1.2 Gameplay.....	27
3.1.3 Story	40

3.1.5	Perangkat Keras dan Lunak	42
3.1.6	Rancangan Tampilan	43
3.2	Pembuatan Sistem.....	45
3.2.1	Perangkat Keras.....	45
3.2.2	Perangkat Lunak	46
3.2.3	Komponen Grafis.....	46
3.2.4	Komponen Suara	47
3.2.5	Pembuatan Gameplay	47
3.2.5.1	Penyusunan Assets.....	48
3.2.5.2	Pembuatan Karakter.....	48
3.2.5.3	Pembuatan Objek Item.....	51
3.2.5.4	Pembuatan Objek Serangan.....	53
3.2.5.5	Pembuatan Stage	53
3.2.5.6	Pembuatan Algoritma	54
3.2.5.7	Pembuatan Modul Game	59
3.3	Perubahan Rancangan.....	60
BAB IV PENGUJIAN.....		60
4.1	Pengujian Rancangan.....	60
4.2	BlackBox Testing	65
4.3	Alpha Testing.....	68
4.4	Beta Testing	68
4.5	Pembahasan Hasil Pengujian	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		73
5.1	Kesimpulan.....	73
5.2	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA		75
LAMPIRAN		77
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		160