

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PERNYATAAN.....	III
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAK.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XVII
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	6
1.6. Rancangan yang Sudah Dibuat	6
BAB II LANDASAN TEORITIK	12
2.1. Deskripsi Rancangan.....	12
2.2. Dasar Teori.....	13
2.2.1. Tahap Perancangan	13
2.2.2. Finite State Machine.....	16
2.2.3. State Transition Diagram	18
2.2.4. Genre <i>Game</i>	18
2.2.5. Roguelite.....	23
2.2.6. Platformer.....	24
2.2.7. Unity	25
2.2.8. C#	26
2.2.9. Aseprite.....	27
BAB III PERANCANGAN.....	28
3.1. Rancangan Sistem.....	28
3.1.1. High Concept	28

3.1.2.	<i>Gameplay</i>	30
3.1.3.	Desain Karakter	31
3.1.4.	Desain Kontrol	35
3.1.5.	Desain objek	36
3.1.6.	Desain level.....	40
3.1.7.	Desain Suara	44
3.1.8.	Story.....	45
3.1.9.	Audience	46
3.1.10.	Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	46
3.1.11.	Rancangan Tampilan	47
3.2.	Pembuatan <i>Game</i>	56
3.2.1.	Perangkat Keras	56
3.2.2.	Perangkat Lunak	56
3.2.3.	Komponen Grafis	57
3.2.4.	Komponen Suara	57
3.2.5.	Pembuatan <i>Gameplay</i>	57
3.2.5.1.	Penyusunan Asset.....	58
3.2.5.2.	Pembuatan Karakter	58
3.2.5.3.	Pembuatan Objek	60
3.2.5.4.	Pembuatan Algoritma <i>Game</i>	64
3.2.5.5.	Pembuatan Modul <i>Game</i>	70
3.3.	Perubahan Rancangan.....	73
BAB IV PENGUJIAN		79
4.1.	Metode Pengujian	79
4.2.	Blackbox Testing	80
4.3.	Alpha Testing	84
4.4.	Beta Testing	85
4.5.	Pembahasan Hasil Pengujian.....	85
BAB V KESIMPULAN & SARAN		92
5.1.	Kesimpulan	92
5.2.	Saran	93
DAFTAR PUSTAKA.....		94
LAMPIRAN		97
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		166