

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
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	6
BAB II LANDASAN TEORITIK	11
2.1. Deskripsi Rancangan.....	11
2.2. Dasar Teori	11
2.2.1. Metode Perancangan.....	12
2.2.2. Genre Game.....	15
2.3. Genre Horror - Survival.....	19
2.4. Unity.....	20
2.5. C# (C-Sharp).....	21
2.6. Visual Studio	22

2.7. State Transition Diagram	23
BAB III PERANCANGAN DAN PEMBUATAN	25
3.1. Rancangan Sistem.....	25
3.1.1. High Concept	26
3.1.2. Gameplay.....	28
3.1.2.1. Desain Control.....	29
3.1.2.2. Desain Karakter	29
3.1.2.3. Desain Objek	34
3.1.2.4. Level Design	56
3.1.2.5. Sound Design	57
3.1.3. Story.....	58
3.1.4. Audience	59
3.1.5. Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	59
3.1.6. Rancangan Tampilan	60
3.2. Pembuatan Game	66
3.2.1. Perangkat Keras	66
3.2.2. Perangkat Lunak.....	66
3.2.3. Komponen Grafis	67
3.2.4. Komponen Suara.....	67
3.2.5. Pembuatan Gameplay.....	68
3.2.5.1. Penyusunan Assets.....	68
3.2.5.2. Pembuatan Karakter	68
3.2.5.3. Pembuatan Objek Item	69
3.2.5.4. Pembuatan Algoritma Game	70
3.2.5.5. Pembuatan Modul Game	77
3.3. Perubahan Rancangan	82
BAB IV PENGUJIAN	89
4.1. Pengujian Rancangan	89
4.2. Blackbox Testing	90
4.3. Alpha Testing	93
4.4. Beta Testing.....	94
4.5. Pembahasan Hasil Pengujian	94
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	105
5.1. Kesimpulan	105
5.2. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA.....	107

LAMPIRAN	111
RIWAYAT HIDUP	229