

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Game.....	10
Gambar 3.2. Usecase Pengembang	13
Gambar 3.3. Usecase Pengguna	13
Gambar 3.4. Metode <i>Research and development</i> Lee dan Owens	14
Gambar 3.5. Karakter Utama	15
Gambar 3.6. Karakter Kedua.....	16
Gambar 3.7. Karakter Ketiga	16
Gambar 3.7. Karakter Ketiga	17
Gambar 3.8. Karakter Ketiga	17
Gambar 3.9. Pohon.....	18
Gambar 3.10. Rumah Warga.....	18
Gambar 3.11. Rumah Warga.....	19
Gambar 3.12 Batu	19
Gambar 3.13 Sungai/Danau	20
Gambar 3.14 Koin/Uang	20
Gambar 3.15 Tongkat.....	21
Gambar 3.16 Menu Game	21
Gambar 3.17 Petunjuk Game	22
Gambar 3.18 Pengaturan Game	22
Gambar 3.19 Tentang Game	23
Gambar 3.20 Keluar	23
Gambar 3.21. StoryBoard Game	24
Gambar 4.1. <i>Flowchart</i> halaman Splash Screen	30
Gambar 4.2. <i>Flowchart</i> Halaman Menu Utama	31
Gambar 4.3. <i>Flowchart</i> Halaman Tentang.....	32
Gambar 4.4. <i>Flowchart</i> Halaman Pengaturan	32
Gambar 4.5. <i>Flowchart</i> Halaman Tentang.....	33
Gambar 4.6. <i>Flowchart</i> Cerita 1.....	34
Gambar 4.7. <i>Flowchart</i> Halaman Misi 1.....	35

Gambar 4.8. <i>Flowchart</i> Level 1.....	36
Gambar 4.9. <i>Flowchart</i> Halaman Cerita 2	37
Gambar 4.10. <i>Flowchart</i> Halaman Misi 2.....	38
Gambar 4.11. <i>Flowchart</i> Halaman Level 2.....	39
Gambar 4.12. <i>Flowchart</i> Halaman Cerita 3	40
Gambar 4.13. <i>Flowchart</i> Halaman Misi 3.....	41
Gambar 4.14. <i>Flowchart</i> Halaman Level 3	42
Gambar 4.15. <i>Flowchart</i> Halaman Cerita Akhir	43
Gambar 4.16. <i>Flowchart</i> Halaman Tamat.....	44
Gambar 4.17. <i>Flowchart</i> Halaman <i>Game Over</i>	44
Gambar 4.18. Tampilan Menu Utama Game	45
Gambar 4.19. Tampilan Petunjuk Game	45
Gambar 4.20. Tampilan Pengaturan Game	46
Gambar 4.21. Tampilan Tentang Game	46
Gambar 4.22. Tampilan Keluar Game.....	47
Gambar 4.23. Tampilan Map Game	47
Gambar 4.24. Tampilan Cerita Pertama	48
Gambar 4.25. Tampilan Cerita Kedua.....	48
Gambar 4.26. Tampilan Cerita Ketiga.....	49
Gambar 4.27. Tampilan Menuju Level Kedua	49
Gambar 4.28. Tampilan Menyumbangkan Uang	50
Gambar 4.29. Tampilan Beli Makanan.....	50
Gambar 4.30. Tampilan Game Play Level 1	51
Gambar 4.31. Tampilan Game Play Level 2	51
Gambar 4.32. Tampilan Game Play Level 3	52
Gambar 4.33. Tampilan Menuju Level 3	52
Gambar 4.34. Tampilan Menuju Cerita Ending	53
Gambar 4.35. Tampilan Cerita Ending.....	53
Gambar 4.36. Tampilan Tamat.....	54
Gambar 4.37. Tampilan Misi Pertama.....	54
Gambar 4.38. Tampilan Kedua.....	55

Gambar 4.39. Tampilan Misi Ketiga.....	55
Gambar 4.40. Tampilan Percakapan	56
Gambar 4.41. Tampilan Pause Menu	56

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu	6
Tabel 3.1. Spesifikasi Game.....	9
Tabel 3.2. Deskripsi Game.....	12
Tabel 3.3. Instrumen Kuesioner Materi Cerita.....	25
Tabel 3.4. Instrumen Kuesioner Media Animasi 3D.....	25
Tabel 3.5. Keterangan Skala Likert.....	25
Tabel 3.6. Kuesioner Usability.....	26
Tabel 3.7. Keterangan Skala Penilaian Kuesioner	27
Tabel 3.8. Intepretasi Skala Likert	27
Tabel 4.1. Hasil Kuesioner Materi Cerita.....	59
Tabel 4.2. Hasil Kuesioner Media Animasi	60
Tabel 4.3. Pengujian Fungsionalitas	61
Tabel 4.4. Hasil Pengujian Aspek Fungsionalitas.....	64
Tabel 4.5. Hasil Pengujian Aspek Usabilitas	65
Tabel 4.6. Hasil Pengujian Portabilitas	66
Tabel 4.7. Evaluasi Kelayakan Media.....	68
Tabel 4.8. Evaluasi Kelayakan Aspek Fungsionalitas, Portabilitas dan Usabilitas...	68

Halaman ini sengaja dikosongkan

LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Kuesioner Materi Cerita

Respon Aspek Materi Cerita

Terdapat 5 angka penilaian dari 1-5 yaitu:

1. Tidak Setuju
2. Kurang Setuju
3. Ragu-Ragu
4. Setuju
5. Sangat Setuju

Cerita game mempunyai tujuan yang jelas *

1

2

3

4

5

Game mengusung cerita sejarah yang menarik *

1

2

3

4

5

Alur cerita memiliki alur yang jelas *

1

2

3

4

5

Cerita mudah dipahami *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Cerita game lebih seru *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Lampiran 2. Hasil Kuesioner Media Animasi 3D

Respon Aspek Media Animasi

Terdapat 5 angka penilaian dari 1-5 yaitu:

1. Tidak Setuju
2. Kurang Setuju
3. Ragu-Ragu
4. Setuju
5. Sangat Setuju

Game dengan animasi 3D lebih menarik *

1

2

3

4

5

Game dengan animasi 3D yang diminati *

1

2

3

4

5

Game dengan animasi 3D yang modern *

1

2

3

4

5

Tampilan 3D yang menyenangkan *

1

2

3

4

5

Tampilan 3D yang nyaman dilihat *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Lampiran 3. Hasil Kuesioner Usability

Respon Aspek Usabilitas

Terdapat 5 angka penilaian dari 1-5 yaitu:

1. Tidak Setuju
2. Kurang Setuju
3. Ragu-Ragu
4. Setuju
5. Sangat Setuju

Saya Mengerti Menjalankan Game "Sunan Kalijaga Adventure" *

1

2

3

4

5

Saya Tidak Kebingungan Terhadap Alur Cerita "Sunan Kalijaga Adventure" *

1

2

3

4

5

Saya Dapat Menggunakan Tombol Pada Game "Sunan Kalijaga Adventure" *

1

2

3

4

5

Saya Dapat Memainkan dengan Lancar pada Game "Sunan Kalijaga Adventure" *

1

2

3

4

5

Saya Suka dengan Karakter atau Asset pada Game "Sunan Kalijaga Adventure" *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Saya dapat Menggunakan Game "Sunan Kalijaga Adventure" pada Perangkat PC/Laptop Saya *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Saya Mudah Mengingat Bagaimana Menggunakan Game "Sunan Kalijaga Adventure" *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Saya Sangat Mudah Memahami Game "Sunan Kalijaga Adventure" *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Saya Suka dengan Music Backsound pada Game "Sunan Kalijaga Adventure" *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Secara Keseluruhan, Saya Merasa Puas Memainkan Game "Sunan Kalijaga Adventure" *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Lampiran 4. Hasil Uji Coba Portability

