

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan Penelitian	2
1.4. Manfaat Penelitian.....	2
1.5. Batasan Masalah.....	2
BAB 2	3
KAJIAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	3
2.1. Game Adventure.....	3
2.2. Unity	3
2.3. Blender.....	3
2.4. Mixamo.....	4
2.5. Gatotkaca	4
2.6. Kisah Gatot Kaca.....	4
2.7. Peneliti Terdahulu	5
2.8. Kemenarikan Tokoh	6
BAB 3.....	7
METODOLOGI PENILITAN.....	7
3.1. Bahan dan Perangkat	7
3.2. Obyek Penelitian	7
3.3. Tahapan Penelitian	8

3.4.	Target Audience	9
3.5.	Alur Game.....	9
3.6.	Scenario Game	9
3.7.	Metode Penelitian.....	11
3.7.1.	Desain Flowchart.....	11
3.7.2.	Jenis Penelitian	21
3.7.3.	Asset Game	21
3.7.2.	AntarMuka Game	25
3.8.	Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.9.	Instrumen Penelitian.....	29
3.9.1.	InstrumenAspekMateri.....	30
3.9.2.	InstrumenAspekFuncionality	30
3.9.3.	InstrumenAspekPortability.....	31
3.9.4.	InstrumenAspekUsability.....	31
3.10.	Teknik Analisis Data	32
BAB 4	35
HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1.	Tahapan Analisis	35
4.1.1.	Analisis Audiens.....	35
4.1.2.	AnalisisSituasional	35
4.1.3.	AnalisisTujuan.....	36
4.2.	Tahapan Desain	36
4.2.1.	Tampilan Splash Screen Game.....	36
4.2.2.	Tampilan Menu Game	37
4.2.3.	Tampilan Form Data Player	37
4.2.4.	TampilanPengaturan Game	38
4.2.5.	TampilanPetunjuk Game.....	38
4.2.6.	TampilanKeluar Game.....	39
4.2.7.	Tampilan About Game.....	39
4.2.8.	TampilanCerita Awal Game.....	40
4.2.9.	TampilanSelesaiSetiap Level	40
4.2.10.	Tampilan Game Play Level 1	41
4.2.11.	Tampilan Game Play Level 2.....	41

4.2.12.	Tampilan Game Play Level 3	42
4.2.13.	TampilanPercakapan	42
4.2.14.	Tampilan Pause Game.....	43
4.2.15.	Tampilan Game Over	43
4.2.16.	Tampilan Ending Game	44
4.2.17.	TampilanTamat Game.....	44
4.3.	Tahapan Pengembangan dan Implementasi	45
4.3.1.	TahapanPengembangan.....	45
4.3.2.	TahapanImplementasi	46
4.4.	Tahapan Evaluasi.....	60
BAB 5	61
PENUTUP	61
5.1	Kesimpulan	61
5.2	Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	65

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Review Jurnal Peneliti Terdahulu Pertama.....	5
Tabel 2.2 : Review Jurnal Peneliti Terdahulu Kedua.....	5
Tabel 2.3 : Review Jurnal Peneliti Terdahulu Ketiga.....	6
Tabel 3.1 : Spesifikasi Game.....	7
Tabel 3.2 : Deskripsi Aturan Bermain.....	10
Tabel 3.3 : Instrumen Kuesioner Materi Cerita.....	29
Tabel 3.4 : Instrumen KuesionerMedia Animasi Game.....	30
Tabel 3.5 : Keterangan Skala Likert.....	30
Tabel 3.6 : Kuesioner Usability.....	31
Tabel 3.7 : Intepretasi Skala Likert.....	33
Tabel 4.1 : Hasil Kuesioner Materi Cerita.....	47
Tabel 4.2 : Hasil Kuesioner Media Animasi 3D.....	49
Tabel 4.3 : Hasil Pengujian Aspek Portability.....	50
Tabel 4.4 : Kuesioner Pengujian Aspek Funcionality.....	52
Tabel 4.5 : Hasil Pengujian Aspek Funcionality.....	56
Tabel 4.6 : Hasil Pengujian Aspek Usability.....	59
Tabel 4.7 : Evaluasi Kelayakan Media.....	60
Tabel 4.8 : Evaluasi Kelayakan MenurutFuncionality, Portability dan Usability...	60

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Tahapan Penelitian.....	8
Gambar 3.2 : Flowchart Halaman Splash Screen.....	11
Gambar 3.3 : Flowchart Halaman Menu Utama.....	12
Gambar 3.4 : Flowchart Halaman Menu Pengaturan.....	13
Gambar 3.5 : Flowchart Halaman Tentang Game.....	14
Gambar 3.6 : Flowchart Halaman Petunjuk Game.....	15
Gambar 3.7 : Flowchart Halaman Isi Data Pemain.....	16
Gambar 3.8 : Flowchart Halaman Cerita Game.....	17
Gambar 3.9 : Flowchart Halaman Game Play.....	18
Gambar 3.10 : Flowchart Halaman Ending Game.....	19
Gambar 3.11 : Flowchart Halaman Game Over.....	20
Gambar 3.12 : Karakter Gatot Kaca.....	21
Gambar 3.13 : Karakter Musuh Manusia.....	22
Gambar 3.14 : Karakter Musuh Raksasa.....	22
Gambar 3.15 : Karakter Musuh Dewa.....	22
Gambar 3.16 : Benda Mati Pepohonan.....	23
Gambar 3.17 : Benda Mati Batu.....	23
Gambar 3.18 : Benda Mati Rumah.....	24
Gambar 3.19 : Benda Mati Pilar.....	24
Gambar 3.20 : Mocup Tampilan Menu Utama.....	25
Gambar 3.21 : Mockup Tampilan Pengaturan.....	25
Gambar 3.22 : Mockup Tampilan Story Berhasil.....	25
Gambar 3.23 : Mockup Tampilan Aturan Bermain.....	26
Gambar 3.24 : Mockup Tampilan Isi Data Player.....	26
Gambar 3.25 : Mockup Tampilan About Game.....	26
Gambar 3.26 : Mockup Game Play Level 1.....	27
Gambar 3.27 : Mockup Menu Pause.....	27
Gambar 3.28 : Mockup Game Over.....	28
Gambar 3.29 : Mockup Game Play Level 2.....	28
Gambar 3.30 : Mockup Game Play Level 3.....	28

Gambar 4.1 : Tampilan Splash Screen.....	36
Gambar 4.2 : Tampilan Awal Menu Game.....	37
Gambar 4.3 : Tampilan Room Play.....	37
Gambar 4.4 : Tampilan Pengaturan.....	38
Gambar 4.5 : Tampilan Petunjuk Permainan.....	38
Gambar 4.6 : Tampilan Keluar Game.....	39
Gambar 4.7 : Tampilan Tentang Game.....	39
Gambar 4.8 : Tampilan Cerita Awal.....	40
Gambar 4.9 : Tampilan Selesai Setiap Level.....	40
Gambar 4.10 : Tampilan Game Level 1.....	41
Gambar 4.11 : Tampilan Game Level 2.....	41
Gambar 4.12 : Tampilan Game Level 3.....	42
Gambar 4.13 : Tampilan Percakapan.....	42
Gambar 4.14 : Tampilan Pause Game.....	43
Gambar 4.15 : Tampilan Game Over.....	43
Gambar 4.16 : Tampilan Ending Game.....	44
Gambar 4.17 : Tampilan Tamat Game.....	44
Gambar 4.18 : Proses Pembuatan Tokoh Utama Game.....	45
Gambar 4.19 : Proses Pembuatan Game.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Hasil Kuesioner Materi Alur Cerita.....	65
Lampiran 2 : Hasil Kuesioner Media Animasi 3D.....	66
Lampiran 4 : Hasil Uji Usability.....	67

Halaman ini sengaja dibiarkan kosong