

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN .....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II    TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	7
1. Multimedia .....	7
a. Multimedia Interaktif .....	7
b. Multimedia Hiperaktif.....	7
c. Muldimedia Linier.....	7
2. Media Pembelajaran .....	8
3. Huruf Aksara Jawa .....	8

4. Game .....	11
a. <i>Arcade/Side Scrolling</i> .....	11
b. <i>Racing</i> .....	11
c. <i>Fighting</i> .....	11
d. <i>Shooting</i> .....	11
e. <i>RTS (Real Time Strategy)</i> .....	12
f. <i>RPG (Role Playing Game)</i> .....	12
g. <i>Adventure</i> .....	12
5. Game Edukasi.....	13
a. <i>Nilai Keseluruhan (Overall Value)</i> .....	14
b. <i>Dapat Digunakan (Usability)</i> .....	14
c. <i>Keakuratan (Accuracy)</i> .....	14
d. <i>Kesesuaian (Appropriateness)</i> .....	14
e. <i>Relevan (Relevance)</i> .....	15
f. <i>Objektifitas (Objectives)</i> .....	15
g. <i>Umpan Balik (Feedback)</i> .....	15
6. Unity 3D .....	15
a. <i>Rendering</i> .....	16
b. <i>Scripting</i> .....	17
c. <i>Asset Tracking</i> .....	17
d. <i>Platform</i> .....	17
e. <i>Asset Store</i> .....	18
f. <i>Physic</i> .....	19
7. Blender 3D .....	19
8. CorelDRAW X6 .....	20
a. <i>Freehand Pick Tool</i> .....	20
b. <i>Object Property</i> .....	20
c. <i>Shape Tool</i> .....	21
d. <i>Insert Page Number</i> .....	21
e. <i>Baseline Grid</i> .....	21
f. <i>Color Styles Pallette</i> .....	22

	g. <i>Layout Toolbar</i> .....	22
	h. <i>Interactive Open Type</i> .....	22
	B. Penelitian Sebelumnya .....	22
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	
	A. Objek Dan Waktu Penelitian.....	25
	B. Metode Pengumpulan Data .....	25
	C. Alat Dan Bahan Penelitian .....	27
	D. Metode Pengembangan Sistem .....	27
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN</b>	
	A. Analisis Sistem .....	32
	1. Pengonsepan ( <i>Concept</i> ) .....	32
	2. Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	33
	3. Pengumpulan Material ( <i>Material Collecting</i> ) .....	37
	4. Pembuatan ( <i>Assembly</i> ) .....	39
	5. Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	52
	6. Pendistribusian ( <i>Distribution</i> ) .....	61
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
	A. Kesimpulan .....	62
	B. Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Kelas 3 .....	2
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya .....	24
Tabel 3.1 Aspek-aspek Kuesioner.....	30
Tabel 3.2 Skala jawaban .....	31
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> .....	33
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	34
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	35
Tabel 4.2 Pengumpulan Material .....	37
Tabel 4.2 Pengumpulan Material (Lanjutan) .....	38
Tabel 4.2 Pengumpulan Material (Lanjutan) .....	39
Tabel 4.3 Pengujian <i>Alpha</i> .....	52
Tabel 4.3 Pengujian <i>Alpha</i> (Lanjutan).....	53
Tabel 4.4 Hasil Pengujian <i>Alpha</i> .....	53
Tabel 4.5 Nama Responden .....	54
Tabel 4.6 Daftar Aspek - aspek Kuisisioner .....	55
Tabel 4.7 Skala Jawaban .....	55
Tabel 4.8 Hasil Responden .....	55
Tabel 4.9 Hasil Akhir Pengujian.....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Multimedia Development Live Cycle</i> .....	28
Gambar 4.1 Rancangan Struktur Navigasi.....	36
Gambar 4.2 Tampilan Pembuatan <i>Design Button</i> .....	40
Gambar 4.3 Tampilan Pembuatan <i>Design Player</i> dan Huruf Aksara Jawa .....	40
Gambar 4.4 Tampilan Pembuatan <i>Project</i> Baru .....	41
Gambar 4.5 Tampilan Membuat <i>Scene</i> .....	41
Gambar 4.6 Tampilan Pembuatan Logo Amikom .....	42
Gambar 4.7 Tampilan Pembuatan Judul dan Tombol.....	42
Gambar 4.8 Tampilan Pembuatan Menu .....	43
Gambar 4.9 Tampilan Pembuatan <i>Music Game</i> .....	44
Gambar 4.10 Tampilan Pembuatan Tombol Bermain .....	44
Gambar 4.11 Tampilan Pembuatan Tombol Profil.....	45
Gambar 4.12 Tampilan Pembuatan Tombol <i>Exit</i> .....	46
Gambar 4.13 Tampilan Bergerak.....	46
Gambar 4.14 Tampilan Membuat <i>Player</i> .....	47
Gambar 4.15 Tampilan Pembuatan <i>Collider</i> .....	47
Gambar 4.16 Tampilan Pembuatan Sisa Waktu di Setiap <i>Level</i> .....	48
Gambar 4.17 Tampilan Pembuatan Huruf Aksara Jawa.....	49
Gambar 4.18 Tampilan Pembuatan Misi .....	49
Gambar 4.19 Tampilan Pembuatan Tombol <i>Pause</i> .....	50
Gambar 4.20 Tampilan Pembuatan Tombol Lompat.....	50
Gambar 4.21 Tampilan Pembuatan Analog .....	51
Gambar 4.22 Tampilan <i>Game Play</i> .....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2. Hasil Kuisisioner
- Lampiran 3. Observasi dan Dokumentasi
- Lampiran 4. Hasil Wawancara

