

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
RINGKASAN.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang Masalah.....	1
2. Rumusan Masalah.....	3
3. Batasan Masalah.....	3
4. Tujuan Penelitian.....	3
5. Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Definisi Game.....	6
2. Genre Game.....	6
3. Aturan Permainan.....	7
4. Game Scroller Populer.....	8
5. Cerita Gundala.....	9
6. Photoshop.....	11
7. Unity.....	11

B. Penelitian Sebelumnya	12
1. Jihad Bagas Cakra(2018)	12
2. Diaz Fahturrizki(2018).....	12
3. Catur Sri Pamungkas(2018).....	13
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	15
B. Metode Pengumpulan Data	15
C. Alat dan Bahan Penelitian	15
D. Konsep Penelitian.....	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. <i>Inisiasi</i>	21
B. Pre-Produksi	22
C. Produksi.....	28
D. <i>Testing</i>	36
E. <i>Beta</i>	38
F. Rilis	40
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	41
B. Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya	14
Tabel 4.1 Perancangan Alur Tampilan.....	23
Tabel 4.2 Pengumpulan Pembuatan Asset	26
Tabel 4.3 Hasil Penguji terhadap beberapa <i>state</i> pada game	36
Tabel 4.4 Kuisisioner	38



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Konsep Penelitian.....	17
Gambar 3.2 Alur Penelitian.....	18
Gambar 4.1 Background Menu	28
Gambar 4.2 Panel Background	29
Gambar 4.3 Teks Panel	29
Gambar 4.4 Button Panel	30
Gambar 4.5 Inport Asset	30
Gambar 4.6 Background	31
Gambar 4.7 Pijakan Tanah.....	31
Gambar 4.8 Player Gundala	32
Gambar 4.9 Monster Babi	32
Gambar 4.10 Jebakan Ranjau.....	33
Gambar 4.11 Gear	33
Gambar 4.12 Box.....	34
Gambar 4.13 Monster Tumbuhan.....	34
Gambar 4.14 Portal.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Kuisisioner

