

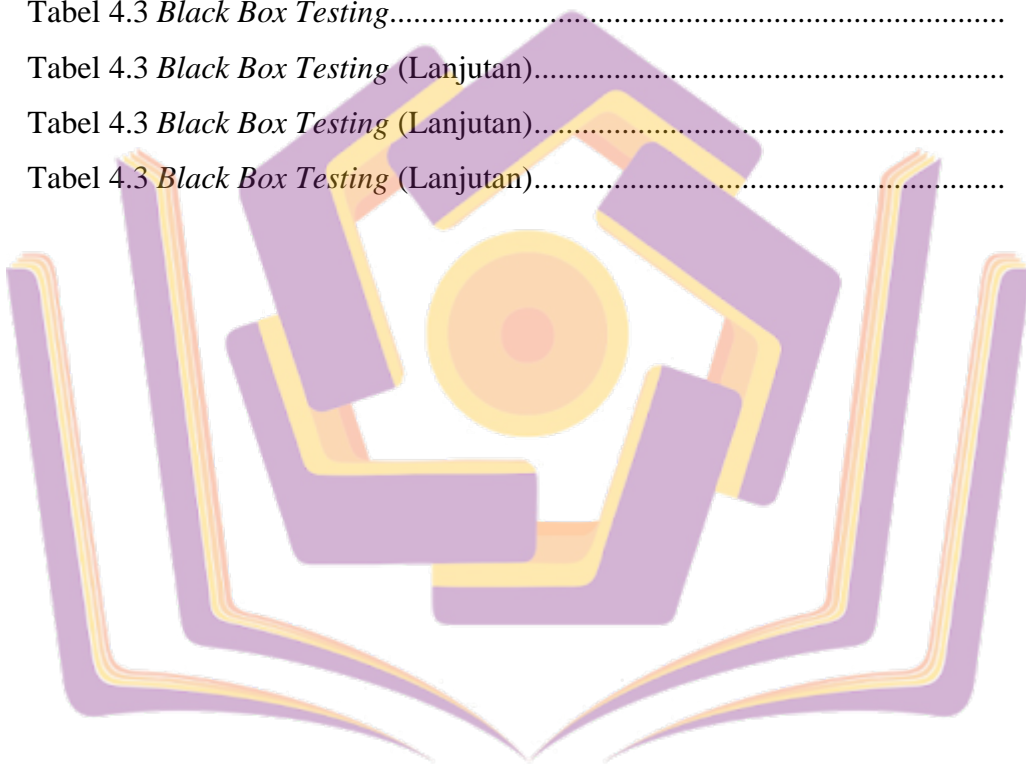
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	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.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
RINGKASAN	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	6
1. Multimedia.....	6
2. <i>Game</i>	12
3. <i>Game</i> Edukasi.....	14
4. <i>Android</i>	18
5. <i>Unity3D</i>	30
6. <i>Adobe Photoshop CS6</i>	31

	B. Penelitian Sebelumnya	32
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	35
	B. Metode Pengumpulan Data	35
	C. Alat dan Bahan Penelitian	38
	D. Konsep Penelitian.....	39
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	43
	B. Analisis Sistem.....	43
	1. Pengonsepan (<i>Concept</i>).....	43
	2. Perancangan (<i>Design</i>).....	44
	3. Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>).....	49
	4. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	51
	5. Pengujian (<i>Testing</i>).....	62
	6. Distribusi (<i>Distribution</i>).....	66
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	68
	B. Saran.....	68
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN - LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matrik Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya	34
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	45
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	46
Tabel 4.2 <i>Material Collecting</i>	49
Tabel 4.2 <i>Material Collecting</i> (Lanjutan)	50
Tabel 4.3 <i>Black Box Testing</i>	63
Tabel 4.3 <i>Black Box Testing</i> (Lanjutan).....	64
Tabel 4.3 <i>Black Box Testing</i> (Lanjutan).....	65
Tabel 4.3 <i>Black Box Testing</i> (Lanjutan).....	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Multimedia (Binanto,2010)	40
Gambar 4.1 Struktur Navigasi <i>Game</i>	47
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Permainan <i>Game</i>	48
Gambar 4.3 Tampilan <i>Unity3D</i>	51
Gambar 4.4 Tampilan Membuat <i>Scene</i>	52
Gambar 4.5 Tampilan Pembuatan Judul dan Tombol <i>Game</i>	52
Gambar 4.6 Tampilan <i>Setting Texture</i>	53
Gambar 4.7 Tampilan Pembuatan Logo	53
Gambar 4.8 Tampilan Pembuatan <i>Main Camera</i>	54
Gambar 4.9 Tampilan Menambahkan Musik.....	55
Gambar 4.10 Tampilan Menambahkan Item <i>Game</i>	55
Gambar 4.11 Tampilan Tentang Info Pembuat <i>Game</i>	56
Gambar 4.12 Tampilan Pembuatan Tombol Keluar	56
Gambar 4.13 Tampilan Penerapan Animasi	57
Gambar 4.14 Tampilan Tombol <i>Home</i>	57
Gambar 4.15 Tampilan Jawaban Benar saat Menjawab Soal	58
Gambar 4.16 Tampilan <i>Scene Animal</i>	58
Gambar 4.17 Tampilan <i>Scene Fruit</i>	59
Gambar 4.18 Tampilan <i>Timer</i>	59
Gambar 4.19 Tampilan “ <i>YOU SMART</i> ” saat Menjawab Benar.....	60
Gambar 4.20 Tampilan <i>Try Again</i>	60
Gambar 4.21 Tampilan Berhasil Menjawab Semua Pertanyaan.....	61
Gambar 4.22 Tampilan Input <i>Android SDK</i>	61
Gambar 4.23 Tampilan Membuat <i>Project</i> menjadi <i>APK</i>	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen

