

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. <i>Game</i>	9
a. Pengertian <i>Game</i>	9
b. Jenis <i>Game</i>	10
c. Genre <i>Game</i>	11
d. Platformer <i>Game</i>	12
2. <i>Finite State Machine</i>	13

3.	Android.....	17
a.	Sejarah Android.....	17
b.	Android SDK (Software Development Kit)	18
c.	Versi Android.....	18
4.	Teori Pendukung	27
a.	Film <i>Indiana Jones and The Temple of Doom</i>	27
b.	MDA Framework	28
c.	Unity <i>Engine</i>	30
d.	Photoshop CC 2017	30
B.	Penelitian Sebelumnya.....	31
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
B.	Metode Pengumpulan Data.....	36
C.	Alat dan Bahan Penelitian.....	37
D.	Konsep Penelitian	38
1.	Identifikasi Masalah	39
2.	Pengumpulan Data.....	39
3.	Perancangan dengan MDA Framework	39
a.	Rancangan <i>Game</i> dengan MDA Framework.....	39
b.	Model FSM yang Diusulkan.....	40
4.	Implementasi	40
5.	Pengujian.....	41
a.	Pengujian Alpha	41
b.	Pengujian Beta	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
A.	Rancangan <i>Game</i> dengan MDA Framework.....	42
B.	Model FSM yang Diusulkan.....	58
C.	Implementasi	59
D.	Pengujian.....	66
1.	Pengujian Alpha	66
2.	Pengujian Beta	76

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	92
B. Saran	92

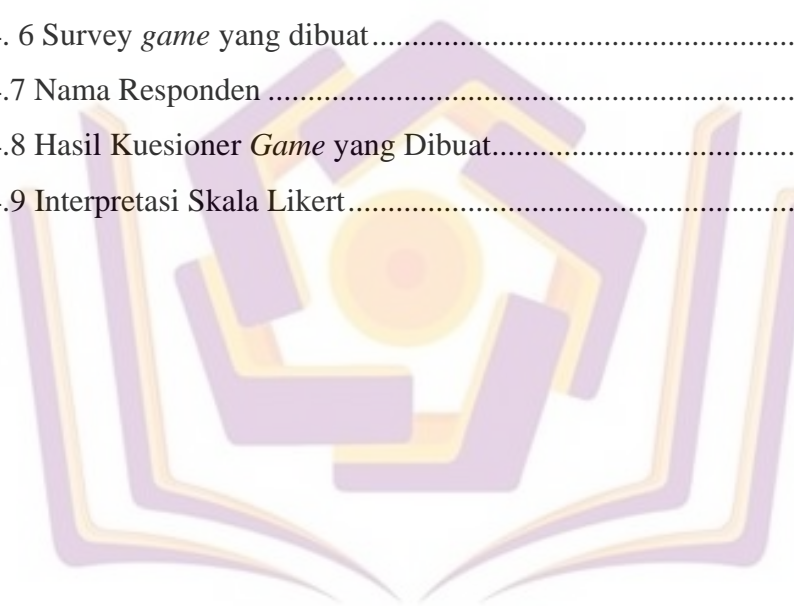
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Studi Literatur Perbandingan Penelitian	34
Tabel 4.1 Karakter.....	53
Tabel 4.2 UI Input Android.....	53
Tabel 4.3 Environment.....	54
Tabel 4.4 Pengujian Fungsi <i>Game</i>	74
Tabel 4.5 Pengujian Kecerdasan Buatan.....	75
Tabel 4. 6 Survey <i>game</i> yang dibuat.....	81
Tabel 4.7 Nama Responden	82
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner <i>Game</i> yang Dibuat.....	84
Tabel 4.9 Interpretasi Skala Likert.....	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram FSM Sederhana (Setiawan, 2006).....	13
Gambar 2.2 Representasi FSM <i>Game</i> MS Pac Man (Yannakakis & Togelius, 2018)	15
Gambar 2.3 Android 1.0 Alpha.....	19
Gambar 2.4 Android 1.1 Beta	19
Gambar 2.5 Android 1.5 Cupcake.....	20
Gambar 2.6 Android 1.6 Donut.....	20
Gambar 2.7 Android 2.0 Éclair	21
Gambar 2.8 Android 2.2 Froyo	22
Gambar 2.9 Android 2.3 Gingerbread.....	22
Gambar 2.10 Android 3.0 Honeycomb	23
Gambar 2.11 Android 4.0 Ice Cream Sandwich	23
Gambar 2.12 Android 4.1 Jelly Bean.....	24
Gambar 2.13 Android 4.4 Kitkat.....	24
Gambar 2.14 Android 5.0 Lollipop.....	25
Gambar 2.15 Android 6.0 Marshmallow	25
Gambar 2.16 Android 7.0 Nougat.....	26
Gambar 2.17 Android 8.0 Oreo.....	26
Gambar 2.18 Android 9 Pie	27
Gambar 2.19 Android 10.....	27
Gambar 2.20 MDA Framework Sistem	29
Gambar 2.21 Sudut Pandang MDA	29
Gambar 3.1 Kerangka Berpikir	38
Gambar 4.1 Flowchart <i>Game</i>	44
Gambar 4.2 Struktur Menu	44
Gambar 4.3 Storyboard Level 1	50
Gambar 4.4 Storyboard level 2	50
Gambar 4.5 Storyboard Level 3	51

Gambar 4.6 Antarmuka Menu Utama.....	51
Gambar 4.7 Antarmuka Menu Pilih Level.....	52
Gambar 4.8 Antarmuka Menu Tentang	52
Gambar 4.9 FSM pada Karakter Musuh	58
Gambar 4.10 Rancangan Menu <i>Game</i>	60
Gambar 4.11 Rancangan Menu Pilih Level	61
Gambar 4.12 Rancangan Fungsi UI Input.....	61
Gambar 4.13 Rancangan Level 1	62
Gambar 4.14 Rancangan Level 2	62
Gambar 4.15 Rancangan Level 3	63
Gambar 4.16 Implementasi FSM pada Musuh	64
Gambar 4.17 Build <i>Game</i> di Unity	65
Gambar 4.18 Tampilan Main Menu.....	67
Gambar 4.19 Tampilan Menu Tentang	67
Gambar 4.20 Tampilan Menu Pilih Level.....	68
Gambar 4.21 Tampilan Level 1	68
Gambar 4.22 Tampilan Level 2	69
Gambar 4.23 Tampilan Level 3	69
Gambar 4.24 Tampilan <i>Game</i> Pause.....	70
Gambar 4.25 Tampilan <i>Game</i> Over	70
Gambar 4.26 Tampilan Karakter Gerak Ke Kiri.....	71
Gambar 4.27 Tampilan Karakter Gerak Ke Kanan.....	71
Gambar 4.28 Tampilan Karakter Melompat	72
Gambar 4.29 Tampilan Musuh Mengejar	72
Gambar 4.30 Tampilan Musuh Masih Mengejar	73
Gambar 4.31 Musuh Mengejar Pemain Jarak ≤ 3 dan ≤ 1	73
Gambar 4.32 Tampilan Musuh Kembali Ke Keadaan Idle.....	74
Gambar 4.33 Publish <i>Game</i> di Blogger	77
Gambar 4.34 Kuesioner via WA Group.....	78
Gambar 4.35 Kuesioner via Facebook	79
Gambar 4.36 Kuesioner via Instagram.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Kuesioner di Blogger

Lampiran 3. Hasil Kuesioner

Lampiran 4. Pendapat Responden Tentang Game Yang Dibuat

Lampiran 5. Kode Program AI Pada Musuh

