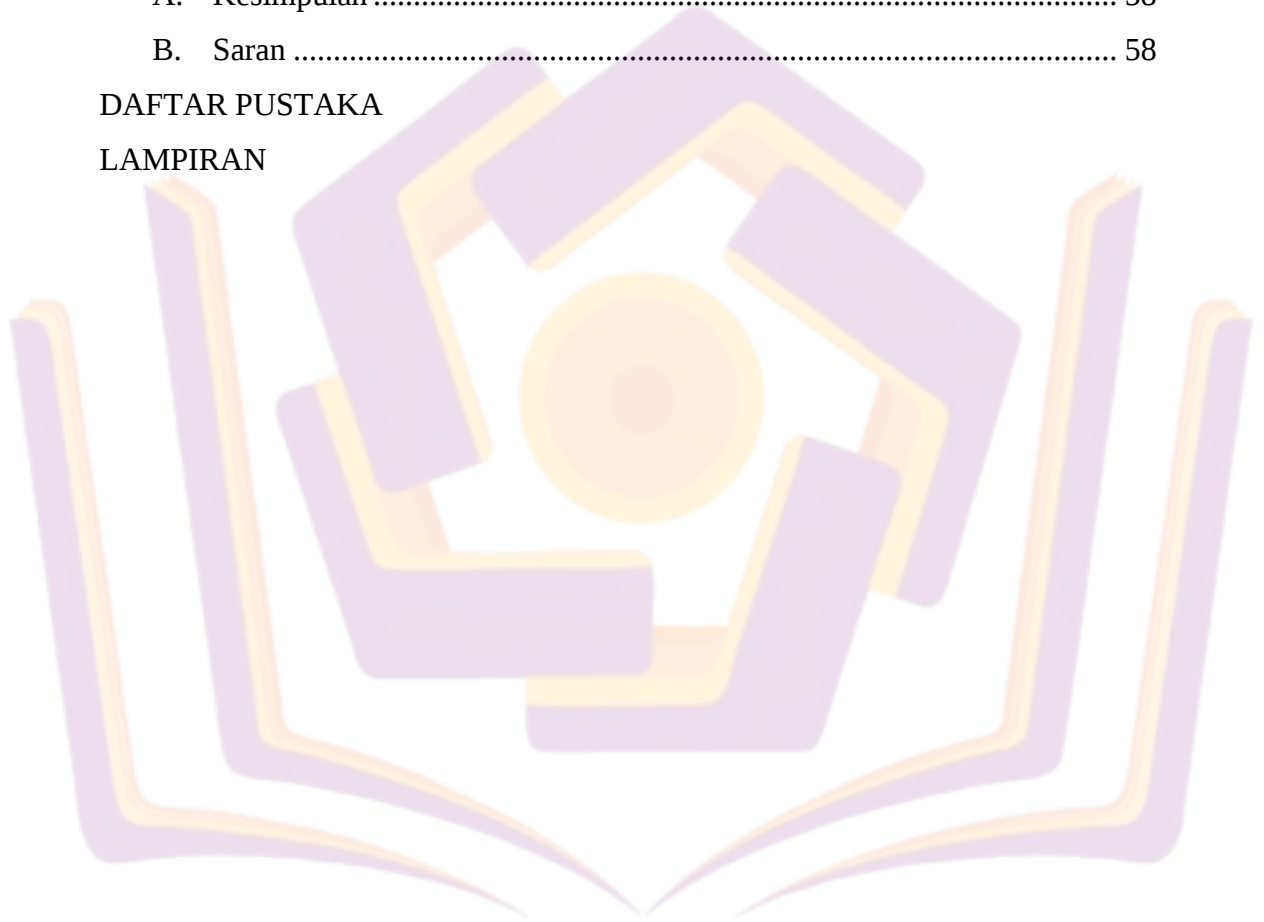


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Waktu Penelitian.....	23
B. Metode Pengumpulan Data.....	23
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	24
D. Konsep Penelitian	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
A. Inisialisasi	29

B. Pra-Produksi.....	30
C. Produksi	36
D. <i>Testing</i>	52
E. <i>Beta</i>	54
F. Rilis	56
BAB V PENUTUP.....	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	21
Tabel 4.1. Kebutuhan Pengembangan.....	30
Tabel 4.2. <i>Game Design Document</i>	31
Tabel 4.3. <i>Storyboard</i>	34
Tabel 4.4. Pengumpulan Bahan	36
Tabel 4.5. Tabel Aset Karakter	37
Tabel 4.6. Tabel <i>Environment Asset</i>	39
Tabel 4.7 Tabel <i>User Interface Asset</i>	42
Tabel 4.8. <i>Game Scripts</i>	47
Tabel 4.9 Hasil <i>Blackbox Testing</i>	53
Tabel 4.10 Skala Penilaian.....	55
Tabel 4.11. Data Kuesioner <i>Beta Testing</i>	55
Tabel 4.12. Kriteria Kelayakan	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Konsep Penelitian.....	25
Gambar 3.2. <i>Game Development Life Cycle</i>	26
Gambar 3.3. Skenario permainan.....	27
Gambar 4.1. Alur Permainan	33
Gambar 4.2. Konversi tekstur api dalam bentuk <i>shader</i>	41
Gambar 4.3. Pembuatan visual efek api.....	42
Gambar 4.4. Hasil Perancangan <i>Main Menu</i>	43
Gambar 4.5. Hasil Perancangan GUI.....	44
Gambar 4.6. Pengeditan Wayang Kulit di <i>Adobe Photoshop</i>	44
Gambar 4.7. Pembuatan Animasi Karakter Wayang Kulit.....	45
Gambar 4.8. Implementasi Desain Level 1 ke Dalam <i>Unity Game Engine</i>	45
Gambar 4.9. Implementasi Desain Level 2 (Taman Argasoka).....	46
Gambar 4.10. Implementasi Desain Level 2 (Kota Alengka).....	46
Gambar 4.11. <i>Cutscene</i> Pengenalan Anoman Kepada Pemain.....	50
Gambar 4.12. <i>Cutscene</i> bertemunya Anoman dengan Wilkataksini.....	50
Gambar 4.13. Pembuatan <i>Cutscene</i> Pertemuan Anoman dengan Dewi Sinta	51
Gambar 4.14. Pembuatan <i>Cutscene</i> Pertempuran Anoman dengan Indrajit.....	51
Gambar 4.15. Pembuatan <i>Cutscene</i> Terbakarnya Alengka.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen 1

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen 2

Lampiran 3. Hasil Kuesioner

