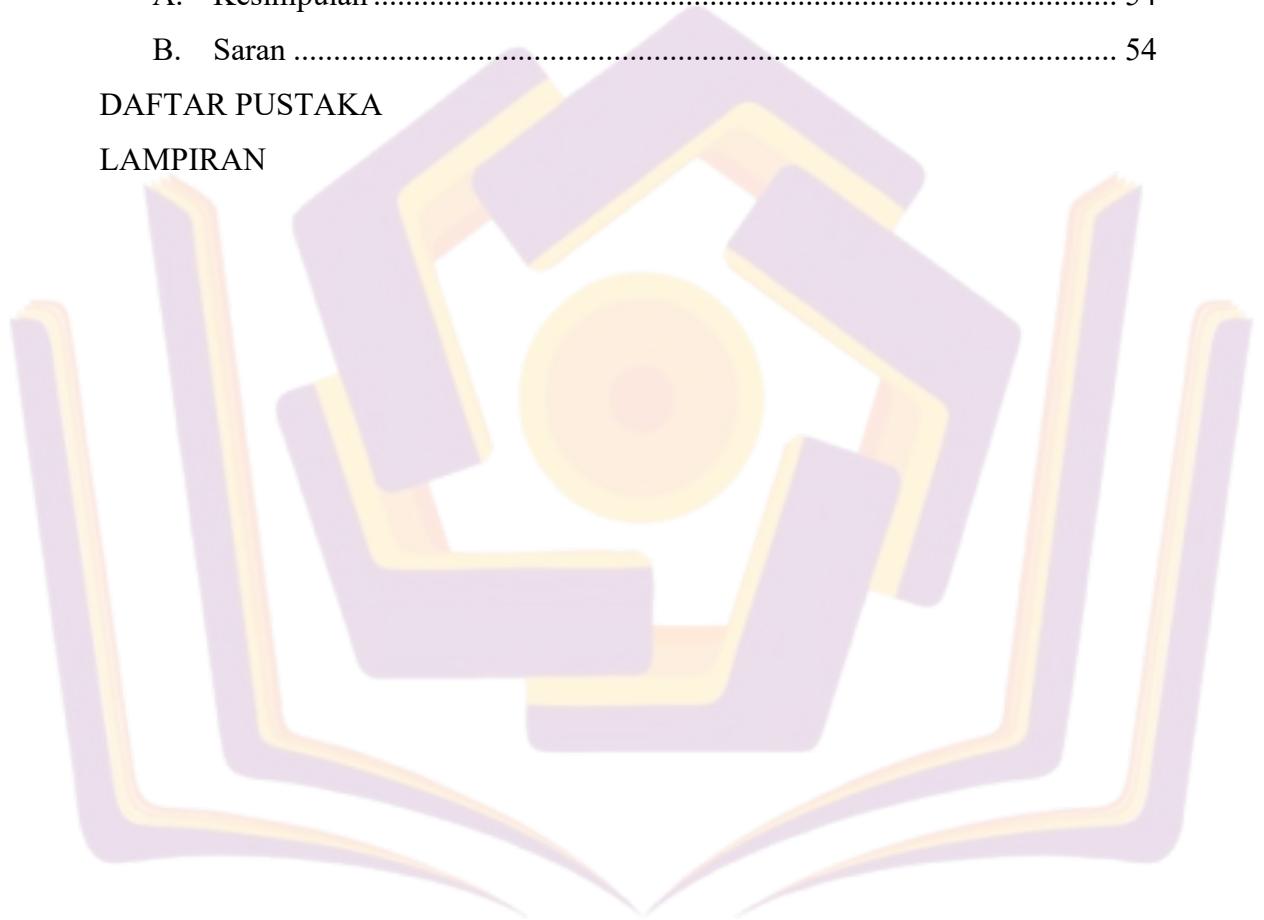


DAFTAR ISI

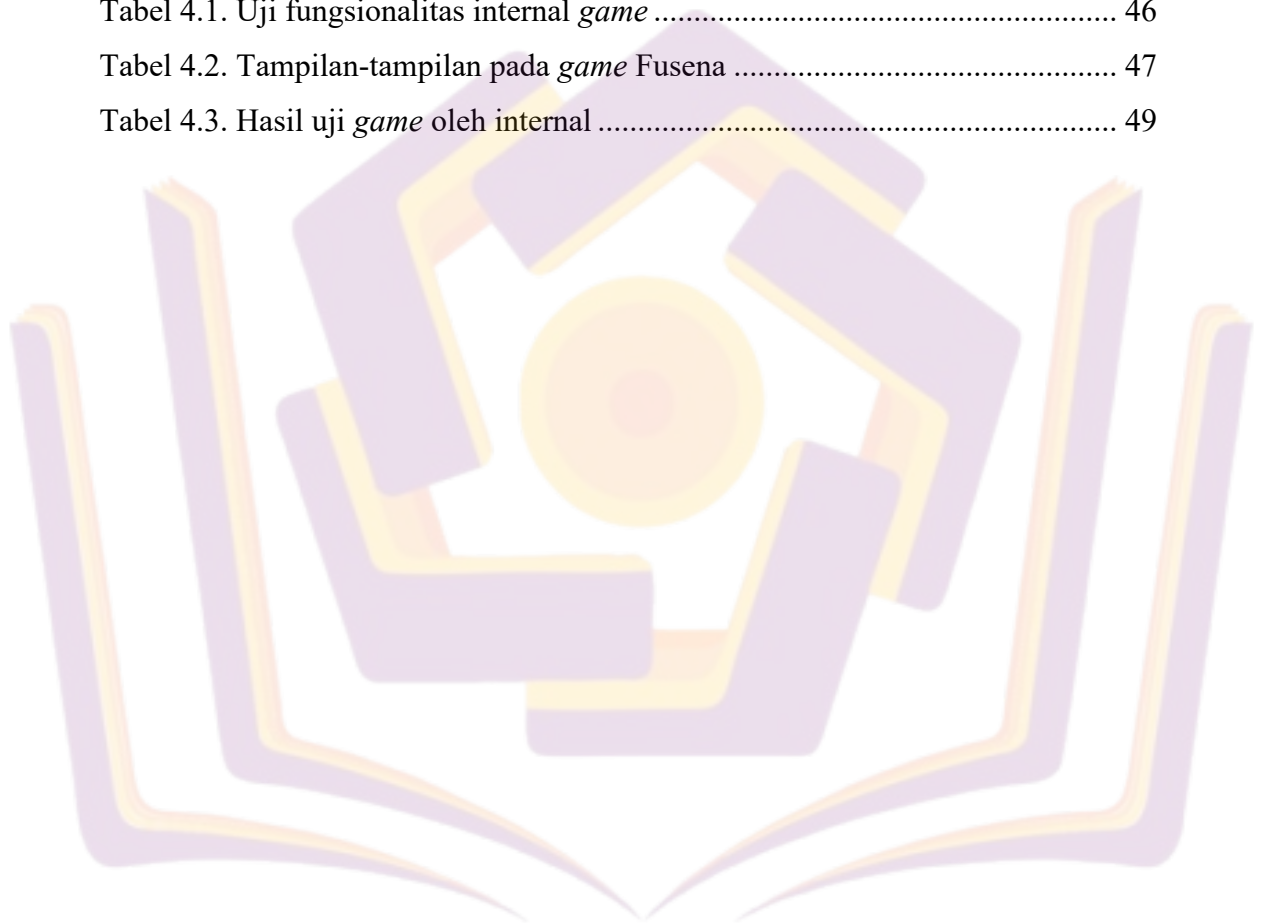
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori.....	9
B. Penelitian Sebelumnya.....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
B. Metode Pengumpulan Data.....	21
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	22
D. Konsep Penelitian	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29

A. Tahapan Inisiasi atau Pembuatan Konsep.....	29
B. Pra-Produksi.....	32
C. Produksi	40
D. Pengujian dan Umpan Balik	49
E. Rencana Rilis dan Pemasaran	52
BAB V PENUTUP.....	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Minat baca siswa di banyumas.....	2
Tabel 2.1. Perbandingan penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini	19
Tabel 3.1. Laptop 1	22
Tabel 3.2. Laptop 2	22
Tabel 4.1. Uji fungsionalitas internal <i>game</i>	46
Tabel 4.2. Tampilan-tampilan pada <i>game</i> Fusena	47
Tabel 4.3. Hasil uji <i>game</i> oleh internal	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Metode GDLC (Ramadan & Widyani, 2013)	23
Gambar 4.1. Sketsa kasar tampilan utama	32
Gambar 4.2. Desain karakter utama	37
Gambar 4.3. Desain musuh utama	38
Gambar 4.4. Desain pohon.....	38
Gambar 4.5. Desain Kuil musuh utama	39
Gambar 4.6. Desain gerbang musuh utama	39
Gambar 4.7. Pengembangan menggunakan Unity 3D	41
Gambar 4.8. Pemrograman bagian <i>User Interface</i>	41
Gambar 4.9. Tampilan Pengguna.....	42
Gambar 4.10. Pemrograman bagian kuis	42
Gambar 4.11. Pembuatan dan Implementasi kuis.....	43
Gambar 4.12. Contoh tampilan kuis	43
Gambar 4.13. Desain karakter utama	44
Gambar 4.14. Desain karakter musuh utama	44
Gambar 4.15. Desain <i>environment</i> (lingkungan)	45
Gambar 4.16. Pengaturan animasi	45
Gambar 4.17. Memasukkan elemen suara dan musik latar.....	46
Gambar 4.18. Kuisisioner pengujian <i>Beta</i>	50
Gambar 4.19. <i>Flowchart</i> hasil pertanyaan pertama	51
Gambar 4.20. <i>Flowchart</i> hasil pernyataan kedua.....	51
Gambar 4.21. <i>Flowchart</i> hasil pernyataan ketiga	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. *Listing* Program yang digunakan

