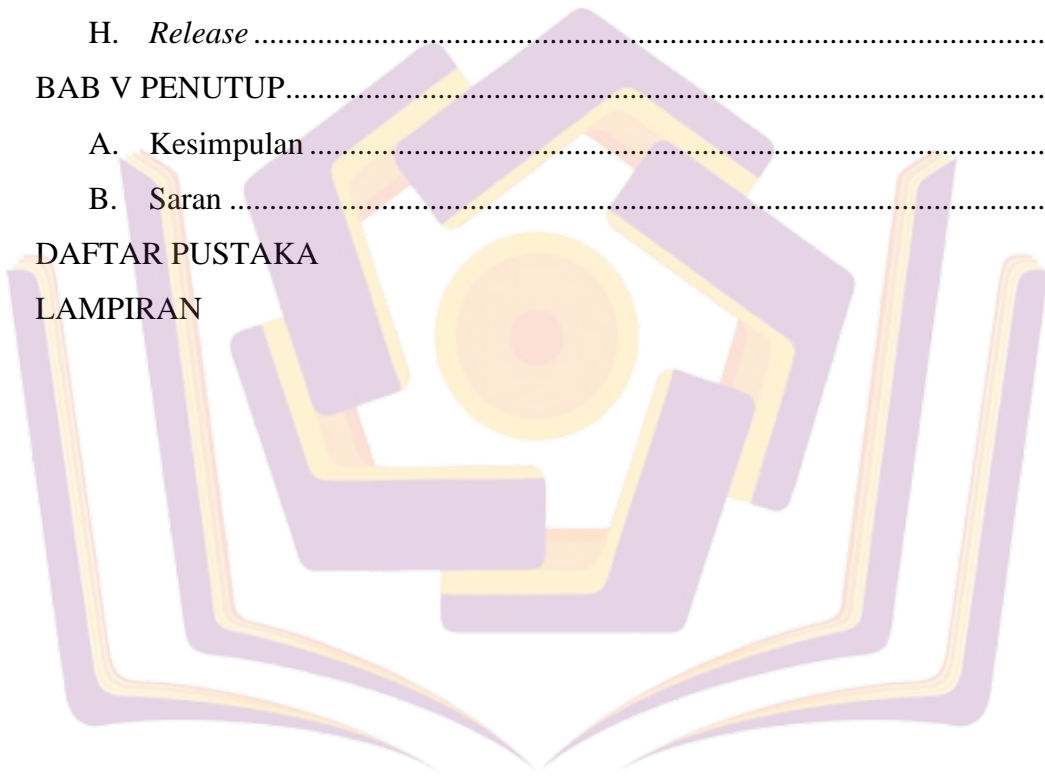


## DAFTAR ISI

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.....	10
C. Batasan Masalah .....	10
D. Tujuan Penelitian .....	11
E. Manfaat Penelitian .....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Landasan Teori.....	12
B. Penelitian Sebelumnya.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
B. Metode Pengumpulan Data.....	35
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	37
D. Konsep Penelitian .....	38

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	43
A. Identifikasi Masalah.....	43
B. Pengumpulan Data .....	44
C. <i>Initation</i> .....	45
D. <i>Pre-production</i> .....	49
E. <i>Production</i> .....	59
F. <i>Testing</i> .....	68
G. <i>Beta Testing</i> .....	71
H. <i>Release</i> .....	83
BAB V PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan .....	84
B. Saran .....	85
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Jawaban Skor Skala Likert.....	29
Tabel 2. 2 Tabel Penelitian Terdahulu .....	32
Tabel 4. 1 Storyboard.....	52
Tabel 4. 2 Aset Game.....	55
Tabel 4. 3 Tabel hasil pengujian orisinalitas.....	60
Tabel 4. 4 Rencana Pengujian Alpha .....	70
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Alpha .....	71
Tabel 4. 6 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	73
Tabel 4. 7 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media .....	74
Tabel 4. 8 Skala <i>Likert</i> .....	75
Tabel 4. 9 Hasil Kuisisioner Pengujian Game dari Ahli Materi.....	76
Tabel 4. 10 Hasil Kuisisioner Pengujian Game Dari Ahli Media .....	77
Tabel 4. 11 Tabel hasil uji ahli.....	78
Tabel 4. 12 Kisi-kisi Instrumen Pengguna.....	79
Tabel 4. 13 Hasil Uji Pengguna .....	81
Tabel 4. 14 Hasil <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> .....	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik timbulan sampah nasional.....	3
Gambar 1. 2 Grafik timbulan sampah Banyumas .....	3
Gambar 1. 3 Grafik jenis sampah nasional .....	4
Gambar 1. 4 Grafik jenis sampah kabupaten Banyumas .....	5
Gambar 2. 1 Tampilan <i>game</i> Hollow Knight.....	20
Gambar 2. 2 Tampilan <i>game</i> Persona 5 .....	21
Gambar 2. 3 Tampilan <i>game</i> Ori and the Blind Forest .....	22
Gambar 2. 4 Tampilan <i>game</i> Super Mario Bros .....	23
Gambar 2. 5 Tampilan <i>game</i> Metaphor: ReFantazio .....	24
Gambar 2. 6 Tampilan <i>game</i> Ori and the Blind Forest .....	25
Gambar 2. 7 Metode GDLC.....	27
Gambar 3. 1 Metode GDLC.....	40
Gambar 4. 1 Flowchart gameplay .....	51
Gambar 4. 2 Membuat proyek baru .....	61
Gambar 4. 3 struktur folder proyek.....	61
Gambar 4. 4 Pembuatan Alur Percakapan .....	62
Gambar 4. 5 <i>Scene</i> Main Menu.....	63
Gambar 4. 6 <code>SaveSystemMethods.cs</code> .....	64
Gambar 4. 7 <i>Scene</i> Kamar .....	64
Gambar 4. 8 <code>PlayerMovement3D.cs</code> .....	65
Gambar 4. 9 Pembuatan Animasi Karakter Galang .....	65
Gambar 4. 10 <i>Scene</i> Kota.....	66
Gambar 4. 11 Gameplay <i>Sorting</i> Sampah.....	67
Gambar 4. 12 <i>Scene</i> Platformer .....	68
Gambar 4. 13 Gameplay mengambil Sampah di sungai .....	68
Gambar 4. 14 Grafik Perbandingan Hasil Pre-Test Dan Post-Test.....	84
Gambar 4. 15 Tampilan website itch.io .....	85

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Isi Wawancara Bersama Ibu Rr. Retno Diah Suprobowati, S.Pd.
- Lampiran 2. Dokumentasi Pengecekan Orisinalitas Aset
- Lampiran 3. Dokumentasi Pengujian di SDN 3 Tambaksogra
- Lampiran 4. Tabel data Kuisisioner Ahli Materi
- Lampiran 5. Tabel data Kuisisioner Ahli Media
- Lampiran 6. Tabel data Kuisisioner Pengguna
- Lampiran 7. Tabel data Pre-test dan Post-test
- Lampiran 8. Kartu Bimbingan Skripsi 1
- Lampiran 9. Kartu Bimbingan Skripsi 2

