

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	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	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
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.....	7
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2. <i>Game Edukasi</i>	7
3. Pengertian <i>RPG</i>	8
4. Pengertian <i>RPG Maker Vx Ace</i>	8
5. Pengertian <i>Adobe Photoshop CS 6</i>	12
B. Penelitian Sebelumnya	12

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian	18
B. Metode Pengumpulan Data	18
C. Alat Dan Bahan	21
D. Konsep Penelitian.....	22
1. Kerangka Berfikir.....	22
2. Metode Pengembangan Sistem	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Konsep	26
B. Perancangan	27
1. <i>Storyboard</i>	27
2. <i>Design Character</i>	31
3. Struktur Navigasi.....	33
4. Perangkat Yang Digunakan (<i>Controller</i>)	36
C. <i>Material Collecting</i>	36
D. <i>Assembly</i>	56
E. <i>Testing</i>	68
1. Alpha Test	68
2. Beta Test.....	71
F. <i>Distribution</i>	80
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Sebelumnya	17
Tabel 3.1 Kerangka <i>Questioner</i> Siswa.....	19
Tabel 3.2 Kerangka <i>Questioner</i> Guru	20
Tabel 4.1 Deskripsi Singkat Konsep.....	26
Tabel 4.2 <i>Design Character</i>	32
Tabel 4.3 Pengumpulan Material	37
Tabel 4.4 Hasil <i>Alpha Test</i>	69
Tabel 4.5 Titik Respond dan Bobot Nilai Aplikasi Bahasa	72
Tabel 4.6 Metode Kerangka Kuisoner Siswa.....	72
Tabel 4.7 Jumlah Titik Respon Siswa.....	73
Tabel 4.8 Hasil Akhir Pengujian Aplikasi <i>Game</i> Edukasi Bahasa	76
Tabel 4.9 Metode Kerangka Kuisoner Guru.....	77
Tabel 4.10 Jumlah Titik Respon Guru	77
Tabel 4.11 Hasil Akhir Pengujian Aplikasi <i>Game</i> Edukasi Bahasa	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Lembar Kerja	9
Gambar 2.2 Tampilan <i>Menu Bar RPG Maker Vx Ace</i>	10
Gambar 2.3 Tampilan <i>Layer</i>	10
Gambar 2.4 <i>Layer Tilesets</i>	11
Gambar 2.5 Jendela Kerja	11
Gambar 3.1 Kerangka Berfikir	22
Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan Multimedia Menurut Luther Sutopo	23
Gambar 4.1 <i>Scene 1 Rumah Character</i>	27
Gambar 4.2 <i>Scene 2 Regular Town</i>	28
Gambar 4.3 <i>Scene 3 Mansion</i>	29
Gambar 4.4 <i>Scene 4 Rumah Sakit</i>	30
Gambar 4.5 <i>Scene 5 Snow Town</i>	30
Gambar 4.6 <i>Scene 6 House CF</i>	31
Gambar 4.7 Struktur Navigasi Permainan	34
Gambar 4.8 Proses Pembuatan <i>Background Title Aplikasi Game</i>	
Bahasa	56
Gambar 4.9 Hasil Jadi <i>Map Snow Town</i>	58
Gambar 4.10 Hasil Jadi <i>Design Character Wendiz</i>	58
Gambar 4.11 <i>Import Character</i>	59
Gambar 4.12 Tampilan Pembuatan <i>Character Face</i> Menggunakan	
<i>Character Generator</i>	60
Gambar 4.13 Penyesuaian Posisi <i>Character</i> di <i>Mansion</i>	60
Gambar 4.14 Penyesuaian Posisi <i>Character</i> di <i>Regular Town</i>	61
Gambar 4.15 Penyesuaian Posisi <i>Character</i> di RSUD	61
Gambar 4.16 Penyesuaian Posisi <i>Character</i> di <i>Snow Town</i>	60
Gambar 4.17 Penyesuaian Posisi <i>Character</i> di <i>House CF</i>	62
Gambar 4.18 Penyesuaian Posisi <i>Character</i> utama di Rumah Jack	63
Gambar 4.19 Teks Bergambar Bahasa Jawa Seni Tradisional	64

Gambar 4.20 Proses Pembuatan Teks Bergambar Bahasa Jawa Wulangan 2	64
Gambar 4.21 Proses Pembuatan Teks Bergambar Bahasa Indonesia Tahap 1	65
Gambar 4.22 Proses Pembuatan Teks Bergambar Bahasa Indonesia Tahap 2	65
Gambar 4.23 Proses Pembuatan Teks Bergambar Bahasa Indonesia Tahap 3	66
Gambar 4.24 Proses Pembuatan Teks Bergambar Bahasa Indonesia Tahap 4	66
Gambar 4.25 Proses Pembuatan Teks Bergambar Bahasa Indonesia Tahap 5	67
Gambar 4.26 <i>Dubbing</i> Menggunakan <i>Audacity</i>	67



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara

Lampiran 2. Foto Bukti Dokumentasi

Lampiran 3. Surat Pernyataan Penelitian Dengan Instansi

Lampiran 4. Kartu Bimbingan

Lampiran 5. Script *Game* Edukasi Tiga Ragam Bahasa

Lampiran 6. *Questioner* Penilaian Siswa

Lampiran 7. *Questioner* Penilaian Guru

