

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Sebelumnya.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	18
B. Metode Pengumpulan Data.....	18
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	20
D. Konsep Penelitian.....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	

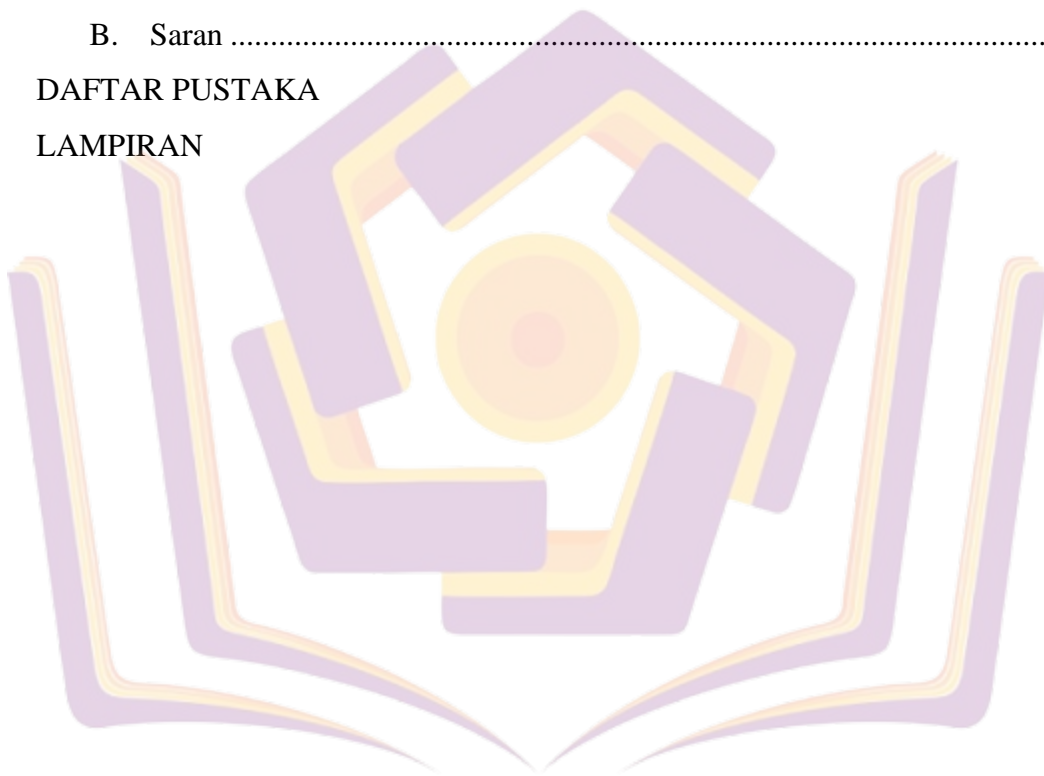
A. Konsep (Concept)	26
B. Perancangan (Design)	29
C. Pengumpulan Materi (Material Collecting).....	38
D. Pembuatan (Assembly)	39
E. Pengujian (Testing).....	51
F. Pendistribusian (Distribution).....	64

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	66
B. Saran	67

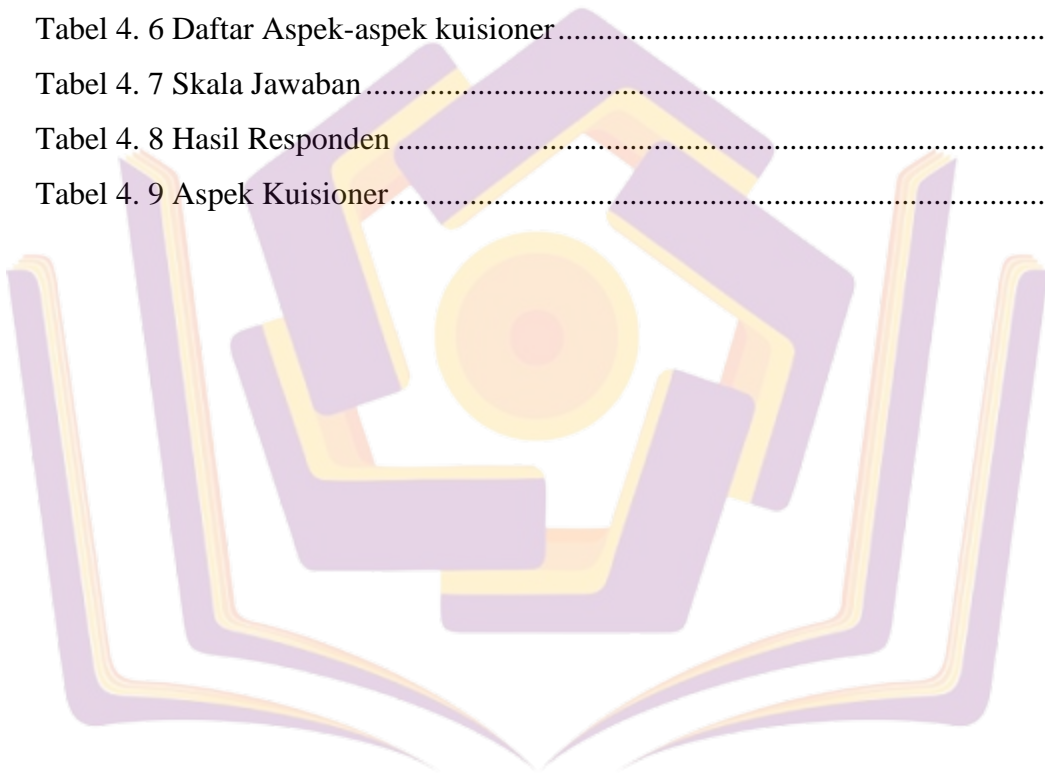
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	17
Tabel 4. 1 Storyboard.....	30
Tabel 4. 2 Pengumpulan Material	38
Tabel 4. 3 Pengujian Alpha.....	53
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Alpha	54
Tabel 4. 5 Nama Responden	56
Tabel 4. 6 Daftar Aspek-aspek kuisisioner.....	57
Tabel 4. 7 Skala Jawaban.....	58
Tabel 4. 8 Hasil Responden	58
Tabel 4. 9 Aspek Kuisisioner.....	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Multimedia Development Live Cycle	22
Gambar 4. 1 Rancangan Struktur Navigasi.....	33
Gambar 4. 2 Tampilan Pembuatan Design background dan judul game.....	40
Gambar 4. 3 Tampilan Pembuatan design character timun mas.....	41
Gambar 4. 4 Tampilan pembuatan project baru.....	42
Gambar 4. 5 Tampilan pembuatan Environment Hutan	43
Gambar 4. 6 Tampilan pembuatan event prolog cerita.....	43
Gambar 4. 7 Tampilan pembuatan environmet halaman rumah.....	44
Gambar 4. 8 Tampilan pembuatan event dialog	44
Gambar 4. 9 Tampilan pembuatan event berpindah map	45
Gambar 4. 10 Tampilan pembuatan environment dalam rumah.....	46
Gambar 4. 11 Tampilan pembuatan environment rumah petapa	47
Gambar 4. 12 Tampilan pembuatan environment rumah petapa	48
Gambar 4. 13 Tampilan pembuatan environmnet air terjun	49
Gambar 4. 14 Tampilan pembuatan boss battle.....	49
Gambar 4. 15 Tampilan pembuatan battle scene	50
Gambar 4. 16 Tampilan pembuatan event quest.....	50
Gambar 4. 17 Tampilan event quest	51
Gambar 4. 18 Tampilan Publish.....	65
Gambar 4. 19 Tampilan Download.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2. Dokumentasi
- Lampiran 3. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4. Surat Terima Projek Skripsi

