

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	6
B. Penelitian Sebelumnya.....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	20
B. Metode Pengumpulan Data.....	20
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	22
D. Konsep Penelitian .....	23
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	

A. Hasil Observasi .....	28
B. Pengembangan Sistem .....	29
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	67
B. Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan penelitian sebelumnya.....	18
Tabel 4. 1 Desain karakter. ....	41
Tabel 4. 2 Desain latar tempat.....	43
Tabel 4. 3 Animasi karakter Jaka Sembung.....	44
Tabel 4. 4 Animasi karakter Prajurit Belanda.....	45
Tabel 4. 5 Animasi karakter Pendekar Serakah. ....	45
Tabel 4. 6 Animasi karakter Rawa Rontek. ....	45
Tabel 4. 7 Hasil pengujian animasi.....	56
Tabel 4. 8 Hasil pengujian <i>game</i> .....	59
Tabel 4. 9 Pertanyaan kuesioner. ....	61
Tabel 4. 10 Hasil kuesioner.....	61
Tabel 4. 11 interpretasi skala likert.....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Game Development Life Cycle</i> (Ramadan & Widyani, 2013) .....	11
Gambar 3. 1 Konsep penelitian .....	24
Gambar 3. 2 <i>Game Development Life Cycle</i> (Ramadan & Widyani, 2013) .....	25
Gambar 4. 1 Alur <i>Game</i> Jaka Sembung Pahlawan Tanah Jawa .....	29
Gambar 4. 2 <i>Splash screen</i> .....	31
Gambar 4. 3 Main menu.....	32
Gambar 4. 4 Menu <i>Setting</i> . .....	32
Gambar 4. 5 Menu <i>Credit</i> . .....	33
Gambar 4. 6 Panel <i>exit</i> . .....	33
Gambar 4. 7 Animasi <i>Scene 1</i> . .....	34
Gambar 4. 8 Animasi <i>Scene 2</i> . .....	34
Gambar 4. 9 <i>Game 1</i> . .....	35
Gambar 4. 10 Animasi <i>Scene 3</i> . .....	35
Gambar 4. 11 Animasi <i>Scene 4</i> . .....	36
Gambar 4. 12 Animasi <i>Scene 5</i> . .....	36
Gambar 4. 13 <i>Game 2</i> . .....	37
Gambar 4. 14 Animasi <i>Scene 6</i> . .....	37
Gambar 4. 15 Animasi <i>Scene 7</i> . .....	38
Gambar 4. 16 <i>Game 3</i> . .....	38
Gambar 4. 17 <i>Game 4</i> . .....	39
Gambar 4. 18 <i>Game 5</i> . .....	39
Gambar 4. 19 <i>Game 6</i> . .....	40
Gambar 4. 20 Animasi <i>Scene 8</i> . .....	40
Gambar 4. 21 Pembuatan desain animasi karakter di <i>Adobe Illustrator</i> .....	44
Gambar 4. 22 Pembuatan animasi karakter di <i>Unity</i> .....	46
Gambar 4. 23 Pembuatan animasi dialog.....	47
Gambar 4. 24 <i>Script code player</i> .....	48
Gambar 4. 25 <i>Script code</i> Prajurit Belanda.....	49
Gambar 4. 26 <i>Inspector Script</i> .....	49

Gambar 4. 27 <i>Script code</i> jebakan rumput.....	50
Gambar 4. 28 Pembuatan karakter <i>player</i> .....	51
Gambar 4. 29 Pembuatan karakter musuh dengan serangan jarak jauh.....	52
Gambar 4. 30 Pembuatan Karakter musuh dengan serangan jarak dekat .....	53
Gambar 4. 31 Pembuatan karakter musuh dengan serangan spesial.....	54
Gambar 4. 32 Perpindahan <i>scene</i> pada animasi .....	55
Gambar 4. 33 Perpindahan <i>scene</i> pada <i>gameplay</i> .....	56
Gambar 4. 34 Hasil unggah game pada <i>website itch.io</i> .....	66



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil keusioner pengujian *game*.

Lampiran 2. Hasil observasi.

Lampiran 3. Kartu bimbingan.

