

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENSAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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.....	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Sebelumnya.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Waktu Penelitian.....	31
B. Metode Pengumpulan Data.....	31
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	35

D. Konsep Penelitian	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Analisis Hasil	43
BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya.....	29
Tabel 4.1. Hasil <i>Define</i> dengan <i>Four Ws</i>	44
Tabel 4.2. <i>Storyboard Game</i>	57
Tabel 4.3. Kriteria Penilaian	62
Tabel 4.4. Aspek Penilaian Validasi Pihak Akademik	63
Tabel 4.5. Hasil Penilaian Validasi Pihak Akademik	63
Tabel 4.6. Aspek Penilaian Validasi Ahli Desain Interaktif	65
Tabel 4.7. Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain Interaktif	65
Tabel 4.8. Jumlah Penduduk di Provinsi Jawa Tengah Menurut Kelompok Usia	66
Tabel 4.9. Soal Pre-Test dan Post-Test	68
Tabel 4.10. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Metode Perancangan	17
Gambar 3.1. Alur Penelitian.....	37
Gambar 4.1. Gambar Flowchart.....	47
Gambar 4.2. Gambar Sitemap.....	48
Gambar 4.3. Tautan <i>Game Design Documentation</i>	49
Gambar 4.4. <i>Wireframe</i> Tampilan <i>Gender Select</i>	50
Gambar 4.5. <i>Wireframe Main Menu</i>	50
Gambar 4.6. <i>Wireframe Card Game</i>	51
Gambar 4.7. <i>Wireframe</i> Dialog.....	51
Gambar 4.8. <i>Wireframe Win Fight</i>	52
Gambar 4.9. <i>Wireframe Ending</i>	52
Gambar 4.10. <i>Typography</i>	53
Gambar 4.11. Palet Warna	54
Gambar 4.12. Elemen Desain.....	54
Gambar 4.13. Navigasi.....	55
Gambar 4.14. Alur Cerita.....	55
Gambar 4.15. <i>Audio Manager</i>	56
Gambar 4.16. Alpha Prototype Fighting Mechanics.....	59
Gambar 4.17. <i>Alpha Prototype Freeroam Mechanics</i>	59
Gambar 4.18. <i>Alpha Prototype Dialogue Mechanics</i>	60
Gambar 4.19 Beta Prototype	60

DAFTAR ISTILAH

Unity

Game engine yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi permainan berbasis 2D dan 3D, termasuk game Dream Eater dalam penelitian ini.

Freeroam

Mode permainan yang memungkinkan pemain menjelajahi lingkungan game secara bebas untuk berinteraksi dengan elemen cerita atau karakter lain.

Cutscene

Segmen video non-interaktif dalam game yang digunakan untuk mengembangkan narasi dan memberikan konteks cerita kepada pemain.

Anime

Anime adalah animasi yang berasal dari Jepang. Anime memiliki ciri khas gaya visualnya, seperti gambar berwarna-warni, tokoh dengan mata besar, dan ekspresi yang emosional.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan
- Lampiran 2. Wawancara Dengan Calon Pemain
- Lampiran 3. Validator I Pihak Akademik
- Lampiran 4. Validator II Pihak Akademik
- Lampiran 5. Validator Pakar Desain Interaktif
- Lampiran 6. Daftar Pertanyaan Pre-Test Dan Post-Test
- Lampiran 7. Data Responden
- Lampiran 8. *Game Design Documentation*

