

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
RINGKASAN .....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II    TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	8
1. Game .....	8
a. Pengertian game .....	8
b. Sejarah game .....	8
c. Tujuan game .....	9
d. Jenis – jenis game .....	9
2. Game engine .....	12

3.	Macam – macam game engine.....	13
a.	<i>Game maker</i> .....	13
b.	<i>Unity</i> .....	15
c.	<i>Construct 2</i> .....	17
d.	<i>Corona sdk</i> .....	18
e.	<i>Unreal engine</i> .....	19
4.	Construct 2.....	20
5.	Android .....	24
a.	<i>Pengertian android</i> .....	24
b.	<i>Versi Android</i> .....	24
c.	<i>Fitur android</i> .....	25
6.	Harimau .....	26
a.	<i>Harimau</i> .....	26
b.	<i>Harimau sumatra</i> .....	25
c.	<i>Harimau jawa</i> .....	27
B.	Penelitian Sebelumnya .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
A.	Waktu Penelitian.....	32
B.	Metode Pengumpulan Data .....	32
1.	Studi Pustaka.....	32
2.	Studi Dokumentasi .....	33
3.	Metode Observasi.....	33
C.	Alat Dan Bahan Penelitian .....	34
1.	Alat penelitian .....	34
2.	Bahan penelitian.....	35
D.	Konsep Penelitian .....	35
1.	<i>Concept</i> (pengkonsepan) .....	36
2.	<i>Design</i> (perancangan).....	36
3.	<i>Material Collecting</i> (pengumpulan material) .....	37
4.	<i>Assembly</i> (pembuatan).....	37
5.	<i>Testing</i> (pengujian).....	37

	6. <i>Distribution</i> (pendistribusian).....	37
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Object Penelitian.....	39
	B. Analisis dan Hasil.....	39
	1. Pengonsepan ( <i>Concept</i> ) .....	39
	2. Perancangan ( <i>Design</i> ).....	40
	a. Game name.....	40
	b. Game overview.....	41
	c. Game play and mechanic .....	45
	3. Pengumpulan Materi ( <i>Material Collecting</i> ) .....	56
	4. Pembuatan ( <i>Assembly</i> ).....	60
	a. Platform android .....	63
	b. Platform dekstop.....	64
	c. Platform web.....	65
	5. Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	67
	a. <i>Pengujian Alpha</i> .....	67
	b. <i>Pengujian Beta</i> .....	70
	6. Pendistribusian ( <i>Distribution</i> ).....	79
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	81
	B. Saran .....	81
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya .....	31
Tabel 4.1 <i>Material Collecting</i> .....	56
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Alpha .....	68
Tabel 4.3 Nama- nama Responden .....	70
Tabel 4.4 Daftar aspek- aspek Koisoner .....	71
Tabel 4.5 Skala Jawaban .....	72
Tabel 4.6 Tabel Hasil Kuesioner Beta Testing .....	73
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner .....	77
Tabel 4.8 Hasil Pengujian .....	78



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Construct 2</i> .....	3
Gambar 1.2 klasifikasi harimau .....	4
Gambar 2.1 Game masker studio.....	13
Gambar 2.2 Unity .....	15
Gambar 2.3 <i>Construct 2</i> .....	17
Gambar 2.4 <i>Conona Sdk</i> .....	18
Gambar 2.5 <i>Unreal Engine</i> .....	19
Gambar 4.1 Menu Utama .....	40
Gambar 4.2 Game Level 1 .....	42
Gambar 4.3 Game Level 2 .....	43
Gambar 4.4 Game Level 3 .....	43
Gambar 4.5 Pemburu 1 .....	44
Gambar 4.6 Pemburu 2 .....	44
Gambar 4.7 Screen Flow .....	48
Gambar 4.8 Logo pada Splash Screen .....	49
Gambar 4.9 Menu Utama .....	49
Gambar 4.10 Interface Tentang .....	50
Gambar 4.11 Interface Kredit .....	50
Gambar 4.12 Interface Info .....	51
Gambar 4.13 Karakter Jati .....	51
Gambar 4.14 Desain Karakter .....	60
Gambar 4.15 Desain Background Game.....	61
Gambar 4.16 Tampilan Pembuatan Game di <i>Construct 2</i> .....	61
Gambar 4.17 Tampilan Event Sheet pada <i>Construct 2</i> .....	62
Gambar 4.18 Proses Upload.....	63
Gambar 4.19 Proses Seting Project.....	63
Gambar 4.20 Proses Build APK.....	64
Gambar 4.21 Proses Export.....	64

Gambar 4.22 Hasil Export.....	65
Gambar 4.23 Proses Export HTML 5 .....	65
Gambar 4.24 Hasil Export HTML 5 .....	66
Gambar 4.25 Gambar Diagram Hasil Kuesioner.....	77
Gambar 4.26 Proses Distribusi .....	80



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Hasil Kuesioner

