

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	3
DAFTAR GAMBAR.....	6
DAFTAR TABEL	8
DAFTAR LAMPIRAN	9
INTISARI	11
RINGKASAN EKSEKUTIF	12
I. PENDAHULUAN	13
II. Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori.....	14
A. <i>Gamelan Jawa</i>	14
B. <i>Game</i>	15
C. <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	16
D. <i>Unity Game Engine</i>	18
E. <i>Platform Game</i>	18
F. <i>Rhythm Game</i>	18
G. <i>Penelitian Terdahulu</i>	19
G.1. Pembuatan <i>Rhythm Game</i> Pada Android Menggunakan Aplikasi Construct 2	19
G.2. Pembuatan Game Penerapan Game Development Life Cycle Untuk Video Game Dengan Model Role Playing Game	19
G.3. Desain Virtual Gamelan Jawa Sebagai Media Pembelajaran	19
III. IMPLEMENTASI PRODUK	20
A. <i>Inisiasi</i>	20
A.1. Perumusan Konsep	20
B. <i>Pre-Produksi</i>	21
B.1. Pemilihan <i>Genre</i> Permainan	21
B.2 Pemodelan dan <i>User Flow</i>	22
B.3 Pembuatan Diagram Acuan	23
B.3.1. Scene Layout Diagram.....	23
B.3.2. Screen Flow Diagram Gladi Gamelan	24
B.4 Pembuatan <i>Low Fidelity Wireframe</i> Gladi Gamelan	26
B.5. <i>Asset</i> Gamelan dan Gending	28
C. <i>Produksi</i>	28
C.1. Alat dan Bahan	28
C.1.1. Spesifikasi Laptop.....	28
C.1.2. Spesifikasi <i>Tools</i>	29
C.1.3. MIDI Controller	29



C.2. Tahap Pengembangan Gladi Gamelan	29
C.2.1. Pembuatan Tombol Fitur	30
C.2.2. Pembuatan Scene Main Menu	32
C.2.2.1 Penambahan <i>Background Image</i>	32
C.2.2.2. Penambahan <i>Button</i> dan <i>Setting Button</i>	33
C.2.3. Pembuatan Scene Petunjuk	34
C.2.3.1. Penambahan <i>Setting Button</i>	35
C.2.3.2. Penambahan <i>scene</i> Petunjuk Instrumen	36
C.2.4. Pembuatan Dialog Box Keluar	36
C.2.4.1. Penambahan <i>Background</i> dan Teks	37
C.2.4.2. Penambahan <i>Setting Button</i> Keluar, <i>Button</i> Ya dan <i>Button</i> Tidak	37
C.2.5. Pembuatan Scene Pilih Instrumen	39
C.2.5.1. Penambahan <i>Background</i> , Gambar Instrumen, Teks, dan <i>Button</i>	39
C.2.5.2. Penambahan <i>Setting Button</i> Instrumen dan <i>Button</i> Kembali	40
C.2.6. Pembuatan Scene Pilih Gending	42
C.2.6.1. Penambahan <i>Background</i> , Judul Gending, dan Tombol	42
C.2.6.2. Penambahan <i>Setting Button</i> Gending dan <i>Button</i> Kembali	43
C.2.7. Pembuatan Panel Loading	44
C.2.7.1 Penambahan <i>Background</i> , <i>Gameobject</i> , dan <i>Script</i>	44
C.2.8. Pembuatan Scene Instrumen Peking dan Saron Mengiringi Gending	45
C.2.8.1. Pembuatan <i>Prefab</i>	45
C.2.8.2. Penambahan <i>Background</i> dan <i>Asset</i> Gamelan	46
C.2.8.3. Penambahan <i>Prefab</i> Activator	47
C.2.8.4. Penambahan <i>Prefab</i> Note	49
C.2.8.5. Penambahan <i>Collider</i> dan <i>Setting Collider</i> Pada <i>Activator</i> dan <i>Note</i>	50
C.2.8.6. Penambahan Fungsi Membuat Partitur	51
C.2.8.7. Penambahan Fitur <i>Sound</i> Gamelan	52
C.2.8.8. Penambahan Fitur <i>Sound Auto</i>	54
C.2.8.9. Penambahan Fitur <i>Backsound</i> Gending	55
C.2.8.10. Penambahan Fitur <i>Slider Volume</i>	56
C.2.8.11. Penambahan Fitur Skor	58
C.2.8.12. Penambahan <i>Button</i> Mulai, Ulangi, dan Jeda	59
C.2.9. Pembuatan Scene Instrumen Bonang Mengiringi Gending	61
C.2.9.1. Pembuatan <i>Prefab</i>	61
C.2.9.2. Penambahan <i>Background</i> dan <i>Asset</i> Gamelan	61
C.2.9.3. Penambahan <i>Sound</i> dan <i>Sound Auto</i>	62
C.2.10. Pembuatan Scene Instrumen Latihan Gamelan	62
C.2.11. Pembuatan Panel Pause Menu	63
C.2.11.1. Penambahan <i>Button</i> dan Teks	63
C.2.11.2. <i>Setting Button</i> Panel Pause Menu	64
C.2.12. Pembuatan Panel Skor	65
C.2.12.1. Penambahan <i>Button</i> dan Teks	66
C.2.12.2. <i>Setting Button</i> Panel Skor	66
C.2.12.3. Penambahan <i>trigger</i> dan <i>tag</i> Panel Skor	67
C.3. Koneksi KORG NanoPad2	68
C.3.1. Import MINIS (MIDI Input for New Input System)	68
C.3.2. Import Input System	69
C.3.3. Pembuatan Source Code	70
C.3.3.1. Activator	70
C.3.3.2. NoteCallback	71
C.3.3.3. DeviceCallback	72
C.3.3.4. ControlCallback	72



IV. PENGUJIAN PRODUK	74
A. Blackbox Testing (Fungsional)	74
A.1. Scene Halaman Utama (Main Menu)	75
A.2. Scene Halaman Petunjuk	76
A.3. Scene Petunjuk Saron	76
A.4. Scene Petunjuk Peking	77
A.5. Scene Petunjuk Bonang	77
A.6. Scene Pilih Instrumen Coba	78
A.7. Scene Saron Coba	79
A.8. Scene Peking Coba	80
A.9. Scene Bonang Coba	81
A.10. Scene Pilih Instrumen	82
A.11. Scene Pilih Gending Saron	82
A.12. Scene Pilih Gending Peking	83
A.13. Scene Pilih Gending Bonang	84
A.14. Scene SaronGGP	85
B. Pengujian KORG NanoPAD2	86
C. Usability Testing	87
KESIMPULAN	90
SARAN	91
REFERENSI (Bibliografi)	92
LAMPIRAN-LAMPIRAN	94