

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR SINGKATAN	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.1.1 Penelitian <i>Serious Game</i>	5
2.1.2 Penelitian <i>Narrative Element</i>	6
2.1.3 Penelitian Permainan Kuis	7
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 <i>Serious Game</i>	10
2.2.2 <i>Smoverse</i>	11
2.2.3 <i>Game Development Life Cycle</i>	11
2.2.4 Pengembangan Aplikasi Permainan	12
2.2.5 <i>Genre Game</i>	13
2.2.6 <i>Game Narrative</i>	13
2.2.7 Kuis	13
2.2.8 <i>Unity Game Engines</i>	13
2.2.9 <i>Visual Studio Code</i>	14
2.2.10 <i>Game Experience Questionnaire</i>	14
2.2.11 SPSS	14
2.3 Analisis Perbandingan Metode	15
2.3.1 <i>Game Experience Questionnaire (GEQ)</i>	15

2.3.2	Pengujian Perbandingan Data	16
2.4	Pertanyaan Tugas Akhir	23
BAB III Metode Penelitian.....		24
3.1	Alat dan Bahan Tugas akhir	24
3.1.1	Alat Tugas akhir.....	24
3.1.2	Bahan Tugas akhir	24
3.2	Metode yang Digunakan.....	25
3.2.1	<i>Game Development Lifecycle</i>	25
3.2.2	<i>Game Experience Questionnaire</i>	25
3.2.3	Metode Pengujian Perbandingan Data	27
3.3	Alur Tugas Akhir	28
3.3.1	Identifikasi Masalah.....	29
3.3.2	<i>Game Development</i>	30
3.3.2.1	Pengujian GEQ	31
3.3.2.2	Uji Perbandingan Data	31
BAB IV Hasil dan Pembahasan.....		33
4.1	<i>Game Experience Questionnaire</i> “Smoverse” v1	33
4.2	Pengembangan "Smoverse v2	37
4.2.1	<i>Game Design Document</i>	37
4.2.1.1	<i>Game Overview</i>	37
4.2.1.2	<i>Main Gameplay</i>	38
4.2.1.3	<i>Characters</i>	38
4.2.2	Implementasi Elemen <i>Narrative</i> "Smoverse" v2	38
4.2.2.1	Dialog Interaktif "Smoverse" v2	39
4.2.2.2	Kuis "Smoverse" v2	40
4.3	Hasil Pengujian <i>Game Experience Questionnaire</i> “Smoverse” v2	40
4.3.1	Perbandingan GEQ “Smoverse” v1 dan “Smoverse” v2	44
4.4	Hasil Pengujian Perbandingan Data.....	45
4.4.1	Hasil Uji Normalitas Data	46
4.4.2	Hasil <i>Paired Sample T-test</i>	48
4.5	Analisis <i>Engineering</i>	50
BAB V Kesimpulan dan Saran.....		52
5.1	Kesimpulan.....	52
5.2	Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....		53
LAMPIRAN		L-1
L.1	Pengujian <i>serious game</i> "Smoverse"	L-1
L.2	Pengembangan Dialog Interaktif "Smoverse" v2.....	L-13
L.3	Pengembangan Kuis "Smoverse" v2	L-16