

## DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xviii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Tahapan Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
BAB III LANDASAN TEORI.....	9
3.1 Game .....	9
3.1.1 Pengertian <i>game</i> .....	9
3.1.2 Sejarah <i>game</i> .....	9

3.1.3	<i>Platform game</i> .....	9
3.1.4	<i>Genre game</i> .....	10
3.1.5	Elemen dasar <i>game</i> .....	14
3.2	Android.....	15
3.2.1	Pengertian Android .....	15
3.2.2	Sejarah Android .....	15
3.2.3	Fitur-fitur android .....	17
3.2.4	Versi android.....	18
3.3	Unity.....	21
3.3.1	Pengertian Unity .....	21
3.3.2	Sejarah Unity.....	21
3.4	C# .....	22
3.4.1	Pengertian C#.....	22
3.4.2	Sejarah C# .....	22
3.5	CorelDRAW .....	23
3.6	Adobe Photoshop .....	24
3.7	Storyboard .....	25
3.8	Flowchart.....	26
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		27
4.1	Analisis Permainan.....	27
4.1.1	Latar belakang permainan .....	27
4.1.2	Target pengguna.....	28
4.1.3	Target sistem operasi android .....	28
4.1.4	Konsep utama <i>game</i> .....	28
4.1.5	Kondisi menang dan kalah .....	28

4.1.6	Karakter <i>game</i> .....	29
4.1.7	<i>Level game</i> .....	30
4.1.8	Detail <i>game</i> .....	31
4.1.9	<i>Genre game</i> .....	32
4.1.10	Kebutuhan fungsional .....	32
4.1.11	Kebutuhan non-fungsional .....	33
4.2	Rancangan Permainan .....	33
4.2.1	<i>Storyboard</i> .....	33
4.2.2	Perancangan <i>Object Obstacle</i> .....	41
4.2.3	Perancangan <i>Object Item game</i> .....	43
4.2.4	Rancangan desain antarmuka pengguna .....	45
4.3	<i>Game Flow</i> .....	53
BAB V IMPLEMENTASI.....		56
5.1	Spesifikasi Permainan.....	56
5.2	Implementasi Permainan .....	56
5.2.1	Pembuatan karakter utama .....	57
5.2.2	Pembuatan <i>obstacle</i> .....	57
5.2.3	Pembuatan <i>item game</i> .....	58
5.2.4	Pembuatan <i>item power</i> .....	59
5.2.5	Pembuatan <i>background game</i> .....	59
5.2.6	Pembuatan dunia permainan .....	61
5.2.7	Pembuatan <i>particle system</i> .....	79
5.3	Implementasi Antarmuka Pengguna.....	80
5.3.1	<i>Splash screen</i> .....	80
5.3.2	<i>Main menu</i> .....	81

5.3.3	<i>Level select</i> .....	82
5.3.4	<i>Unlock level</i> .....	84
5.3.5	<i>Menu score</i> .....	85
5.3.6	<i>Catalog animal</i> .....	85
5.3.7	<i>Menu shop avatar</i> .....	86
5.3.8	<i>Buy avatar</i> .....	88
5.3.9	<i>Unlock avatar</i> .....	89
5.3.10	<i>Select avatar</i> .....	90
5.3.11	<i>Audio mixer</i> .....	91
5.3.12	<i>Setting</i> .....	92
5.3.13	<i>Loading game</i> .....	93
5.3.14	<i>Pause game</i> .....	95
5.3.15	<i>Game level complated</i> .....	96
5.3.16	<i>Game over</i> .....	97
5.4	Aset Permainan.....	98
BAB VI HASIL PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN .....		111
6.1	Hasil Perancangan Antarmuka .....	111
6.1.1	<i>Splash screen</i> .....	111
6.1.2	<i>Main menu</i> .....	112
6.1.3	<i>Level select</i> .....	112
6.1.4	<i>Menu score</i> .....	113
6.1.5	<i>Menu shop</i> .....	114
6.1.6	<i>Menu setting</i> .....	114
6.1.7	<i>Main game</i> .....	115
6.1.8	<i>Pause game</i> .....	116

6.1.9	<i>Level complete</i> .....	116
6.1.10	<i>Game over</i> .....	117
6.2	Hasil Pengujian.....	118
6.2.1	Pengujian Pada Perangkat.....	118
6.2.2	Pengujian Pada Pengguna .....	119
BAB VII PENUTUP.....		125
7.1	Kesimpulan.....	125
7.2	Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA .....		126
LAMPIRAN.....		128