



DAFTAR ISI

JUDUL	I
PENGESAHAN	II
PERNYATAAN	III
MOTTO	IV
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR GAMBAR.....	XI
INTISARI	XIII
ABSTRACT	XIV
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Pustaka	6
BAB III LANDASAN TEORI	
3.1 Kebudayaan dan Adat.....	7
3.1.1 Kebudayaan	7
3.1.2 Adat	8
3.1.2.1 Adat Dayak.....	8
3.2 <i>Game</i>	11
3.2.1 Platform <i>Game</i>	11
3.2.2 Genre <i>Game</i>	12
3.3. <i>Game Engine</i>	15
3.3.1 Unity	15



3.4 Android.....	16
3.4.1 Versi Android	17
3.5 Graphicsgale	20
3.6 Tiled	20
3.7 CorelDRAW	20
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	
4.1 Analisis	21
4.1.1 Cerita <i>Game</i>	21
4.1.2 Target Pengguna	21
4.1.3 <i>Genre Game</i>	21
4.1.4 Analisis Kebutuhan Aplikasi	22
4.1.5 <i>Player Game</i>	22
4.1.6 <i>Item Game</i>	23
4.2 Desain Antarmuka	23
4.2.1 <i>Storyboard</i>	23
4.2.2 <i>Splash Screen</i>	25
4.2.3 <i>Main Menu</i>	25
4.2.4 Menu Credit.....	26
4.2.5 Menu <i>Controller</i>	26
4.2.6 <i>Gameplay Level 1</i>	27
4.2.7 <i>Gameplay Level 2</i>	27
4.2.8 <i>Game Over</i>	28
4.2.9 <i>Game Pause</i>	28
4.2.10 <i>Ending Game</i>	28
4.3 <i>Font</i>	29
4.4 Warna	29
4.5 <i>Game Flow</i>	30
BAB V IMPLEMENTASI SISTEM	
5.1 Spesifikasi Sistem.....	31
5.2 Implementasi Sistem	31
5.2.1 <i>Splash Screen</i>	32
5.2.2 <i>Main Menu</i>	32



5.2.3 <i>Setting Volume</i>	33
5.2.4 <i>Player / Karakter utama</i>	35
BAB VI HASIL PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN	
6.1 Hasil Perancangan Antarmuka	40
6.1.1 <i>Splash Sceen</i>	40
6.1.2 <i>Main menu</i>	40
6.1.3 <i>Credit</i>	41
6.1.4 <i>Setting Volume</i>	41
6.1.5 <i>Main Game</i>	42
6.1.6 <i>Pause Menu</i>	42
6.1.7 <i>Reward Game</i>	43
6.1.8 <i>Game Over</i>	43
6.2 Hasil Pengujian pada Perangkat	44
6.3 Hasil Pengujian pada Pengguna	45
BAB VII PENUTUP	
7.1 Kesimpulan.....	50
7.2 Saran	50