

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
Intisari	xi
<i>Abstract</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
1.5. Batasan Penelitian	5
1.6. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Landasan Teori	11
2.2.1. <i>Educational Game</i>	11
2.2.2. <i>Game for Nature</i>	11
2.2.3. <i>Game Engine</i>	13
2.2.4. <i>Platformer Role Playing Game</i>	15
2.2.5. Pengembangan RPG menggunakan <i>Unity3d</i>	16
2.2.6. <i>Experience of Immersion in Game</i>	18
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1. Bahan dan Alat Penelitian	22

3.1.1.	Bahan Penelitian.....	22
3.1.2.	Alat Penelitian.....	22
3.2.	Alur Penelitian.....	22
3.3.	Analisis Kebutuhan	24
3.3.1.	Kebutuhan Fungsional	25
3.3.2.	Kebutuhan Non-fungsional	25
3.4.	Perancangan Aplikasi	26
3.4.1.	<i>Gameplay</i>	26
3.4.2.	<i>Gameflow</i>	26
3.4.3.	<i>Character</i>	26
3.4.4.	<i>Controller</i>	30
3.4.5.	<i>Game Mechanic</i>	30
3.5.	Pengujian Aplikasi.....	30
3.5.1.	Pengujian Efek Edukasi <i>Game</i>	30
3.5.2.	Pengujian Efek <i>Immersive Game</i>	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1.	Pengembangan Aplikasi	35
4.1.1.	<i>Gameplay</i>	35
4.1.2.	Storyline	42
4.1.3.	Distribusi Aplikasi Permainan	44
4.2.	Pengujian Aplikasi.....	45
4.2.1.	Pengujian Efek Edukasi <i>Game</i>	45
4.2.2.	Pengujian Efek <i>Immersive Game</i>	56
4.3.	Kelebihan dan Kekurangan	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		62
5.1.	Kesimpulan	62
5.2.	Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA		64
LAMPIRAN.....		67