



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
3.1 Lawang Sewu	8
3.2 Pengertian <i>Game</i>	9
3.2.1 Platform <i>Game</i>	10
3.2.2 <i>Genre Game</i>	11
3.3 Android.....	12
3.3.1 Sejarah Android	12
3.3.2 Versi Android.....	13
3.4 <i>Game Flow</i>	15
3.5 Unity	15
3.6 C#	15
3.7 Android SDK.....	16
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	17
4.1 Analisis <i>Game</i>	17



4.1.1	<i>Cerita Game</i>	17
4.1.2	<i>Genre Game</i>	17
4.1.3	Target Pengguna.....	17
4.1.4	<i>Detail Game</i>	18
4.1.5	Analisis Kebutuhan Aplikasi.....	18
4.1.6	<i>Karakter Game</i>	19
4.1.7	Desain Level.....	21
4.2	Rancangan Desain Antarmuka	26
4.2.1	Rancangan <i>Gameplay</i>	27
4.2.2	Rancangan <i>Pause Menu</i>	27
4.2.3	Rancangan <i>Game over</i>	28
4.2.4	Rancangan <i>Completed</i>	28
4.3	<i>Game Flow</i>	29
BAB V.....		31
5.1	Spesifikasi Sistem.....	31
5.2	Implementasi Sistem	31
5.2.1	<i>Player Animation</i>	31
5.2.2	<i>Player Movement</i>	33
5.2.3	<i>Player Light</i>	36
5.2.4	<i>Player Collision Detection</i>	37
5.2.5	Pintu dan Sumur.....	38
5.2.6	Pintu Keluar	40
5.2.7	Kuntilanak	42
5.2.8	Genderuwo	43
5.2.9	<i>Pause Menu</i>	45
5.2.10	<i>Game Over Menu</i>	47
5.2.11	<i>Completed Menu</i>	48
5.3	<i>Asset Game</i>	50
BAB VI HASIL PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN		54
6.1	Hasil Perancangan	54
6.1.1	<i>Gameplay</i>	54
6.1.2	<i>Pause Menu</i>	56



6.1.3	<i>Game over</i>	57
6.1.4	<i>Completed</i>	57
6.2	Hasil Pengujian.....	58
BAB VII PENUTUP		63
7.1	Kesimpulan.....	63
7.2	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA		64
LAMPIRAN		66