

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
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.....	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 DASAR TEORI	9
3.1 Game	9
3.1.1 Pengertian game	9
3.1.2 Sejarah game	9
3.1.3 Platform game	10
3.1.4 Genres Game.....	11
3.2 Warna	14
3.2.1 Pengertian Warna	14
3.2.2 Pengelompokkan Warna	14
3.2.3 Psikologi Warna	15
3.3 Android.....	16
3.3.1 Pengertian Android	16
3.3.2 Sejarah Android	16
3.3.3 Versi android.....	17
3.4 Unity.....	20
3.4.1 Pengertian Unity.....	20
3.4.2 Sejarah Unity.....	20
3.4 C#	21
3.4.1 Pengertian C#.....	21
3.4.2 Sejarah C#	21
3.5 CorelDRAW	22

3.6	Adobe Photoshop	23
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN		24
4.1	Analisis	24
4.1.1	Recording Audio	24
4.1.2	Storyborad	24
4.1.3	Cerita Game	28
4.1.4	Target Pengguna.....	28
4.1.5	Konsep Utama Game	28
4.1.6	Detail Game	29
4.1.7	Genre Game	29
4.1.8	Analisis Kebutuhan Aplikasi.....	29
4.2	Rancangan Desain Antarmuka	30
4.2.1	Rancangan Splash Screen	30
4.2.2	Rancangan Main Menu	30
4.2.3	Rancangan Level Select	31
4.2.4	Rancangan Deskripsi Kerajaan	32
4.2.5	Rancangan Main Game	32
4.2.6	Rancangan Pause Panel.....	33
4.2.7	Rancangan Failed	33
4.3	Game Flow	34
BAB V IMPLEMENTASI SISTEM.....		36
5.1	Spesifikasi Sistem.....	36
5.2	Implementasi Game.....	36
5.2.1	Pembuatan Karakter	36
5.2.2	Pembuatan Gambar pada Panel Deskripsi Kerajaan.....	38
5.2.3	SplashScreen	41
5.2.4	Main Menu	42
5.2.5	Level Select.....	43
5.2.6	Menampilkan dan Menutup Panel Deskripsi Kerajaan.....	44
5.2.7	Menggeser Halaman Panel Deskripsi Kerajaan	45
5.2.8	Panel Pause	46
5.2.9	Game Random Attack	47
5.2.10	Game Random Button War Musuh.....	49
5.2.11	Game Random War pemain	49
5.2.12	Health Bar	50
5.2.13	Parallax.....	51
5.2.14	CameraShake.....	52
5.2.15	Volume.....	52
5.2.16	AudioManager.....	53
5.3	Asset Game.....	53
BAB VI HASIL PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN		58

6.1	Hasil Perancangan	58
6.1.1	Splash Screen	58
6.1.2	Main Menu	59
6.1.3	Rules.....	60
6.1.4	Level Select.....	60
6.1.5	Game Play	61
6.1.6	Failed.....	62
6.1.7	Victory.....	62
6.2	Hasil Pengujian.....	63
6.2.1	Pengujian Pada Pengguna	63
6.2.2	Pengujian Pada Perangkat.....	65
BAB VII PENUTUP		67
7.1	Kesimpulan.....	67
7.2	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA		68
LAMPIRAN		70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 tampilan Unity.....	20
Gambar 3. 2 tampilan awal CorelDRAW X7	23
Gambar 3. 3 tampilan awal Adobe Photoshop CC 2015	23
Gambar 4. 1 Ilustrasi Menu Utama	25
Gambar 4. 2 Ilustrasi Level Select	25
Gambar 4. 3 Ilustrasi dari Panel Deskripsi.....	26
Gambar 4. 4 Ilustrasi Scene War.....	26
Gambar 4. 5 Ilustrasi Panel Pause.....	27
Gambar 4. 6 Ilustrasi Scene Won.....	27
Gambar 4. 7 Ilustrasi Scene Failed	28
Gambar 4. 8 Rancangan Splash Screen.....	30
Gambar 4. 9 Rancangan Main Menu	31
Gambar 4. 10 Rancangan Level Select	31
Gambar 4. 11 Rancangan Deskripsi Kerajaan	32
Gambar 4. 12 Rancangan Main Game	33
Gambar 4. 13 Rancangan Menu Pause	33
Gambar 4. 14 Rancangan Failed	34
Gambar 4. 15 Game Flow “Astana : Conquer Nusantara	35
Gambar 5. 1 pembuatan bentuk dasar musuh	37
Gambar 5. 2 pemberian warna dasar karakter musuh.....	37
Gambar 5. 3 pemberian efek bayangan pada karakter musuh	38
Gambar 5. 4 langkah 1, pembuatan gambar panel deskripsi.....	38
Gambar 5. 5 langkah 2, pembuatan gambar panel deskripsi.....	39
Gambar 5. 6 langkah 3, pembuatan gambar panel deskripsi.....	39
Gambar 5. 7 langkah 4, pembuatan gambar panel deskripsi.....	40
Gambar 5. 8 langkah 5, pembuatan gambar panel deskripsi.....	40
Gambar 5. 9 proses ekspor gambar panel deskripsi.....	41
Gambar 5. 10 Source code Splashscreen	41
Gambar 5. 11 Potongan Source Code pada Button.....	42
Gambar 5. 12 Potongan Source Code pada PanelScript	43
Gambar 5. 13 Source code Level Select	44
Gambar 5. 14 Source code menampilkan panel deskripsi	44
Gambar 5. 15 Source code menutup panel deskripsi	45
Gambar 5. 16 Source code menggeser panel deskripsi.....	45
Gambar 5. 17 Source Code pada halaman panel deskripsi kerajaan	46
Gambar 5. 18 source code pause panel	46
Gambar 5. 19 Source code game random attack musuh menang	47
Gambar 5. 20 Source code game random attack pemain menang	48
Gambar 5. 21 Source code game random attack ketika seri	48
Gambar 5. 22 Source code game random button war	49
Gambar 5. 23 Source code game random war pemain.....	50
Gambar 5. 24 potongan source code health bar musuh	50
Gambar 5. 25 Potongan source code health bar pemain	51



Gambar 5. 26 Potongan source code parallax	51
Gambar 5. 27 Potongan source code CameraShake.....	52
Gambar 5. 28 Potongan source code volume.....	52
Gambar 5. 29 Potongan source code AudioManager	53
Gambar 6. 1 tampilan splash screen Vokasi Studios	58
Gambar 6. 2 tampilan splash sreen Mulmed Game	59
Gambar 6. 3 tampilan main menu.....	59
Gambar 6. 4 tampilan rules	60
Gambar 6. 5 tampilan level select.....	60
Gambar 6. 6 tampilan deskripsi kerajaan.....	61
Gambar 6. 7 tampilan Game Play	61
Gambar 6. 8 tampilan Failed.....	62
Gambar 6. 9 tampilan Victory.....	62
Gambar 6. 10 tampilan kuesioner pertanyaan 1-4	63
Gambar 6. 11 tampilan pertanyaan 5-10	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Game	8
Tabel 5. 1 Asset Image.....	53
Tabel 5. 2 Asset Sound	55
Tabel 5. 3 Asset Font	56
Tabel 5. 4 Asset Animation.....	57
Tabel 6. 1 Hasil Kuesioner.....	65
Tabel 6. 2 Daftar Perangkat Uji	66