



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL KEDUA	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Rumusan Masalah	15
1.3 Batasan Masalah	15
1.4 Tujuan Penelitian	15
1.5 Manfaat Penelitian	16
1.6 Metodologi Penelitian	16
1.7 Sistematika Penulisan	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	19
BAB III DASAR TEORI	21
3.1 <i>Game</i>	21
3.1.1 Sejarah <i>Game</i>	21
3.3 Unity	21
3.3.1 <i>Scene</i>	22
3.3.2 <i>Asset</i>	22
3.4 C#	22
3.5 <i>Storyboard</i>	23
3.5 Desain Grafis	24
3.6 Elemen Desain Grafis	24
3.6 Teknik Menggambar	27
3.6 Gambar Ilustrasi	29
3.8 CorelDRAW	30
3.8 Adobe Photoshop	31
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	33
4.1 Analisis	33
4.1.1 <i>Storyboard</i>	34
4.1.2 Analisis Kebutuhan <i>Game</i>	39
4.1.3 Karakter <i>Game</i>	40
4.2 Rancangan Desain Antarmuka	42



4.2.1	Rancangan <i>Splash Screen</i>	43
4.2.2	Rancangan <i>Main Menu</i>	43
4.2.3	Rancangan <i>Level Select</i>	44
4.2.4	Rancangan <i>Game Over</i>	45
BAB V IMPLEMENTASI SISTEM		47
5.1	Spesifikasi Sistem	47
5.2	Implementasi Elemen Grafis	47
5.2.1	Pembuatan Karakter	47
5.2.2	<i>Splash Screen</i>	49
5.2.3	<i>Main Menu</i>	50
5.2.4	<i>Storytelling</i>	51
5.2.5	<i>Level Select</i>	54
5.2.6	<i>Game Over</i>	55
5.3	<i>Asset Game</i>	55
BAB VI HASIL PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN		64
6.1	Hasil Perancangan	64
6.1.1	<i>Splash Screen</i>	64
6.1.2	<i>Main Menu</i>	64
6.1.3	<i>Storytelling</i>	65
6.1.4	<i>Game Over</i>	66
6.1.5	<i>Credit</i>	67
6.1.6	<i>Ending</i>	67
6.2	Hasil Pengujian	68
BAB VII PENUTUP		73
7.1	Kesimpulan	73
7.2	Saran	73
DAFTAR PUSTAKA		74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Skema Warna	26
Gambar 4. 1 game “Neverending Nightmares”	33
Gambar 4. 2 skema penciptaan elemen grafis game “Lawang Sewu”	34
Gambar 4. 3 Ilustrasi menu awal	35
Gambar 4. 4 tampilan Storytelling bagian pertama	36
Gambar 4. 5 tampilan Storytelling bagian kedua	36
Gambar 4. 6 tampilan Storytelling bagian ketiga	37
Gambar 4. 7 ilustrasi Level Select	37
Gambar 4. 8 rancangan asset gameplay	38
Gambar 4. 9 rancangan asset berupa portal	38
Gambar 4. 10 ilustrasi Game Over	39
Gambar 4. 11 sketsa awal karakter “Joni”	40
Gambar 4. 12 tampilan final karakter “Joni”	41
Gambar 4. 13 tampilan “Kuntilanak”	41
Gambar 4. 14 tampilan “Genderuwo”	42
Gambar 4. 15 rancangan Splash Screen	43
Gambar 4. 16 rancangan Main Menu	43
Gambar 4. 17 background Main Menu	44
Gambar 4. 18 rancangan Level Select	44
Gambar 4. 19 background Level Select	45
Gambar 4. 20 rancangan Game Over	45
Gambar 4. 21 background Game Over	46
Gambar 4. 22 rancangan asset tombol	46
Gambar 5. 1 penyeleksian objek karakter “Joni”	48
Gambar 5. 2 penyeleksian objek “Kuntilanak”	48
Gambar 5. 3 penyeleksian objek “Genderuwo”	49
Gambar 5. 4 proses <i>export</i> karakter “Joni”	49
Gambar 5. 5 <i>source code Splash Screen</i>	50
Gambar 5. 6 <i>source code Main Menu</i>	51
Gambar 5. 7 animasi <i>Storytelling 1</i>	52
Gambar 5. 8 animasi <i>Storytelling 2</i>	52
Gambar 5. 9 animasi <i>Storytelling 3</i>	52
Gambar 5. 10 <i>animation controller Storytelling</i>	53
Gambar 5. 11 <i>source code Storytelling</i>	53
Gambar 5. 12 <i>source code Level Select</i>	54
Gambar 5. 13 <i>source code Game Over</i>	55
Gambar 5. 14 Asset Image nomor 1-7	57
Gambar 5. 15 Asset Image nomor 8-12	58
Gambar 5. 16 Asset Image nomor 13-18	58
Gambar 5. 17 Asset Image nomor 19	59
Gambar 5. 18 Asset Image nomor 20-21	59
Gambar 5. 19 Asset Image nomor 22	60
Gambar 5. 20 Asset Image nomor 23-24	60
Gambar 5. 21 Asset Image nomor 25-28	61



**PEMBUATAN SCENE DAN ELEMEN GRAFIS PADA GAME 2D "LAWANG SEWU"
BERBASIS ANDROID**

HILDAN ELQI AHFASHY, Yusron Fuadi, S.Sn., M.Sn

Universitas Gadjah Mada, 2016 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Gambar 6. 1 tampilan splash screen	64
Gambar 6. 2 tampilan Main Menu.....	65
Gambar 6. 3 tampilan <i>Storytelling</i> 1	65
Gambar 6. 4 tampilan <i>Storytelling</i> 2.....	66
Gambar 6. 5 tampilan <i>Storytelling</i> 3.....	66
Gambar 6. 6 tampilan <i>game over</i>	67
Gambar 6. 7 tampilan <i>credit</i>	67
Gambar 6. 8 tampilan <i>Ending</i>	68
Gambar 6. 9 tampilan kuesioner pertanyaan 1-4.....	69
Gambar 6. 10 tampilan kuesioner pertanyaan 5-8.....	70
Gambar 6. 11 tampilan kuesioner pertanyaan 9-10.....	71



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Game	20
Tabel 5. 1 Asset Image.....	56
Tabel 5. 2 <i>Asset Sounds</i>	62
Tabel 5. 3 <i>Asset Animation</i>	62
Tabel 5. 4 <i>Asset Animation Controller</i>	63
Tabel 6. 1 Hasil kuesioner.....	71