

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	1
DAFTAR ISI	3
DAFTAR GAMBAR	6
DAFTAR TABEL	8
DAFTAR LAMPIRAN	9
INTISARI	11
RINGKASAN EKSEKUTIF	12
I. PENDAHULUAN	13
II. Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori	15
A. <i>Gamelan Jawa</i>	15
B. <i>Game</i>	16
D. <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	17
E. <i>Unity Game Engine</i>	19
F. <i>Platform Game</i>	19
G. <i>Rhythm Game</i>	19
H. <i>Penelitian Terdahulu</i>	20
G.1. Pembuatan <i>Rhythm Game</i> Pada Android Menggunakan Aplikasi Construct 2	20
G.2. Pembuatan Game Penerapan Game Development Life Cycle Untuk Video Game Dengan Model Role Playing Game	20
G.3. Desain Virtual Gamelan Jawa Sebagai Media Pembelajaran	20
III. IMPLEMENTASI PRODUK	21
A. <i>Inisiasi</i>	21
A.1. Perumusan Konsep	21
B. <i>Pre-Produksi</i>	22
B.1. Pemilihan <i>Genre Permainan</i>	22
B.2. Pemodelan dan <i>User Flow</i>	23
B.3. Pembuatan Diagram Acuan	24
B.3.1. Scene Layout Diagram	24
B.3.2. Screen Flow Diagram Gladi Gamelan	25
B.4. Pembuatan <i>Low Fidelity Wireframe</i> Gladi Gamelan	27
B.5. <i>Asset Gamelan dan Gending</i>	29
C. <i>Produksi</i>	29
C.1. <i>Alat dan Bahan</i>	29
C.1.1. Spesifikasi Laptop	29
C.1.2. Spesifikasi <i>Tools</i>	30
C.1.3. MIDI Controller	30

C.2. Tahap Pengembangan Gladi Gamelan	30
C.2.1. Pembuatan Tombol Fitur	31
C.2.2. Pembuatan Scene Main Menu	33
C.2.2.1 Penambahan <i>Background Image</i>	33
C.2.2.2. Penambahan <i>Button</i> dan <i>Setting Button</i>	34
C.2.3. Pembuatan Scene Petunjuk	35
C.2.3.1. Penambahan <i>Setting Button</i>	36
C.2.3.2. Penambahan <i>scene</i> Petunjuk Instrumen	37
C.2.4. Pembuatan Dialog Box Keluar	37
C.2.4.1. Penambahan <i>Background</i> dan Teks	38
C.2.4.2. Penambahan <i>Setting Button</i> Keluar, <i>Button Ya</i> dan <i>Button Tidak</i>	38
C.2.5. Pembuatan Scene Pilih Instrumen	40
C.2.5.1. Penambahan <i>Background</i> , Gambar Instrumen, Teks, dan <i>Button</i>	40
C.2.5.2. Penambahan <i>Setting Button</i> Instrumen dan <i>Button Kembali</i>	41
C.2.6. Pembuatan Scene Pilih Gending	43
C.2.6.1. Penambahan <i>Background</i> , Judul Gending, dan Tombol	43
C.2.6.2. Penambahan <i>Setting Button</i> Gending dan <i>Button Kembali</i>	44
C.2.7. Pembuatan Panel Loading	45
C.2.7.1 Penambahan <i>Background</i> , <i>Gameobject</i> , dan <i>Script</i>	45
C.2.8. Pembuatan Scene Instrumen Peking dan Saron Mengiringi Gending	46
C.2.8.1. Pembuatan <i>Prefab</i>	46
C.2.8.2. Penambahan <i>Background</i> dan <i>Asset</i> Gamelan	47
C.2.8.3. Penambahan <i>Prefab Activator</i>	48
C.2.8.4. Penambahan <i>Prefab Note</i>	50
C.2.8.5. Penambahan <i>Collider</i> dan <i>Setting Collider</i> Pada <i>Activator</i> dan <i>Note</i>	51
C.2.8.6. Penambahan Fungsi Membuat Partitur	52
C.2.8.7. Penambahan Fitur <i>Sound</i> Gamelan	53
C.2.8.8. Penambahan Fitur <i>Sound Auto</i>	55
C.2.8.9. Penambahan Fitur <i>Backsound</i> Gending	56
C.2.8.10. Penambahan Fitur <i>Slider Volume</i>	57
C.2.8.11. Penambahan Fitur Skor	59
C.2.8.12. Penambahan <i>Button</i> Mulai, Ulangi, dan Jeda	60
C.2.9. Pembuatan Scene Instrumen Bonang Mengiringi Gending	62
C.2.9.1. Pembuatan <i>Prefab</i>	62
C.2.9.2. Penambahan <i>Background</i> dan <i>Asset</i> Gamelan	62
C.2.9.3 Penambahan <i>Sound</i> dan <i>Sound Auto</i>	63
C.2.10. Pembuatan Scene Instrumen Latihan Gamelan	63
C.2.11. Pembuatan Panel Pause Menu	64
C.2.11.1. Penambahan <i>Button</i> dan Teks	64
C.2.11.2. <i>Setting Button</i> Panel Pause Menu	65
C.2.12. Pembuatan Panel Skor	66
C.2.12.1. Penambahan <i>Button</i> dan Teks	67
C.2.12.2. <i>Setting Button</i> Panel Skor	67
C.1.12.3 Penambahan <i>trigger</i> dan <i>tag</i> Panel Skor	68
C.3. Koneksi KORG NanoPad2	69
C.3.1. Import MINIS (MIDI Input for New Input System)	69
C.3.2. Import Input System	70
C.3.3. Pembuatan Source Code	71
C.3.3.1. <i>Activator</i>	71
C.3.3.2. <i>NoteCallback</i>	72
C.3.3.3. <i>DeviceCallback</i>	73
C.3.3.4. <i>ControlCallback</i>	73
IV. PENGUJIAN PRODUK	75
A. Blackbox Testing	75



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Implementasi Fitur Mengiringi Gending dan Latihan Gamelan Pada Pengembangan Aplikasi Permainan

Gamelan Jawa Sebagai Media Edukasi dan Pelestarian Budaya

ALDI PRATAMA W, Ir. Addin Suwastono, S.T., M.Eng., IPM.; Prof. (Emr). Adhi Susanto, M.Sc., Ph.D.

Universitas Gadjah Mada, 2021 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

A.1. Scene Halaman Utama (Main Menu).....	76
A.2. Scene Halaman Petunjuk.....	77
A.3. Scene Petunjuk Saron	77
A.4. Scene Petunjuk Peking.....	78
A.5. Scene Petunjuk Bonang	78
A.6. Scene Pilih Instrumen Coba	79
A.7. Scene Saron Coba.....	80
A.8. Scene Peking Coba	81
A.9. Scene Bonang Coba.....	82
A.10. Scene Pilih Instrumen	83
A.11. Scene Pilih Gending Saron	83
A.12. Scene Pilih Gending Peking.....	84
A.13. Scene Pilih Gending Bonang	85
A.14. Scene SaronGGP	86
B. Pengujian KORG NanoPAD2	87
C. Usability Testing	88
KESIMPULAN	91
SARAN.....	92
REFERENSI (Bibliografi).....	93
LAMPIRAN-LAMPIRAN	95