

## DAFTAR ISI

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 .....	14
A. <i>Gamelan Jawa</i> .....	14
B. <i>Game</i> .....	15
C. <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i> .....	16
D. <i>Unity Game Engine</i> .....	18
E. <i>Platform Game</i> .....	18
F. <i>Rhythm Game</i> .....	18
G. <i>Penelitian Terdahulu</i> .....	19
G.1. Pembuatan <i>Rhythm Game</i> Pada Android Menggunakan Aplikasi Construct 2 .....	19
G.2. Pembuatan Game Penerapan Game Development Life Cycle Untuk Video Game Dengan Model Role Playing Game .....	19
G.3. Desain Virtual Gamelan Jawa Sebagai Media Pembelajaran .....	19
III. IMPLEMENTASI PRODUK .....	20
A. <i>Inisiasi</i> .....	20
A.1. Perumusan Konsep .....	20
B. <i>Pre-Produksi</i> .....	21
B.1. Pemilihan <i>Genre</i> Permainan.....	21
B.2. Pemodelan dan <i>User Flow</i> .....	22
B.3. Pembuatan Diagram Acuan .....	23
B.3.1. Scene Layout Diagram .....	23
B.3.2. Screen Flow Diagram Gladi Gamelan .....	24
B.4. Pembuatan <i>Low Fidelity Wireframe</i> Gladi Gamelan .....	26
B.5. <i>Asset</i> Gamelan dan Gending .....	28
C. <i>Produksi</i> .....	28
C.1. Alat dan Bahan .....	28
C.1.1. Spesifikasi Laptop .....	28
C.1.2. Spesifikasi <i>Tools</i> .....	29
C.1.3. MIDI Controller .....	29



<b>C.2. Tahap Pengembangan Gladi Gamelan .....</b>	<b>29</b>
<b>C.2.1. Pembuatan Tombol Fitur .....</b>	<b>30</b>
<b>C.2.2. Pembuatan Scene Main Menu .....</b>	<b>32</b>
C.2.2.1 Penambahan <i>Background Image</i> .....	32
C.2.2.2. Penambahan <i>Button</i> dan <i>Setting Button</i> .....	33
<b>C.2.3. Pembuatan Scene Petunjuk .....</b>	<b>34</b>
C.2.3.1. Penambahan <i>Setting Button</i> .....	35
C.2.3.2. Penambahan <i>scene</i> Petunjuk Instrumen .....	36
<b>C.2.4. Pembuatan Dialog Box Keluar .....</b>	<b>36</b>
C.2.4.1. Penambahan <i>Background</i> dan Teks .....	37
C.2.4.2. Penambahan <i>Setting Button</i> Keluar, <i>Button Ya</i> dan <i>Button Tidak</i> .....	37
<b>C.2.5. Pembuatan Scene Pilih Instrumen .....</b>	<b>39</b>
C.2.5.1. Penambahan <i>Background</i> , Gambar Instrumen, Teks, dan <i>Button</i> .....	39
C.2.5.2. Penambahan <i>Setting Button</i> Instrumen dan <i>Button Kembali</i> .....	40
<b>C.2.6. Pembuatan Scene Pilih Gending .....</b>	<b>42</b>
C.2.6.1. Penambahan <i>Background</i> , Judul Gending, dan Tombol .....	42
C.2.6.2. Penambahan <i>Setting Button</i> Gending dan <i>Button Kembali</i> .....	43
<b>C.2.7. Pembuatan Panel Loading .....</b>	<b>44</b>
C.2.7.1 Penambahan <i>Background</i> , <i>Gameobject</i> , dan <i>Script</i> .....	44
<b>C.2.8. Pembuatan Scene Instrumen Peking dan Saron Mengiringi Gending .....</b>	<b>45</b>
C.2.8.1. Pembuatan <i>Prefab</i> .....	45
C.2.8.2. Penambahan <i>Background</i> dan <i>Asset Gamelan</i> .....	46
C.2.8.3. Penambahan <i>Prefab Activator</i> .....	47
C.2.8.4. Penambahan <i>Prefab Note</i> .....	49
C.2.8.5. Penambahan <i>Collider</i> dan <i>Setting Collider</i> Pada <i>Activator</i> dan <i>Note</i> .....	50
C.2.8.6. Penambahan Fungsi Membuat Partitur .....	51
C.2.8.7. Penambahan Fitur <i>Sound Gamelan</i> .....	52
C.2.8.8. Penambahan Fitur <i>Sound Auto</i> .....	54
C.2.8.9. Penambahan Fitur <i>Backsound Gending</i> .....	55
C.2.8.10. Penambahan Fitur <i>Slider Volume</i> .....	56
C.2.8.11. Penambahan Fitur Skor .....	58
C.2.8.12. Penambahan <i>Button Mulai</i> , <i>Ulangi</i> , dan <i>Jeda</i> .....	59
<b>C.2.9. Pembuatan Scene Instrumen Bonang Mengiringi Gending .....</b>	<b>61</b>
C.2.9.1. Pembuatan <i>Prefab</i> .....	61
C.2.9.2. Penambahan <i>Background</i> dan <i>Asset Gamelan</i> .....	61
C.2.9.3. Penambahan <i>Sound</i> dan <i>Sound Auto</i> .....	62
<b>C.2.10. Pembuatan Scene Instrumen Latihan Gamelan .....</b>	<b>62</b>
<b>C.2.11. Pembuatan Panel Pause Menu .....</b>	<b>63</b>
C.2.11.1. Penambahan <i>Button</i> dan Teks .....	63
C.2.11.2. <i>Setting Button</i> Panel Pause Menu .....	64
<b>C.2.12. Pembuatan Panel Skor .....</b>	<b>65</b>
C.2.12.1. Penambahan <i>Button</i> dan Teks .....	66
C.2.12.2. <i>Setting Button Panel Skor</i> .....	66
C.1.12.3. Penambahan <i>trigger</i> dan <i>tag</i> Panel Skor .....	67
<b>C.3. Koneksi KORG NanoPad2 .....</b>	<b>68</b>
<b>C.3.1. Import MINIS (MIDI Input for New Input System) .....</b>	<b>68</b>
<b>C.3.2. Import Input System .....</b>	<b>69</b>
<b>C.3.3. Pembuatan Source Code .....</b>	<b>70</b>
C.3.3.1. <i>Activator</i> .....	70
C.3.3.2. <i>NoteCallback</i> .....	71
C.3.3.3. <i>DeviceCallback</i> .....	72
C.3.3.4. <i>ControlCallback</i> .....	72



<b>IV. PENGUJIAN PRODUK .....</b>	<b>74</b>
<b>A. Blackbox Testing (Fungsional) .....</b>	<b>74</b>
A.1. Scene Halaman Utama (Main Menu) .....	75
A.2. Scene Halaman Petunjuk .....	76
A.3. Scene Petunjuk Saron .....	76
A.4. Scene Petunjuk Peking .....	77
A.5. Scene Petunjuk Bonang .....	77
A.6. Scene Pilih Instrumen Coba .....	78
A.7. Scene Saron Coba .....	79
A.8. Scene Peking Coba .....	80
A.9. Scene Bonang Coba .....	81
A.10. Scene Pilih Instrumen .....	82
A.11. Scene Pilih Gending Saron .....	82
A.12. Scene Pilih Gending Peking .....	83
A.13. Scene Pilih Gending Bonang .....	84
A.14. Scene SaronGGP .....	85
<b>B. Pengujian KORG NanoPAD2 .....</b>	<b>86</b>
<b>C. Usability Testing .....</b>	<b>87</b>
<b>KESIMPULAN .....</b>	<b>90</b>
<b>SARAN .....</b>	<b>91</b>
<b>REFERENSI (Bibliografi) .....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>94</b>