

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Rancangan	2
1.3 Batasan Rancangan	3
1.4 Spesifikasi Rancangan	3
1.5 Kegunaan Rancangan	5
1.6 Rancangan yang Sudah dibuat	5
BAB II LANDASAN TEORITIK	8
2.1. Game yang dirancang	8
2.2. Dasar Teori	8
2.2.1. Metode Perancangan	9
2.2.2. Genre	12
2.2.3. Unity	18
2.2.4. C#	19
2.2.5. Android	20
2.2.6. iOS	20
2.2.7. Adobe Photoshop	21
2.2.8. Gaya Gravitasi	21
2.2.9. Bidang Miring	22
2.2.10. Tuas	23
BAB III RANCANGAN DAN PEMBUATAN	25
3.1. Rancangan Sistem	25

3.1.1.	Tahap Riset dan Penyusunan Konsep Dasar	26
3.1.2.	Perumusan <i>Gameplay</i>	27
3.1.3.	Penyusunan <i>Asset</i> dan <i>Level Design</i>	29
3.1.3.1.	<i>Level Design</i>	29
3.1.3.2.	Desain Kontrol	30
3.1.3.3.	Desain Objek	31
3.1.3.4.	Desain Suara	35
3.1.3.5.	Rancangan Tampilan	36
3.2.	Pembuatan Sistem	38
3.2.1.	Perangkat Keras	38
3.2.2.	Perangkat Lunak	39
3.2.3.	Komponen Grafis	40
3.2.3.1.	Tampilan <i>Homescreen</i>	40
3.2.3.2.	Tampilan <i>About</i>	41
3.2.3.3.	Tampilan <i>Stage Selection</i>	41
3.2.3.4.	Tampilan <i>Stage</i>	42
3.2.3.5.	Tampilan <i>Window Stage Complete</i>	42
3.2.4.	Komponen Suara	43
3.2.5.	Pembuatan untuk Platform iOS	43
3.2.6.	Pembuatan Algoritma	46
3.2.7.	Perubahan Rancangan	48
BAB IV	PENGUJIAN	50
4.1.	Metode Pengujian	50
4.2.	Blackbox Testing	51
4.3.	Alpha Testing	55
4.4.	Beta Testing	56
4.5.	Hasil Pengujian	57
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1.	Kesimpulan	64
5.2.	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA		66
LAMPIRAN		70
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		132

DAFTAR TABEL

	Halaman
TABEL 1 Komponen Suara	43
TABEL 2 Hasil Pengujian <i>Alpha Testing</i>	56
TABEL 3 Hasil Pengujian Berbagai Macam <i>Smartphone</i> dan OS	63
TABEL 4 Keterangan Simbol <i>Stage</i>	90
TABEL 5 Keterangan Tingkat Kesulitan	124
TABEL 6 Jawaban Responden	124
TABEL 7 Persentase Hasil Responden	126

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Brain It On!	6
Gambar 2 Cut It! : Brain Puzzles	7
Gambar 3 Blast Off	7
Gambar 4 Cut The Rope !	15
Gambar 5 Happy Glass	15
Gambar 6 Gaya Gravitasi	22
Gambar 7 Bidang Miring	23
Gambar 8 Tuas	24
Gambar 9 <i>State Transition Diagram</i>	27
Gambar 10 <i>Stage 1</i>	70
Gambar 11 <i>Stage 2</i>	71
Gambar 12 <i>Stage 3</i>	72
Gambar 13 <i>Stage 4</i>	73
Gambar 14 <i>Stage 5</i>	74
Gambar 15 <i>Stage 6</i>	75
Gambar 16 <i>Stage 7</i>	76
Gambar 17 <i>Stage 8</i>	77
Gambar 18 <i>Stage 9</i>	78
Gambar 19 <i>Stage 10</i>	79
Gambar 20 <i>Stage 11</i>	80

Gambar 21 <i>Stage</i> 12	81
Gambar 22 <i>Stage</i> 13	82
Gambar 23 <i>Stage</i> 14	83
Gambar 24 <i>Stage</i> 15	84
Gambar 25 <i>Stage</i> 16	85
Gambar 26 <i>Stage</i> 17	86
Gambar 27 <i>Stage</i> 18	87
Gambar 28 <i>Stage</i> 19	88
Gambar 29 <i>Stage</i> 20	89
Gambar 30 Area Gambar	91
Gambar 31 Langkah Menggambar Objek	91
Gambar 32 Langkah Memotong Objek	92
Gambar 33 Ball	92
Gambar 34 Ring	93
Gambar 35 Lever	93
Gambar 36 langkah Penggunaan Lever	94
Gambar 37 Fan	94
Gambar 38 Drawn Object	95
Gambar 39 Circle Screwed Object	95
Gambar 40 Rectangle Screwed Object	95
Gambar 41 Circle Non Screwed Object	95
Gambar 42 Rectangle Non Screwed Object	96

Gambar 43 Platform	96
Gambar 44 Star	96
Gambar 45 Modul <i>Homescreen</i>	97
Gambar 46 Modul <i>About</i>	97
Gambar 47 Modul <i>Stage Selection</i>	98
Gambar 48 Modul <i>Stage</i>	98
Gambar 49 Modul <i>Stage Complete</i>	99
Gambar 50 Tampilan <i>Homescreen</i>	100
Gambar 51 Tampilan <i>About</i>	100
Gambar 52 Tampilan <i>Stage Selection</i>	101
Gambar 53 Tampilan <i>Stage</i>	101
Gambar 54 Tampilan <i>Stage Complete</i>	101
Gambar 55 Tampilan <i>Website</i> developer.apple.com/account	102
Gambar 56 Tampilan <i>Website</i> appstoreconnect.apple.com/	102
Gambar 57 Tampilan My Apps pada <i>Website</i> appstoreconnect.apple.com/	103
Gambar 58 Tampilan Xcode	103
Gambar 59 Tampilan <i>Window Archive</i>	104
Gambar 60 Tampilan <i>Game "Insert The Ball!"</i> Pada App Store	104
Gambar 61 Tampilan <i>Stage 1</i>	105
Gambar 62 Tampilan <i>Stage 2</i>	105

Gambar 63 Tampilan <i>Stage</i> 3	106
Gambar 64 Tampilan <i>Stage</i> 4	106
Gambar 65 Tampilan <i>Stage</i> 5	106
Gambar 66 Tampilan <i>Stage</i> 6	107
Gambar 67 Tampilan <i>Stage</i> 7	107
Gambar 68 Tampilan <i>Stage</i> 8	107
Gambar 69 Tampilan <i>Stage</i> 9	108
Gambar 70 Tampilan <i>Stage</i> 10	108
Gambar 71 Tampilan <i>Stage</i> 11	108
Gambar 72 Tampilan <i>Stage</i> 12	109
Gambar 73 Tampilan <i>Stage</i> 13	109
Gambar 74 Tampilan <i>Stage</i> 14	109
Gambar 75 Tampilan <i>Stage</i> 15	110
Gambar 76 Tampilan <i>Stage</i> 16	110
Gambar 77 Tampilan <i>Stage</i> 17	110
Gambar 78 Tampilan <i>Stage</i> 18	111
Gambar 79 Tampilan <i>Stage</i> 19	111
Gambar 80 Tampilan <i>Stage</i> 20	111
Gambar 81 Tampilan <i>Stage</i> 21	112
Gambar 82 Tampilan <i>Stage</i> 22	112
Gambar 83 Tampilan <i>Stage</i> 23	112
Gambar 84 Tampilan <i>Stage</i> 24	113

Gambar 85 Tampilan <i>Bonus Stage</i>	113
Gambar 86 <i>Gameplay Stage 12</i>	114
Gambar 87 <i>Gameplay Stage 17</i>	114
Gambar 88 <i>Gameplay Stage 20</i>	115
Gambar 89 Tampilan Objek Volley Ball.....	116
Gambar 90 Tampilan Objek Tennis Ball.....	116
Gambar 91 Tampilan Objek Bowling Ball.....	116
Gambar 92 Tampilan Objek Fan.....	117
Gambar 93 Tampilan Objek Lever.....	117
Gambar 94 Tampilan Objek Ring.....	117
Gambar 95 Tampilan Objek Platform.....	117
Gambar 96 Pemain Viona Menguji <i>Game</i> untuk <i>Beta Testing</i>	131
Gambar 97 Pemain William Menguji <i>Game</i> untuk <i>Beta Testing</i>	131

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN I <i>LEVEL DESIGN</i>	70
LAMPIRAN II DESAIN OBJEK.....	91
LAMPIRAN III RANCANGAN TAMPILAN.....	97
LAMPIRAN IV TAMPILAN <i>GAME</i>	100
LAMPIRAN V PEMBUATAN UNTUK <i>PLATFORM</i> ios.....	102
LAMPIRAN VI PERUBAHAN TAMPILAN <i>STAGE DESIGN</i>	105
LAMPIRAN VII PERUBAHAN TAMPILAN OBJEK.....	116
LAMPIRAN VIII KUESIONER	118
LAMPIRAN IX HASIL RESPONDEN.....	124
LAMPIRAN X ANALISIS HASIL BETA TESTING.....	126