

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Rancangan	3
1.3. Batasan Rancangan.....	4
1.4. Spesifikasi Rancangan.....	4
1.5. Kegunaan Rancangan	6
1.6. Rancangan yang Sudah Dibuat	6
BAB II LANDASAN TEORITIK	
2.1. Deskripsi Rancangan	10
2.2. Dasar Teori.....	11
2.2.1. Perancangan Game.....	11
2.2.2. Genre Game.....	15
2.2.3. Perspektif Third Person	20
2.3. Perangkat Yang Digunakan	21
2.3.1. Unity.....	21
2.3.2. Microsoft Visual Studio.....	22
2.3.3. Android	23
2.3.4. Accelerometer	25
2.3.5. Facebook SDK For Unity.....	27
2.3.6. Twitter Kit For Unity	28

BAB III PERANCANGAN DAN PEMBUATAN

3.1.	Rancangan Sistem	29
3.1.1.	High Concept	29
3.1.2.	Gameplay	31
3.1.2.1.	Desain Kontrol	32
3.1.2.2.	Desain Karakter	33
3.1.2.3.	Desain Objek	36
3.1.2.4.	Desain Level	39
3.1.2.5.	Desain Suara	40
3.1.2.6.	Desain Skor	41
3.1.3.	Audience	42
3.1.4.	Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	43
3.1.5.	Rancangan Tampilan	44
3.2.	Pembuatan Sistem	51
3.2.1.	Perangkat Keras	51
3.2.2.	Perangkat Lunak	51
3.2.3.	Penyusunan Assets	52
3.2.3.1.	Komponen Grafis	52
3.2.3.2.	Komponen Suara	53
3.2.4.	Pembuatan Gameplay	53
3.2.4.1.	Pembuatan Karakter	53
3.2.4.2.	Pembuatan Objek	55
3.2.4.3.	Pembuatan Arena	56
3.2.4.4.	Pembuatan Script	56
3.2.4.5.	Pembuatan Modul Game	59
3.3.	Perubahan Rancangan	60

BAB IV PENGUJIAN

4.1.	Metode Pengujian	65
4.2.	BlackBox Testing	66
4.3.	Alpha Testing	70
4.4.	Beta Testing	71
4.5.	Pembahasan Hasil Pengujian	71

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.	Kesimpulan	75
5.2.	Saran	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1 Rancangan Karakter Monster	35
Tabel 2 Objek Collectable	36
Tabel 3 Objek Obstacle	37
Tabel 4 Komponen Grafis	82
Tabel 5 Komponen Background Music	89
Tabel 6 Komponen Sound Effect	89
Tabel 7 Perubahan Karakter Monster	109
Tabel 8 Perubahan Objek Collectable.....	110
Tabel 9 Perubahan Objek Obstacle	111
Tabel 10 Hasil Alpha Testing.....	113
Tabel 11 Hasil Kuesioner Beta Testing (Pertanyaan 1-9).....	124
Tabel 12 Hasil Kuesioner Beta Testing (Pertanyaan 10-13).....	128
Tabel 13 Rekapitulasi Hasil Beta Testing	138

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Temple Run 2	7
Gambar 2 Subway Surfers	8
Gambar 3 Endless Jetride	9
Gambar 4 Temple Run	17
Gambar 5 Unity.....	22
Gambar 6 Microsoft Visual Studio.....	23
Gambar 7 Android	24
Gambar 8 Perubahan posisi layar smartphone dengan sensor accelerometer ..	26
Gambar 9 Penggunaan sensor accelerometer pada smartphone sebagai pengontrol game	27
Gambar 10 State Transisition Diagram.....	30
Gambar 11 Desain Kontrol.....	32
Gambar 12 Karakter Utama	34
Gambar 13 Track Arena	39
Gambar 14 Desain Level	40
Gambar 15 Rancangan Tampilan Main Menu	44
Gambar 16 Rancangan Tampilan High Score.....	45
Gambar 17 Rancangan Tampilan About.....	46
Gambar 18 Rancangan Tampilan Help	46
Gambar 19 Rancangan Tampilan Gameplay	47
Gambar 20 Rancangan Tampilan Pause	48

Gambar 21 Rancangan Tampilan Result.....	48
Gambar 22 Rancangan Tampilan Share to Facebook.....	49
Gambar 23 Rancangan Tampilan Share to Twitter.....	50
Gambar 24 Native Share for Android & iOS	52
Gambar 25 SD Martial Arts Girl Xia-Chan	83
Gambar 26 Fantasy Wooden GUI : Free	84
Gambar 27 Low Poly Ultimate Pack.....	84
Gambar 28 3D Items – Mega Pack.....	85
Gambar 29 Fantasy Enemy Pack.....	85
Gambar 30 Smooth Scene Transition	86
Gambar 31 Skybox Series Free	86
Gambar 32 Fantasy Menu SFX.....	87
Gambar 33 Free Pixel Font	87
Gambar 34 Interface and Item Sounds.....	88
Gambar 35 Sound FX – Retro Pack	88
Gambar 36 Pembuatan Karakter Pemain	91
Gambar 37 Pembuatan Karakter Monster Crawling Bug	91
Gambar 38 Pembuatan Karakter Monster Flower Monster	91
Gambar 39 Pembuatan Karakter Monster Masked Orc.....	92
Gambar 40 Pembuatan Karakter Monster Magma Golem	92
Gambar 41 Pembuatan Objek Collectable Diamond.....	92
Gambar 42 Pembuatan Objek Collectable Ruby	93

Gambar 43 Pembuatan Objek Collectable Emerald	93
Gambar 44 Pembuatan Objek Collectable Adamantite	93
Gambar 45 Pembuatan Objek Obstacle Stone	94
Gambar 46 Pembuatan Objek Obstacle Stake	94
Gambar 47 Pembuatan Objek Obstacle Fence.....	94
Gambar 48 Pembuatan Objek Obstacle Stump.....	95
Gambar 49 Pembuatan Objek Obstacle Trunk.....	95
Gambar 50 Pembuatan Objek Obstacle Tree	95
Gambar 51 Pembuatan Objek Obstacle Stone Pillar	96
Gambar 52 Pembuatan Objek Arena.....	96
Gambar 53 Pembuatan Modul Start	96
Gambar 54 Pembuatan Modul Main Menu	97
Gambar 55 Pembuatan Modul High Score	97
Gambar 56 Pembuatan Modul Help.....	97
Gambar 57 Pembuatan Modul About	98
Gambar 58 Pembuatan Modul Pause.....	98
Gambar 59 Pembuatan Modul Result	98
Gambar 60 Pembuatan Modul Game Control.....	99
Gambar 61 Karakter Pemain.....	100
Gambar 62 Karakter Monster Flower Monster	100
Gambar 63 Karakter Monster Magma Golem.....	101
Gambar 64 Objek Obstacle Tree.....	101

Gambar 65 Tampilan Main Menu.....	102
Gambar 66 Tampilan High Score	102
Gambar 67 Tampilan Help	103
Gambar 68 Tampilan About.....	105
Gambar 69 Tampilan Gameplay	106
Gambar 70 Tampilan Pause	106
Gambar 71 Tampilan Result	107
Gambar 72 Tampilan Share Score	107
Gambar 73 Tampilan Loading Screen	108
Gambar 74 Tampilan Game Control	108
Gambar 75 Contoh 1 Kuesioner yang sudah diisi	114
Gambar 76 Contoh 2 Kuesioner yang sudah diisi	119
Gambar 77 Diagram Smartphone Android yang digunakan responden	133
Gambar 78 Diagram Versi Android yang digunakan responden	133
Gambar 79 Diagram jumlah responden yang pernah bermain game bergenre Endless Running.....	134
Gambar 80 Diagram jumlah responden yang pernah bermain game dengan menggunakan kontrol accelerometer	135
Gambar 81 Diagram pendapat responden mengenai tingkat kesulitan game No End Run	135
Gambar 82 Diagram pendapat responden mengenai kontrol accelerometer pada game No End Run.....	136
Gambar 83 Diagram waktu terlama responden bertahan hidup dalam memainkan game No End Run	136

Gambar 84 Diagram pendapat responden mengenai apakah game No End Run menghibur	137
Gambar 85 Diagram pendapat responden mengenai apakah tertarik untuk memainkan game No End Run lagi	137
Gambar 86 Pengujian fungsi karakter pemain dengan menggunakan kontrol accelerometer	141
Gambar 87 Pengujian fungsi dash karakter pemain dengan touch screen.....	142
Gambar 88 Pengujian fungsi karakter pemain ketika menabrak monster atau obstacle	142
Gambar 89 Pengujian fungsi karakter pemain ketika mengumpulkan objek collectables	143
Gambar 90 Tampilan hasil share score melalui LINE.....	144
Gambar 91 Tampilan hasil share score melalui Whatsapp	145
Gambar 92 Tampilan hasil share score melalui Gmail	146
Gambar 93 Tampilan hasil share score melalui Twitter	147
Gambar 94 Tampilan hasil share score melalui Facebook	148

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 KOMPONEN GRAFIS.....	82
Lampiran 2 KOMPONEN SUARA	89
Lampiran 3 PEMBUATAN GAME.....	91
Lampiran 4 PERUBAHAN RANCANGAN GAME	100
Lampiran 5 HASIL PENGUJIAN ALPHA TESTING.....	113
Lampiran 6 CONTOH KUESIONER YANG SUDAH DIISI	114
Lampiran 7 HASIL PENGUJIAN BETA TESTING	124
Lampiran 8 DATA HASIL REKAPITULASI BETA TESTING	138
Lampiran 9 PENGUJIAN FUNGSI KARAKTER PEMAIN	141
Lampiran 10 HASIL SHARE SCORE NO END RUN	144