

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Alur kerja metodologi <i>game development life cycle</i>	3
Gambar 2.1 Contoh <i>game mechanics</i> pada GDD	7
Gambar 2.2 Tampilan aplikasi Unity 2019.1.14f1	8
Gambar 2.3 Contoh bentuk <i>game kuis</i>	9
Gambar 2.4 Diagram <i>state</i> sederhana (Sumber: Setiawan, 2006)	10
Gambar 3.1 <i>FSM gameplay</i>	13
Gambar 3.2 Antarmuka <i>splash screen logo game</i> (kiri) dan <i>splash screen logo tim pengembang</i> (kanan)	16
Gambar 3.3 Rancangan antarmuka halaman <i>Home</i>	16
Gambar 3.4 Rancangan antarmuka halaman Pilih Permainan.....	16
Gambar 3.5 Rancangan antarmuka Menu Pilih Level	17
Gambar 3.6 Rancangan antarmuka awal permainan.....	17
Gambar 3.7 Rancangan antarmuka soal.....	18
Gambar 3.8 Rancangan antarmuka jawaban benar.....	18
Gambar 3.9 Rancangan antarmuka jawaban salah	18
Gambar 3.10 Rancangan antarmuka <i>game</i> terjeda	19
Gambar 3.11 Rancangan antarmuka panel hasil akhir.....	19
Gambar 3.12 Panel hasil akhir ketika pemain tidak mendapatkan <i>reward</i>	20
Gambar 4.1 Membuat <i>project</i> 2D pada Unity	21
Gambar 4.2 Framework Zetcil.....	21
Gambar 4.3 Kumpulan folder <i>assets</i> yang digunakan	22
Gambar 4.4 Tampilan Scene Pilih Level pada Unity Editor.....	23
Gambar 4.5 Tampilan Scene QuizLevel1 pada Unity Editor.....	24
Gambar 4.6 Script Prolog.....	24

Gambar 4.7 <i>GameObject</i> bank_lampu pada Unity Editor (kiri) dan contoh tampilan objek lampu pada halaman Soal (kanan)	24
Gambar 4.8 <i>GameObject</i> Benar pada Unity Editor (kiri) dan Tampilan kondisi benar pada halaman <i>gameplay</i> (kanan)	25
Gambar 4.9 <i>GameObject</i> Salah pada Unity Editor (kiri) dan Tampilan kondisi salah pada halaman <i>gameplay</i> (kanan)	25
Gambar 4.10 Kumpulan dari <i>VariableModel</i> yang digunakan	25
Gambar 4.11 Kumpulan dari <i>CheckerController</i> yang digunakan	26
Gambar 4.12 <i>GameObject</i> Canvas hasil_akhir (kiri) dan Contoh tampilan Canvas hasil_akhir pada <i>gameplay</i> (kanan).....	26
Gambar 4.13 Tampilan pembuatan fungsi <i>pause</i> pada Unity Editor	27
Gambar 4.14 <i>Package</i> kuis sudah di- <i>import</i>	28
Gambar 4.15 Tampilan halaman utama hasil revisi.....	32
Gambar 4.16 Tampilan halaman Pilih Permainan hasil revisi.....	32
Gambar 4.17 Tampilan halaman Pilih Level permainan kuis setelah revisi.....	32
Gambar 4.18 Perilisan aplikasi <i>Schule</i> di SD Khoiru Ummah	33