
DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	10
1.1 Latar Belakang.....	10
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan	10
1.4 Batasan Masalah	10
1.5 Definisi Operasional	11
1.6 Metode Pengerjaan	11
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Definisi Multimedia.....	12
2.2 Media Interaktif.....	12
2.3 Definisi Mobil Listrik.....	13
BAB 3 METODOLOGI PELAKSANAAN.....	14
3.1 Metodologi Pengerjaan.....	14
3.2 Fase Initiation	14
3.2.1 Penentuan Konsep Permainan	15
3.2.2 Penentuan Mekanik Permainan	15
3.2.3 Penentuan Unsur Estetik Permainan.....	15
3.2.4 Penentuan Teknologi Permainan.....	15
3.2.5 Penentuan Target Audiens.....	15

3.3 Fase Pre-Production.....	15
3.3.1 Pembuatan Storyboard.....	16
3.3.2 Perancangan Sketsa Tampilan Antarmuka.....	18
3.3.3 Perancangan Aset 3D.....	19
3.4 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	21
3.3.4 Pengembangan Sistem.....	21
3.3.5 Implementasi Sistem.....	21
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	23
4.1 Fase Production	23
4.1.1 Pengembangan Mekanik Permainan.....	23
4.1.2 Pembuatan Aset 3D.....	26
4.1.3 Pembuatan Aset 2D.....	30
4.1.4 Integrasi Aset Eksternal Ke Dalam Unity	34
4.1.5 Perancangan Tata Letak Scene Game	36
4.2 Fase Testing (Alpha).....	38
4.2.1 Pengujian mekanik permainan v1.0.0 Alpha	39
4.2.2 Pengujian Performa v1.0.0 Beta Pada Platform Android	41
BAB 5 Pengujian.....	45
5.1 Pengujian	45
5.1.1 Data Form	45
BAB 6 KESIMPULAN	49
6.1 Kesimpulan	49
6.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	49