

## DAFTAR ISI

---

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	ix
<b>BAB 1      PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Batasan Masalah .....	2
1.5 Definisi Operasional .....	2
1.6 Metode Pengerjaan .....	3
1.7 Jadwal Pengerjaan .....	4
<b>BAB 2      TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Gambaran Umum Perusahaan.....	5
2.2 Teori Penunjang .....	5
2.2.1 Education Game.....	5
2.2.2 Role-Play .....	6
2.2.3 Blender .....	6
2.2.4 Unity 3D .....	6
2.2.5 <i>Product Reaction Words</i> .....	6
2.2.6 Metode Design Thinking .....	7
<b>BAB 3      ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>8</b>
3.1 Metode Pengerjaan .....	8
3.1.1 <i>Emphatize</i> .....	8
3.1.2 <i>Define</i> .....	8
3.1.3 <i>Ideate</i> .....	9

BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....	25
4.1	Product Development .....	25
4.1.1	<i>Prototype</i> .....	25
4.2	Testing Validation .....	32
4.2.1	<i>Product Reaction Words Karakter</i> .....	32
4.2.2	<i>Product Reaction Words 3D Model</i> .....	34
BAB 5	KESIMPULAN.....	37
5.1	Kesimpulan.....	37
5.2	Saran .....	37
DAFTAR PUSTAKA	.....	38