

## DAFTAR ISI

---

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN .....	viii
<b>BAB 1     PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan .....	1
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Definisi Operasional .....	2
1.6 Metode Pengerjaan .....	3
1.7 Jadwal Pengerjaan .....	5
<b>BAB 2     TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Solusi – solusi yang Telah Ada Sebelumnya.....	6
2.2 Landasan Teori .....	6
2.2.1 Mitigasi Bencana Alam.....	6
2.2.2 <i>Video Game</i> .....	7
2.2.3 <i>Visual Novel</i> .....	7
2.2.4 Aset Visual.....	7
2.2.5 <i>2D Artist</i> .....	7
2.2.6 Aset Latar Belakang.....	7
2.2.7 Aset Karakter.....	8
2.2.8 Aset <i>Button</i> .....	8
2.2.9 <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	8
<b>BAB 3     ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>9</b>
3.1 <i>Concept</i> .....	9

3.2 <i>Design</i> .....	9
3.2.1 <i>Design Button</i> .....	10
3.2.2 <i>Photo Editing</i> .....	10
3.2.3 <i>Layouting</i> .....	10
3.2.4 <i>Layer Mask</i> .....	11
3.2.5 <i>Colour Grading</i> .....	12
3.2.6 <i>Colouring</i> .....	13
3.2.7 <i>Tracing</i> .....	13
3.3 <i>Material Collecting</i> .....	13
3.4 <i>Kebutuhan Perangkat Keras dan Lunak</i> .....	14
3.4.1 <i>Kebutuhan Perangkat Keras</i> .....	14
3.4.2 <i>Kebutuhan Perangkat Lunak</i> .....	16
BAB 4 <i>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN</i> .....	18
4.1 <i>Assembly</i> .....	18
4.2 <i>Testing</i> .....	22
4.3 <i>Distribution</i> .....	25
BAB 5 <i>KESIMPULAN</i> .....	26
5.1 <i>Kesimpulan</i> .....	26
5.2 <i>Saran</i> .....	26
DAFTAR PUSTAKA.....	27