

## DAFTAR ISI

---

KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	v
DAFTAR TABEL .....	vi
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Ruang Lingkup.....	2
1.5 Definisi Operasional .....	2
1.5.1 <i>Unity</i> .....	2
1.5.2 <i>Game</i> .....	3
1.5.3 Pengembangan .....	3
1.6 Metode Pengerjaan .....	4
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Solusi-solusi yang telah ada .....	5
2.2 Penjelasan .....	6
2.2.1 <i>Game</i> .....	6
2.2.2 <i>Unity</i> .....	7
2.2.3 Game Experience Qeuestionaire.....	7
<b>BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>8</b>
3.1 Metodologi Pengerjaan.....	8
3.2 Pre-production .....	8
3.2.1 Quick Ideation .....	8
3.2.2 Prefabrication Development .....	11
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....</b>	<b>26</b>
4.1 Blueprint Integration.....	26
4.2 Prototype Testing.....	26
4.2.1 Splash Screen Telkom University.....	26
4.2.2 Splash Screen Team .....	26
4.2.3 Main Menu.....	27
4.2.4 Gameplay .....	28
4.3 Pengujian .....	28
4.3.1 Pengujian Permainan .....	28
4.3.2 Game Experience Questionnaire.....	30
<b>BAB 5 KESIMPULAN.....</b>	<b>34</b>
5.1 Kesimpulan .....	34
5.2 Saran .....	34
DAFTAR PUSTAKA .....	35
LAMPIRAN.....	36