

# Daftar Isi

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>IV</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>V</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>VI</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>VI</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>VII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>IX</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>X</b>
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	<b>XI</b>
<b>1. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1    LATAR BELAKANG .....	1
1.2    PERUMUSAN MASALAH .....	2
1.3    BATASAN MASALAH.....	2
1.4    TUJUAN.....	2
1.5    METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH.....	3
1.6    PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA .....	4
<b>2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
2.1    WAYANG .....	5
2.1.1 <i>Sejarah Wayang</i> .....	5
2.2    GAME.....	6
2.2.1 <i>Elemen Game</i> .....	7
2.3    ADVENTURE GAME.....	8
2.4    ANIMASI 2D.....	9
2.5    UNITY .....	9
2.6    BLENDER .....	10
2.7    KINECT .....	10
2.9    AUGMENTED REALITY .....	11
<b>3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI</b> .....	<b>12</b>
3.1    ANALISIS SISTEM .....	12
3.1.1 <i>Target User</i> .....	13
3.1.2 <i>Spesifikasi Target Perangkat</i> .....	13
3.1.3 <i>Diagram Alur Sistem (Flowchart)</i> .....	14
3.2    KEBUTUHAN SISTEM.....	14
3.2.1 <i>Kebutuhan perangkat lunak</i> .....	14
3.2.2 <i>Kebutuhan Perangkat Keras</i> .....	15
3.3    PERANCANGAN SISTEM APLIKASI.....	15
3.3.2 <i>Story Board</i> .....	16
3.3.3 <i>Rancangan Antarmuka Aplikasi</i> .....	18
3.3.4 <i>Rancangan Model Program</i> .....	35
<b>4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI</b> .....	<b>47</b>
4.1    IMPLEMENTASI.....	47
4.2    STRUKTUR KODE.....	49
4.3    PERANCANGAN PENGUJIAN.....	52
4.4    HASIL PENGUJIAN .....	52
4.4.1 <i>Testing Implementasi Game</i> .....	52
4.4.2 <i>Survei Penggunaan Aplikasi</i> .....	54

<b>5. KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>60</b>
5.1 KESIMPULAN.....	60
5.2 SARAN .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN A: DATA PENGUJIAN</b> .....	<b>62</b>