

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Data Jumlah Pengunjung .....	2
Gambar 2.1. Tahapan pada <i>Game Development Life Cycle</i> .....	14
Gambar 3.1. Diagram Alir dari Penelitian. ....	19
Gambar 4. 1. tampilan cover dari <i>game</i> . ....	23
Gambar 4. 2. tampilan level pertama <i>game</i> ketika dijalankan. ....	24
Gambar 4. 3. tampilan awal level pertama.....	24
Gambar 4. 4. tampilan akhir level pertama. ....	25
Gambar 4. 5. tampilan awal level dua.....	26
Gambar 4. 6. tampilan akhir level dua.....	26
Gambar 4. 7. tampilan akhir <i>game</i> .....	27
Gambar 4. 8. diagram alir <i>game</i> . ....	29
Gambar 4. 9. desain level tutorial.....	33
Gambar 4. 10. desain level pertama.....	33
Gambar 4. 11. Desain level kedua .....	33
Gambar 4. 12. desain karakter <i>game</i> .....	34
Gambar 4. 13. komponen animasi pada <i>game</i> .....	36
Gambar 4. 14. hubungan animasi pada <i>game</i> .....	36
Gambar 4. 15. aset dari jebakan. ....	39
Gambar 4. 16. aset transportasi pada <i>game</i> .....	40
Gambar 4. 17. aset dari garis <i>finish</i> pada <i>game</i> .....	42
Gambar 4. 18. aset dari latar belakang.....	44
Gambar 4. 19. tampilan dari <i>element</i> pada fitur <i>scene</i> .....	46
Gambar 4. 20. tampilan <i>built settings</i> pada aplikasi <i>Unity</i> . ....	46
Gambar 4. 21 fitur audio source dan audio listener.....	48