

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	15
1.1 Latar Belakang	15
1.2 Rumusan Masalah.....	21
1.3 Tujuan Penelitian	21
1.4 Batasan dan Asumsi Penelitian	21
1.5 Manfaat Penelitian	22
1.6 Sistematika Penulisan	23
BAB II LANDASAN TEORI	25
2.1. Literatur Terkait Teori	25
2.2 Dasar Teori.....	29
2.2.1. Telkom University Surabaya	29
2.2.2. Game Development.....	31
2.2.3. Open World.....	32
2.2.4. Platformer	32
2.2.5. Roblox.....	33
2.2.6. Use case Diagram.....	37
2.2.7. Activity Diagram.....	38
2.2.8. Sequence Diagram	39
2.2.9. Storyboard.....	40
2.2.10. Game Development Life Cycle.....	40
2.2.11. User Experience Questionnaire.....	44
2.3 Alasan Pemilihan Model	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	49
3.1. Sistematika Penyelesaian Masalah.....	49
3.1.1. Pendahuluan	50

3.1.2.	Game Development Life Cycle.....	50
3.1.3.	Penutup	54
3.2	Timeline Penelitian	54
BAB IV	ANALISIS DAN PEMBAHASAN	56
4.1.	Pendahuluan.....	56
4.1.1.	Latar Belakang	56
4.1.2.	Studi Literatur	57
4.2.	<i>Game Development Life Cycle</i>	57
4.2.1.	Initiation.....	57
4.2.1.1.	Pengumpulan Data	57
4.2.1.1.1.	Pengumpulan Data Wawancara.....	58
4.2.1.1.2.	Pengumpulan Data Observasi	59
4.2.1.2.	Perancangan Konsep Dasar <i>Game</i>	59
4.2.2.	Pre-production.....	59
4.2.2.1.	Penulisan <i>Game Document Design</i>	60
4.2.3.	Production	80
4.2.3.1.	Pembuatan Aset Visual Audio	80
4.2.3.2.	Pembuatan Karakter <i>Game</i>	86
4.2.3.3.	Pembuatan Desain Level <i>Game</i>	87
4.2.3.4.	Pembuatan Mekanisme <i>Game</i>	92
4.1.3	Alpha Testing.....	93
4.1.3.1.	Pengujian Fungsionalitas	93
4.1.4	Beta Testing	95
4.1.4.1.	Melakukan Evaluasi UEQ	95
4.1.5	Release	97
4.1.5.1.	Finalisasi <i>Game</i>	96
4.1.5.2.	Publikasi <i>Game</i>	97
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	99
5.1	Kesimpulan	99
5.2	Saran	99
DAFTAR PUSTAKA		101
LAMPIRAN.....		107