

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1-1 Gambaran Metode <i>Waterfall</i>	4
Gambar 2-1 Kuda- Kuda dalam pencak silat	6
Gambar 2-2 Teknik gerakan dasar memukul	6
Gambar 2-3 Teknik gerakan dasar menendang tampak depan	7
Gambar 2-4 Teknik gerakan dasar menendang tampak samping.....	7
Gambar 2-5 Simbol-simbol <i>flowchart</i> atau diagram alir	17
Gambar 3-1 Gambaran alur kerja <i>game Street Fighter: The World Warrior</i> melalui <i>flowchart</i>	21
Gambar 3-2 <i>Flowchart</i> alur kerja utama sistem.....	22
Gambar 3-3 <i>Flowchart</i> Halaman awal	23
Gambar 3-4 <i>Flowchart Gameplay</i>	24
Gambar 3-5 <i>Flowchart Customize Player</i>	25
Gambar 3-6 Alur dari menu <i>Leaderboard</i>	26
Gambar 3-7 Desain Tampilan Start Page	28
Gambar 3-8 Desain Tampilan Main Menu.....	28
Gambar 3-9 Desain <i>Customize Player</i>	29
Gambar 3-10 Desain <i>Leaderboard</i>	29
Gambar 3-11 Tampilan Menu Main Mode awal	30
Gambar 3-12 Tampilan Menu Main Mode <i>Unlock</i>	30
Gambar 3-13 Tampilan Menu Main Mode menang.....	30
Gambar 3-14 Tampilan <i>Gameplay</i>	31
Gambar 4-1 Tampilan <i>sprite</i> dengan Adobe Illustrator CS5	40
Gambar 4-2 Tampilan <i>Editing</i> lagu pada Audicity	42
Gambar 4-3 Penggunaan <i>Event</i> pada Construct 2	42
Gambar 4-4 Tampilan <i>Layout</i> pada Construct 2	43
Gambar 4-5 Penambahan <i>Layout</i>	43
Gambar 4-6 Penggunaan <i>Layer</i> Sesuai urutan yang diinginkan.....	43
Gambar 4-7 Tampilan tentang cara bermain dan hal-hal tentang Pencak Silat	44
Gambar 4-8 Tampilan Info tentang <i>Game</i>	44
Gambar 4-9 Peletakan Objek <i>hitMarkerEnemy</i>	46
Gambar 4-10 Peletakan Objek <i>hitMarkerPlayer</i>	46
Gambar 4-11 Peletakan Objek <i>attackMarkerPlayer</i>	46
Gambar 4-12 Peletakan Objek <i>attackMarkerEnemy</i>	47
Gambar 4-13 Letak Menu <i>Behaviour</i>	47
Gambar 4-14 Penggunaan <i>Behaviour</i>	47
Gambar 4-15 <i>Achievement</i> pada <i>level 1</i>	57
Gambar 4-16 <i>Achievement</i> pada <i>level 2</i>	57
Gambar 4-17 <i>Achievement</i> pada <i>level 3</i>	57
Gambar 4-18 <i>UIBackgroundPlay</i> Level 1	59

Gambar 4-19 UIBackgroundPlay Level 2	59
Gambar 4-20 UIBackgroundPlay Level 3	59
Gambar 4-21 Tampilan ketika levelMenu1 sama dengan 1	61
Gambar 4-22 Ketika levelMenu1 sama dengan 2	61
Gambar 4-23 Ketika levelMenu2 dan levelMenu3 sama dengan 0	62
Gambar 4-24 Ketika levelMenu2 dan levelMenu3 sama dengan 1	62
Gambar 4-25 Ketika levelMenu2 dan levelMenu3 sama dengan 2	62
Gambar 4-26 Pembagian nama Variabel.....	64
Gambar 4-27 Halaman <i>developer</i> pada situs Clay.io.....	68
Gambar 4-28 Memasukkan <i>leaderboard</i> id pada <i>action</i> tombol.....	68
Gambar 4-29 Pembuatan <i>Leaderboard</i> pada situs Clay.io	68
Gambar 4-30 Tombol <i>leaderboard</i> pada Main Menu	69
Gambar 4-31 Tampilan ketika <i>pop up Leaderboard</i> dimunculkan.....	69
Gambar 4-32 Memilih menu <i>Export Project</i> didalam Construct 2	70
Gambar 4-33 Memilih <i>Platform</i> mana yang akan di <i>export</i>	70
Gambar 4-34 Memilih lokasi <i>exporting</i>	70
Gambar 4-35 Hasil dari <i>exporting</i>	71
Gambar 4-36 <i>Project</i> Android pada Eclipse	71
Gambar 4-37 <i>File</i> config.xml yang diambil dari <i>library PhoneGap</i>	72
Gambar 4-38 Konfigurasi pada <i>file</i> Manifest dan penyalinan <i>file .jar</i>	72
Gambar 4-39 Penyalinan <i>file</i> hasil <i>exporting</i>	72
Gambar 4-40 Membuat <i>project</i> baru pada Intel XDK.....	73
Gambar 4-41 Tampilan menu <i>Develop</i>	73
Gambar 4-42 Tampilan menu <i>Build</i>	74
Gambar 4-43 Tampilan ketika <i>file</i> sudah di <i>upload</i>	74
Gambar 4-44 Tampilan ketika selesai membangun Aplikasi	74
Gambar 4-45 Tampilan <i>file</i> sudah di <i>download</i>	75
Gambar 4-46 Tampilan <i>layout</i> pada <i>browser</i> bawaan <i>device</i>	80