

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Hal</b>
Gambar 2.1 Antarmuka Tile Studio	6
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Photoshop	7
Gambar 2.3 Antarmuka WinAvr	7
Gambar 2.4 Antarmuka AVR Studio	8
Gambar 2.5 Spektrum Sinyal Pada PAL	10
Gambar 2.6 Spektrum Sinyal Pada NTSC	11
Gambar 2.7 Spektrum Sinyal Pada SECAM	11
Gambar 2.8 Osiloskop	13
Gambar 3.1 Blok Diagram Sistem	14
Gambar 3.2 Game Console Menggunakan Mikrokontroler ATmega 644	15
Gambar 3.3 Skematik Game Console Menggunakan ATmega 644	15
Gambar 3.4 Blok Diagram Inti ATmega 644	16
Gambar 3.5 Blok Diagram Inti AD725	17
Gambar 3.6 Skematik Kontroller SNES	17
Gambar 3.7 Skematik Televisi CRT	18
Gambar 3.8 Diagram Alir Perancangan Sistem	20
Gambar 3.9 Desain Karakter Menggunakan Adobe Photoshop	20
Gambar 3.10 Desain Karakter Menggunakan Tile Studio v2.55	21
Gambar 3.11 Desain Lingkungan pada Permainan Petualangan Oben	21
Gambar 3.12 Kumpulan Desain Karakter dan Lingkungan Pada Permainan	21
Gambar 3.13 Nilai Matrik Pada Karakter	24
Gambar 3.14 Nilai Matrik Pada Latar Belakang	25
Gambar 3.15 Nilai Matrik Pada Bangunan 1	26
Gambar 3.16 Nilai Matrik Pada Bangunan 2	26
Gambar 3.17 Inisialisasi Program	27
Gambar 3.19 Program Kontrol Pad	28
Gambar 3.20 Program Pergerakan Karakter	29
Gambar 3.21 Program Animasi Pada Karakter Dan Latar Belakang	29
Gambar 3.22 DAC	30
Gambar 3.23 Flowchart Proses Pembuatan	32

Gambar 3.24 Tampilan Program Game Petualangan Si Oben	35
Gambar 3.25 Alokasi Memori Pada Program Game	36
Gambar 4.1 Sinyal Pada Saat Kondisi Karakter Diam	38
Gambar 4.2 Sinyal Pada Saat Kondisi Bergerak Ke Kanan Lalu Diam	38
Gambar 4.3 Sinyal Pada Saat Kondisi Bergerak Ke Kiri Lalu Diam	38
Gambar 4.4 Sinyal Pada Saat Kondisi Karakter Diam	39
Gambar 4.5 Sinyal Pada Saat Kondisi Bergerak Ke Kanan Lalu Diam	39
Gambar 4.6 Sinyal Pada Saat Kondisi Bergerak Ke Kiri Lalu Diam	39
Gambar 4.7 Tampilan Game Pada Saat Simulasi	40
Gambar 4.8 Tampilan Game Pada Saat Di Televisi	40
Gambar 4.9 Tampilan Input Joystick Kiri Dan Kanan	41
Gambar 4.10 Grafik Data Kuesioner	42