

Daftar Isi

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
LEMBAR PERSEMBAHAN	III
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR	IX
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR ISTILAH	XI
1. PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 TUJUAN	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	2
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA	4
2. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 APLIKASI PERMAINAN BERNUANSAN HORROR	5
2.2 MEDIA PROMOSI.....	6
2.1.1 Media	6
2.1.2 Promosi.....	6
2.3 PARIWISATA	7
2.4 BUDAYA	8
2.5 LEAP MOTION.....	8
2.6 VIRTUAL REALITY	9
2.7 BLENDER	11
2.8 UNITY	11
3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI	12
3.1 GAMBARAN UMUM SISTEM	12
3.2 ANALISIS TARGET AUDIENCE	12
3.3 ANALISIS GAME DESIGN	13
3.3.1 Gameplay.....	13
3.3.2 Levels	13
3.3.3 Challenges	13
3.3.4 Rewards	14
3.3.5 Penalties.....	14
3.4 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	14
3.5 ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS	16
3.6 PERANCANGAN SISTEM	16
3.6.1 Perancangan Desain Level Game.....	16
3.6.2 Perancangan Desain Karakter	17
3.6.3 Perancangan Desain Matriks Game.....	19
3.6.4 Flowchart.....	20
3.6.5 Storyboard	21
3.6.6 Antarmuka game	25
4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	39
4.1 IMPLEMENTASI SISTEM.....	39
4.1.1 PERANCANGAN AWAL.....	39

4.1.2	PERANCANGAN FINAL	39
4.2	HASIL PENGUJIAN.....	40
4.2.1	<i>Uji Coba Developer</i>	40
4.2.2	<i>Uji Coba User</i>	45
5.	KESIMPULAN DAN SARAN	52
5.1	KESIMPULAN	52
5.2	SARAN	52
	DAFTAR PUSTAKA.....	53