

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.6 Metode Pengerjaan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Solusi – solusi yang Telah Ada Sebelumnya.....	4
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang.....	5
2.2.1 Rambu Lalu Lintas	5
2.2.2 Permainan Edukasi.....	6
2.2.3 Unity.....	6
2.2.4 PixilArt	6
2.2.5 Pixel Art	6
2.2.6 FL Studio.....	7
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	8
3.1 Metodologi.....	8
3.1.1 Concept (konsep)	8
3.1.2 Design (desain).....	11
3.1.3 Material Collecting (pengumpulan materi).....	29
3.1.4 Assembly (Pembuatan)	31

BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	32
4.1	Implementasi	32
4.2	Pengujian.....	38
BAB 5	KESIMPULAN	42
5.1	Kesimpulan.....	42
5.2	Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43