

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 Penggerjaan	3
1.7 Jadwal Penggerjaan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Gambaran Umum Perusahaan.....	5
2.2 Teori Penunjang	5
2.2.1 Education Game.....	5
2.2.2 Role-Play	6
2.2.3 Blender	6
2.2.4 Unity 3D	6
2.2.5 <i>Product Reaction Words</i>	6
2.2.6 Metode Design Thinking	7
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	8
3.1 Metode Penggerjaan	8
3.1.1 <i>Emphasize</i>	8
3.1.2 <i>Define</i>	8
3.1.3 <i>Ideate</i>	9

BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	25
4.1	Product Development.....	25
4.1.1	<i>Prototype</i>	25
4.2	Testing Validation	32
4.2.1	<i>Product Reaction Words Karakter</i>	32
4.2.2	<i>Product Reaction Words 3D Model</i>	34
BAB 5	KESIMPULAN.....	37
5.1	Kesimpulan.....	37
5.2	Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	38