

Daftar Isi

DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR TABEL.....	X
DAFTAR ISTILAH	XI
PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	2
1.3 TUJUAN.....	2
1.4 BATASAN MASALAH.....	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH.....	3
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
DASAR TEORI.....	6
2.1 GAME ADVENTURE.....	6
2.2 KEBUDAYAAN.....	6
2.2.1 Pengertian Kebudayaan.....	6
2.2.2 Wujud Kebudayaan	6
2.3 KEBUDAYAAN SUNDA.....	7
2.4 3D.....	8
2.5 UNITY 3D.....	9
2.6 C#.....	9
2.7 3DSMAX.....	10
ANALISIS DAN PERANCANGAN	11
3.1 ANALISIS KONSEP GAME	11
3.2 ANALISIS GAMEPLAY.....	12
3.3 ANALISIS KARAKTER	13
3.3.1 Karakter Utama.....	13
3.3.2 Karakter Dayang Sumbi.....	14
3.3.3 Karakter Guru Besar.....	14
3.3.4 Karakter Tumang	15
3.3.5 Karakter Jin.....	15
3.4 ANALISIS TARGET PEMAIN	16
3.5 KEBUTUHAN SISTEM PENGGUNA	16
3.5.1 Kebutuhan Minimum.....	16
3.5.2 Kebutuhan Direkomendasikan	17
3.6 DESAIN GAME.....	18
3.6.1 Storyboard game	18
3.6.2 Flowchart Game.....	19
3.6.3 Desain Level.....	20
3.6.4 Skenario Game Play.....	23
3.6.5 Daftar asset game.....	26
3.7 ANALISIS PERANCANGAN ANTAR MUKA.....	27
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	29
4.1 SPESIFIKASI PERANGKAT LUNAK.....	29
4.2 SPESIFIKASI PERANGKAT KERAS	29
4.3 IMPLEMENTASI ANTAR MUKA	29
4.4 PENGUNAAN UNITY 3D	32
4.4.1 Membuat Terrain.....	32
4.4.2 Menambahkan objek ke dalam unity	33

4.4.3	<i>Membuat Scene game</i>	35
4.4.4	<i>Build and Run game</i>	36
4.5	PENGUJIAN.....	37
4.5.1	<i>Tujuan Pengujian</i>	37
4.5.2	<i>Strategi Pengujian</i>	37
4.5.3	<i>Hasil Pengujian</i>	39
PENUTUP		47
5.1	KESIMPULAN.....	47
5.2	SARAN.....	47
DAFTAR PUSTAKA		48
LAMPIRAN		50