

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI | iii |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| HALAMAN MOTTO | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| SARI..... | ix |
| TAKARIR..... | x |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| DAFTAR TABEL | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 3 |
| 1.6 Metodologi Penelitian..... | 3 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 4 |
| BAB II STUDI PUSTAKA | 5 |
| 2.1 Game | 5 |
| 2.1.1 Pengertian Game | 5 |
| 2.1.2 Jenis-jenis Permainan | 6 |
| 2.2 Game Adventure..... | 8 |
| 2.2.1 Karakteristik Game Adventure..... | 8 |

| | | |
|--|--|-----------|
| 2.2.2 | Langkah-langkah Perancangan Game Adventure | 11 |
| 2.3 | Usability Testing | 14 |
| 2.4 | Adobe Flash | 14 |
| 2.5 | ActionScript | 15 |
| 2.6 | Lokasi Wisata Kota Yogyakarta..... | 16 |
| 2.7 | Perbandingan Aplikasi..... | 24 |
| BAB III METODOLOGI | | 27 |
| 3.1 | Analisis Kebutuhan Aplikasi..... | 27 |
| 3.1.1 | Analisis Kebutuhan Masukan | 27 |
| 3.1.2 | Analisis Kebutuhan Proses | 28 |
| 3.1.3 | Analisis Kebutuhan Output..... | 28 |
| 3.1.4 | Analisis Kebutuhan Perangkat Keras | 28 |
| 3.1.5 | Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak | 29 |
| 3.2 | Perancangan Game Adventure | 30 |
| 3.2.1 | Ide Dasar | 30 |
| 3.2.2 | Cerita..... | 31 |
| 3.2.3 | Deskripsi Permainan..... | 36 |
| 3.2.4 | Desain Perangkat Lunak | 44 |
| 3.2.5 | Menyatukan Komponen..... | 61 |
| 3.3 | Karakteristik Game Adventure..... | 62 |
| 3.3.1 | Tantangan..... | 62 |
| 3.3.2 | Mengumpulkan dan Menemukan Barang..... | 62 |
| 3.3.3 | Cerita, Latar Tempat dan Tema..... | 62 |
| 3.3.4 | Dialog dan Percakapan | 62 |
| 3.3.3 | Goals, Success and Failure | 63 |
| 3.4 | Rancangan Pengujian Aplikasi..... | 63 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | | 65 |
| 4.1 | Batasan Implementasi | 65 |
| 4.2 | Implementasi Antarmuka..... | 66 |

| | | |
|--|--|-----------|
| 4.2.1 | Implementasi Suara | 66 |
| 4.2.2 | Antarmuka Splash Screen | 66 |
| 4.2.3 | Antarmuka Menu Utama | 67 |
| 4.2.4 | Halaman About | 68 |
| 4.2.5 | Antarmuka Pembuka dan Penutup Bagian Cerita..... | 69 |
| 4.2.6 | Antarmuka Smartphone dan Buku | 70 |
| 4.2.7 | Antarmuka Halaman Permainan | 72 |
| 4.2.8 | Antarmuka Cerita | 73 |
| 4.2.9 | Antarmuka Tantangan | 79 |
| 4.3 | Hasil Pengujian..... | 84 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... | | 90 |
| 5.1 | Kesimpulan | 90 |
| 5.2 | Saran | 90 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | | 91 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Jalan Malioboro | 17 |
| Gambar 2.2 Peta Jalan Malioboro..... | 18 |
| Gambar 2.3 Museum Benteng Vredeburg..... | 19 |
| Gambar 2.4 Peta Museum Benteng Vredeburg | 20 |
| Gambar 2.5 Tugu Yogyakarta | 21 |
| Gambar 2.6 Peta Tugu Yogyakarta..... | 22 |
| Gambar 2.7 Alun-alun Kidul | 23 |
| Gambar 2.8 Peta Alun-alun Kidul..... | 23 |
| Gambar 2.9 Aplikasi Merakit PC..... | 24 |
| Gambar 2.10 Aplikasi Pengenalan Budaya Jambi..... | 25 |
| Gambar 3.1 Storyboard Menu Utama dan Intro | 37 |
| Gambar 3.2 Storyboard Prolog | 38 |
| Gambar 3.3 Storyboard Funstoria..... | 39 |
| Gambar 3.4 Storyboard Tantangan Dijalan Malioboro..... | 40 |
| Gambar 3.5 Storyboard Vandalisme Di Benteng Vredeburg | 41 |
| Gambar 3.6 Storyboard Tugu Yogyakarta | 42 |
| Gambar 3.7 Storyboard Beringin Kembar Alun-alun | 43 |
| Gambar 3.8 Storyboard Epilog | 44 |
| Gambar 3.9 Perancangan VTOC | 45 |
| Gambar 3.10 Alur Permainan | 46 |
| Gambar 3.11 Rancangan Splash Screen..... | 47 |
| Gambar 3.12 Rancangan Menu Utama | 48 |
| Gambar 3.13 Perancangan Tampilan Permainan..... | 48 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.14 Perancangan Tampilan Permainan..... | 49 |
| Gambar 3.15 Perancangan Antarmuka Tas | 49 |
| Gambar 3.16 Perancangan Tantangan Kuis | 50 |
| Gambar 3.17 Perancangan Permainan Menemukan Vandalisme | 51 |
| Gambar 3.18 Perancangan Permainan Susun Bakpia | 51 |
| Gambar 3.19 Perancangan Permainan Mencari Perbedaan..... | 52 |
| Gambar 3.20 Perancangan Permainan Instruksi | 53 |
| Gambar 3.21 Latar Menu | 54 |
| Gambar 3.22 Perancangan Karakter Ryan | 55 |
| Gambar 3.23 Perancangan Karakter Mrs.Helia | 56 |
| Gambar 3.24 Perancangan Karakter Mr.Curl..... | 57 |
| Gambar 3.25 Perancangan Karakter Juru Parkir..... | 58 |
| Gambar 3.26 Perancangan Karakter Satpam..... | 58 |
| Gambar 3.27 Perancangan Karakter Pedagang..... | 59 |
| Gambar 3.28 Perancangan Karakter Jono | 59 |
| Gambar 3.29 Antarmuka Perangkat Lunak FL Studio..... | 60 |
| Gambar 4.1 Tombol Untuk Menyalakan Suara | 66 |
| Gambar 4.2 Tombol Untuk Mematikan Suara..... | 66 |
| Gambar 4.3 Splash Screen..... | 67 |
| Gambar 4.4 Halaman Menu Utama | 68 |
| Gambar 4.5 Halaman About | 69 |
| Gambar 4.6 Contoh Pembuka Bagian Cerita..... | 70 |
| Gambar 4.7 Contoh Penutup Bagian Cerita | 70 |
| Gambar 4.8 Antarmuka Buku | 71 |
| Gambar 4.9 Antarmuka Smartphone..... | 71 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.10 Halaman Permainan Tanpa Tas dan Uang | 72 |
| Gambar 4.11 Halaman Permainan Dengan Tampilan Tas dan Uang | 73 |
| Gambar 4.12 Antarmuka Cerita Bagian Pertama | 74 |
| Gambar 4.13 Antarmuka Cerita Bagian Kedua | 74 |
| Gambar 4.14 Antarmuka Cerita Bagian Ketiga | 75 |
| Gambar 4.15 Antarmuka Cerita Bagian Keempat | 76 |
| Gambar 4.16 Antarmuka Cerita Bagian Kelima | 77 |
| Gambar 4.17 Antarmuka Cerita Bagian Keenam | 78 |
| Gambar 4.18 Antarmuka Cerita Bagian Ketujuh | 79 |
| Gambar 4.19 Antarmuka Tantangan Kuis | 80 |
| Gambar 4.20 Antarmuka Tantangan Mencari Vandalisme | 81 |
| Gambar 4.21 Antarmuka Tantangan Mencari Perbedaan | 82 |
| Gambar 4.22 Antarmuka Tantangan Memberikan Instruksi | 83 |
| Gambar 4.23 Antarmuka Tantangan Menyusun Bakpia | 84 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Perbandingan Aplikasi..... | 26 |
| Tabel 3.1 Perancangan Kuesioner..... | 63 |
| Tabel 4.1 Hasil Kuesioner | |
| Tabel 4.2 Kriteria Skor Hasil Menggunakan Skala Likert Berdasarkan Interval | 87 |