

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iv
SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI TUGAS AKHIR.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR SOURCE CODE.....	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 Tahapan Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II TINJAUAN LITERATUR.....	6
2.1 Pengenalan Lingkungan Kampus .....	6
2.2 Game.....	6
2.3 Point-and-Click Adventure .....	6
2.4 Visual Novel .....	7
2.5 Game Development Life Cycle .....	7
2.6 GDD (Game Design Document) .....	9

2.7 Unity .....	10
2.8 Storyboard .....	10
2.9 Penelitian Sebelumnya .....	10
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>14</b>
3.1 Metodologi Penelitian.....	14
3.1.1 Studi Literatur.....	15
3.1.2 Inisiasi (Initiation) .....	15
3.1.3 Pre-produksi (Pre-production).....	23
3.1.4 Produksi (Production).....	94
3.1.5 Uji Coba Alpha .....	111
3.1.6 Uji Coba Beta .....	111
3.1.7 Rilis.....	113
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>114</b>
4.1 Hasil.....	114
4.2 Pembahasan .....	124
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>126</b>
5.1 Kesimpulan.....	126
5.2 Saran .....	126
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>127</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Game Development Life Cycle .....	7
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian .....	14
Gambar 3.2 Flowchart Game.....	22
Gambar 3.3 Wireframe Visual Novel .....	35
Gambar 3.4 Wireframe Point-and-Click.....	35
Gambar 3.5 Wireframe Tab Misi .....	41
Gambar 3.6 Tombol Sebelum Diubah .....	42
Gambar 3.7 Tombol Setelah Diubah .....	42
Gambar 3.8 Latar Belakang GUI.....	43
Gambar 3.9 Latar Belakang Berwarna .....	43
Gambar 3.10 Latar Belakang Derajat Keabuan.....	44
Gambar 3.11 Wireframe Main Menu.....	44
Gambar 3.12 Animasi Portal (dalam bentuk spritesheet).....	45
Gambar 3.13 Proses Impor Aset .....	45
Gambar 3.14 Proses Pemotongan Aset Portal di Sprite Editor.....	45
Gambar 3.15 GameObject Portal dengan Komponen Sprite Renderer .....	46
Gambar 3.16 AnimationPortal .....	46
Gambar 3.17 Potongan Animasi Portal .....	46
Gambar 3.18 Penyesuaian Jarak Antar Frame.....	46
Gambar 3.19 Objek Portal Menjadi Prefab .....	47
Gambar 3.20 Flowchart Trigger Radar Clue .....	48
Gambar 3.21 Flowchart Perhitungan Step, Skor, dan Predikat .....	49
Gambar 3.22 Flowchart Prosedur Penentu Skor .....	50
Gambar 3.23 Flowchart Prosedur Tampil Skor Predikat.....	51
Gambar 3.24 Flowchart Prosedur Tampil Step.....	52
Gambar 3.25 Wireframe Point-and-Click Ketika Ter-trigger Misi.....	53
Gambar 3.26 Wireframe Point-and-Click Sebelum Terpucu Misi .....	95

Gambar 3.27 Hasil Implementasi Wireframe Point-and-Click Sebelum Terpucu Misi .....	95
Gambar 3.28 Wireframe Point-and-Click Setelah Terpucu Misi.....	96
Gambar 3.29 Hasil Implementasi Wireframe Point-and-Click Setelah Terpucu Misi .....	97
Gambar 3.30 Wireframe Visual Novel Dialog Antar Karakter.....	98
Gambar 3.31 Hasil Implementasi Wireframe Visual Novel Dialog Antar Karakter .....	98
Gambar 3.32 Aset Kotak Nama Karakter .....	99
Gambar 3.33 Aset Kotak Dialog.....	99
Gambar 3.34 Wireframe Visual Novel Narator .....	99
Gambar 3.35 Hasil Implementasi Wireframe Visual Novel Narator .....	100
Gambar 3.36 Wireframe Tab Misi .....	101
Gambar 3.37 Hasil Implementasi Wireframe Tab Misi.....	101
Gambar 3.38 Wireframe Visual Novel dengan Portal .....	102
Gambar 3.39 Hasil Implementasi Wireframe Visual Novel dengan Portal .....	102
Gambar 4.1 Wireframe Fitur Terbaru .....	116
Gambar 4.2 Mekanik Point-and-click Sebelum Diubah.....	117
Gambar 4.3 Mekanik Point-and-click Setelah Diubah.....	117
Gambar 4.4 Hasil Pertanyaan Pertama .....	118
Gambar 4.5 Hasil Pertanyaan Kedua.....	119
Gambar 4.6 Hasil Pertanyaan Ketiga .....	119
Gambar 4.7 Hasil Pertanyaan Keempat.....	119
Gambar 4.8 Hasil Pertanyaan Kelima .....	120
Gambar 4.9 Hasil Pertanyaan Keenam.....	120
Gambar 4.10 Hasil Pertanyaan Ketujuh .....	120
Gambar 4.11 Hasil Pertanyaan Kedelapan .....	120
Gambar 4.12 Hasil Pertanyaan Kesembilan.....	121
Gambar 4.13 Hasil Pertanyaan Kesepuluh .....	121
Gambar 4.14 Hasil Pertanyaan Kesebelas .....	121
Gambar 4.15 Hasil Pertanyaan Keduabelas .....	121

Gambar 4.16 Hasil Pertanyaan Ketigabelas .....	122
Gambar 4.17 Hasil Pertanyaan Keempatbelas .....	122
Gambar 4.18 Hasil Pertanyaan Kelimabelas .....	122
Gambar 4.19 Hasil Pertanyaan Keenambelas.....	122
Gambar 4.20 Hasil Pertanyaan Ketujuhbelas .....	123
Gambar 4.21 Hasil Pertanyaan Kedelapanbelas.....	123
Gambar 4.22 Hasil Pertanyaan Kesembilanbelas.....	123
Gambar 4.23 Hasil Pertanyaan Keduapuluh.....	123
Gambar 4.24 Hasil Pertanyaan Keduapuluhsatu .....	124

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 State-of-The-Art .....	11
Tabel 2.2 Lanjutan State-of-The-Art .....	12
Tabel 2.3 Lanjutan State-of-The-Art .....	13
Tabel 3.1 Dokumen Konsep Game (Game Concept Document).....	16
Tabel 3.2 Lanjutan Dokumen Konsep Game (Game Concept Document) .....	17
Tabel 3.3 Lanjutan Dokumen Konsep Game (Game Concept Document) .....	18
Tabel 3.4 Lanjutan Dokumen Konsep Game (Game Concept Document) .....	19
Tabel 3.5 Lanjutan Dokumen Konsep Game (Game Concept Document) .....	20
Tabel 3.6 Lanjutan Dokumen Konsep Game (Game Concept Document) .....	21
Tabel 3.7 Aset Karakter .....	38
Tabel 3.8 Lanjutan Aset Karakter .....	39
Tabel 3.9 Perangkat .....	54
Tabel 3.10 Game Design Document.....	54
Tabel 3.11 Lanjutan Game Design Document.....	55
Tabel 3.12 Lanjutan Game Design Document.....	56
Tabel 3.13 Lanjutan Game Design Document.....	57
Tabel 3.14 Lanjutan Game Design Document.....	58
Tabel 3.15 Lanjutan Game Design Document.....	59
Tabel 3.16 Storyboard.....	59
Tabel 3.17 Lanjutan Storyboard .....	60
Tabel 3.18 Lanjutan Storyboard .....	61
Tabel 3.19 Lanjutan Storyboard .....	62
Tabel 3.20 Lanjutan Storyboard .....	63
Tabel 3.21 Lanjutan Storyboard .....	64
Tabel 3.22 Lanjutan Storyboard .....	65
Tabel 3.23 Lanjutan Storyboard .....	66
Tabel 3.24 Lanjutan Storyboard .....	67

Tabel 3.25 Lanjutan Storyboard .....	68
Tabel 3.26 Lanjutan Storyboard .....	69
Tabel 3.27 Lanjutan Storyboard .....	70
Tabel 3.28 Lanjutan Storyboard .....	71
Tabel 3.29 Lanjutan Storyboard .....	72
Tabel 3.30 Lanjutan Storyboard .....	73
Tabel 3.31 Lanjutan Storyboard .....	74
Tabel 3.32 Lanjutan Storyboard .....	75
Tabel 3.33 Lanjutan Storyboard .....	76
Tabel 3.34 Lanjutan Storyboard .....	77
Tabel 3.35 Lanjutan Storyboard .....	78
Tabel 3.36 Lanjutan Storyboard .....	79
Tabel 3.37 Lanjutan Storyboard .....	80
Tabel 3.38 Lanjutan Storyboard .....	81
Tabel 3.39 Lanjutan Storyboard .....	82
Tabel 3.40 Lanjutan Storyboard .....	83
Tabel 3.41 Lanjutan Storyboard .....	84
Tabel 3.42 Lanjutan Storyboard .....	85
Tabel 3.43 Lanjutan Storyboard .....	86
Tabel 3.44 Lanjutan Storyboard .....	87
Tabel 3.45 Lanjutan Storyboard .....	88
Tabel 3.46 Lanjutan Storyboard .....	89
Tabel 3.47 Lanjutan Storyboard .....	90
Tabel 3.48 Lanjutan Storyboard .....	91
Tabel 3.49 Lanjutan Storyboard .....	92
Tabel 3.50 Lanjutan Storyboard .....	93
Tabel 3.51 Lanjutan Storyboard .....	94
Tabel 3.52 Penjelasan Implementasi Aset .....	103

Tabel 3.53 Lanjutan Penjelasan Implementasi Aset .....	104
Tabel 3.54 Lanjutan Penjelasan Implementasi Aset .....	105
Tabel 3.55 Lanjutan Penjelasan Implementasi Aset .....	106
Tabel 3.56 Development Log .....	111
Tabel 4.1 Hasil Development Log.....	114
Tabel 4.2 Lanjutan Hasil Development Log.....	115
Tabel 4.3 Development Log Fitur Terbaru .....	116



## **DAFTAR SOURCE CODE**

Source Code 3.1 Kode Transisi Antar Wireframe .....	106
Source Code 3.2 Kode Mengambil Nama Aset Background Saat Ini .....	107
Source Code 3.3 Kode Mengambil Nama Aset yang Dituju .....	107
Source Code 3.4 Kode Mengganti Gambar dengan Aset yang Dituju .....	107
Source Code 3.5 Kode Transisi Nilai UI Step .....	107
Source Code 3.6 Kode Transisi UI Score .....	108
Source Code 3.7 Kode Transisi Warna Radar .....	108
Source Code 3.8 Kode Transisi Portrait Karakter .....	109
Source Code 3.9 Kode Transisi Nama dan Dialog Karakter .....	109
Source Code 3.10 Kode Transisi Nama dan Dialog Karakter .....	110
Source Code 3.11 Kode Transisi Judul, Deskripsi, dan Clue Misi.....	110
Source Code 3.12 Kode Transisi Ambient.....	110
Source Code 4.1 Kode Klue Visual Tombol.....	118
Source Code 4.2 Kode Klue Visual Lokasi Saat Ini.....	118