

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
ABSTRAK	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Game	7
2.2 Sejarah Game	7
2.3 Jenis Game	9
2.4 Elemen Game.....	12
2.5 Konsep Pengembangan Game.....	17
2.6 Story Telling	20
1. Manfaat dari Bercerita.....	21
2. Jenis – Jenis cerita	21

2.7	Perancangan Perangkat Lunak	22
1.	Dasar perancangan perangkat lunak	22
2.	Fase Pengembangan dan Perancangan Perangkat Lunak	22
3.	Proses Perancangan	23
2.8	Biografi Singkat Gubernur	23
2.9	Multimedia	26
1.	Definisi Multimedia	26
2.	Elemen – Elemen Multimedia	27
2.10	RPG Maker 2003	29
2.11	Instalasi RPG Maker 2003	30
2.12	Antarmuka RPG Maker 2003	31
2.13	Basic Data pada RPG Maker 2003 (Data Base)	36
2.14	Basis Data Utama	37
1.	Tab Hero	37
2.	Tab Class	38
3.	Tab Skill	39
4.	Tab Item	40
5.	Tab Animation	41
6.	Tab Animation 2	42
7.	Tab Condition	43
2.15	Basis Data Teknis	44
1.	Tab Teleset	45
2.	Tab Common Event	46
3.	Tab System	47
4.	Tab System 2	48

BAB III PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME

3.1	Perancangan dan Pembuatan Sistem	49
3.1.1	Analisa Kebutuhan Sistem	49
3.1.2	Perencanaan Proses Keseluruhan Pembuatan Sistem	50
3.2	Pemilihan Alat dan Bahan	51

3.3	Perancangan Skenario Game.....	53
3.4	Sistematika Perancangan.....	55
3.4.1	Sistematika Perancangan Menu Awal.....	55
3.4.2	Algoritma Alur Permainan	56
3.4.3	Penjelasan Tiap Map	58
3.4.4	Perancangan Desain User Interface.....	58
	1. Rancangan Halaman Menu Awal	58
	2. Desain Skenario	60
	3. Desain Peta	60
	3.1 Tampilan Desain Hutan	60
	3.2 Tampilan Desain Desa.....	64
	3.3 Tampilan Desain Saat Berada Di Gua	68
	4. Tampilan The End	72

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI SISTEM

4.1	Instalasi Paket Game Pembelajaran Bahasa Inggris	73
4.1.1	Penguji Software	73
4.1.2	Memaketkan RPG	73
4.2	Aplikasi Game.....	75
4.2.1	Halaman Tampilan Menu Utama	75
4.2.2	Tampilan Intro Game	77
4.2.3	Tampilan Percakapan Sang Hero Dengan Ayah dan Ibunya	78
4.2.4	Tampilan awal pada level 1	81
4.2.5	Tampilan Peta Level 1	81
4.2.6	Tampilan <i>Map</i> Level 1 Saat Berbicara dengan Kakek Penjaga Hutan.....	82
4.2.7	Tampilan Desain <i>Map</i> Evaluasi Satu Level Satu	84
4.2.8	Tampilan Soal dan Jawaban pada Peti dalam <i>Map</i> Evaluasi Satu Level 1.....	84
4.2.9	Tampilan Potongan Gambar Puzzle Dalam <i>Map</i> Evaluasi 1 Level 1	85

4.2.10 Tampilan Awal Pada Level 2	86
4.2.11 Tampilan <i>Map</i> Level 2	86
4.2.12 Tampilan <i>Map</i> Level 2 Saat Berbicara Dengan Nenek di Desa	87
4.2.13 Tampilan Desain <i>Map</i> Evaluasi 1 Level 2	89
4.2.14 Tampilan Soal dan Jawaban pada Peti Dalam <i>Map</i> Evaluasi 1 Level 2	89
4.2.15 Tampilan Potongan Gambar Puzzle <i>Map</i> Evaluasi 1 Level 1	90
4.2.16 Tampilan Awal Pada Level 3	91
4.2.17 Tampilan Peta Level 3	91
4.2.18 Tampilan <i>Map</i> Level 3 Saat Berbicara dengan Manusia Gua	92
4.2.19 Tampilan Desain <i>Map</i> Evaluasi 1 Level 3	94
4.2.20 Tampilan Soal dan Jawaban Pada Peti dalam <i>Map</i> Evaluasi 1 Level 3	94
4.2.21 Tampilan Potongan Gambar Puzzle dalam <i>Map</i> Evaluasi 1 Level 3	95
4.2.22 Tampilan Potongan Gambar Puzzle dalam <i>Map</i> Evaluasi 1 Level 3	96
4.2.23 Tampilan Level <i>Complete</i>	96
4.2.24 Tampilan <i>The End</i> Berakhirnya Game	97
4.2.25 Tampilan <i>Game Over</i>	97

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	98
5.2 Saran	99
5.3 Relevansi	99

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

LEMBAR ASISTENSI