

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1. Latar Belakang	I-1
1.2. Rumusan Masalah	I-4
1.3. Tujuan Penelitian	I-4
1.4. Batasan Penelitian	I-5
1.5. Manfaat Penelitian	I-5
1.6. Metodologi Penelitian	I-6
1.7. Sistematika Penelitian	I-6
BAB II LANDASAN TEORI	II-1
2.1 Penelitian Terkait	II-1
2.2 <i>Game</i>	II-9
2.2.1 Definisi <i>Game</i>	II-9
2.2.2 Jenis <i>Game</i>	II-10
2.2.3 <i>Platform Game</i>	II-12
2.3 Multimedia	II-12

2.4	<i>Side Scrolling</i>	II-13
2.5	<i>Artificial Intelligence</i> pada <i>Game</i>	II-14
2.6	Algoritma FSM (<i>Finite State Machine</i>)	II-14
2.7	<i>Unity Engine</i>	II-15
2.8	Android	II-16
2.8.1	Android SDK	II-17
2.9	<i>Multimedia Development Life Cycle</i> – Luther (1994)	II-17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		III-1
3.1	Metode Penelitian	III-1
3.2	Pengumpulan Data	III-2
3.2.1	Studi Pustaka	III-2
3.2.2	Observasi	III-2
3.3	Metode Pengembangan Produk Multimedia	III-3
3.4	Evaluasi	III-10
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		IV-1
4.1	Hasil Pengumpulan Data	IV-1
4.1.1	Studi Pustaka	IV-1
4.1.2	Observasi	IV-1
4.2	Pembangunan <i>Game</i>	IV-4
4.2.1	Konsep (<i>Concept</i>)	IV-4
4.2.2	Desain (<i>Design</i>)	IV-8
4.2.3	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	IV-16
4.2.4	Pembuatan (<i>Assembly</i>)	IV-20

4.2.5 Pengujian (<i>Testing</i>)	IV-28
4.2.6 Distribusi (<i>Distribution</i>)	IV-36
4.3 Evaluasi	IV-37
4.3.1 Penarikan Kesimpulan	IV-37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	V-1
5.1 Kesimpulan	V-1
5.2 Saran	V-2
DAFTAR PUSTAKA	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xvi