

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	III
HALAMAN PERSETUJUAN.....	IV
HALAMAN PENGESAHAN.....	V
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	VI
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	VIII
INTISARI.....	IX
ABSTARCT .....	X
PRAKATA .....	XI
DAFTAR ISI.....	XIII
DAFTAR TABEL.....	XVI
DAFTAR GAMBAR .....	XVII
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Indetifikasi Masalah .....	2
1.3 Rumusan masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Tujuan.....	3
1.6 Manfaat.....	3
1.7 Sistematika penulisan .....	3
BAB II LANDASAN TEORI .....	5
2.1 Media Pembelajaran .....	5
2.2 Pengertian game .....	5
2.3 Jenis – Jenis Game .....	6
2.3.1 Game Petualangan .....	6
2.3.2 Game Adu Kecepatan .....	6
2.3.3 Game Edukasi .....	6
2.3.4 Game Simulasi .....	6
2.3.5 Game Olahraga .....	7
2.4 Godot Engine.....	7
2.5 Use Case Diagram .....	7

2.6 Activity Diagram .....	8
2.7 Game Development Life Cycle (GDLC).....	9
2.7.1 Tahap Insialisasi .....	9
2.7.2 Tahap Pre-Production .....	9
2.7.3 Tahap Production .....	10
2.7.4 Tahap Testing .....	10
2.7.5 Release .....	10
2.8 Penelitian terdahulu .....	11
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN .....</b>	<b>13</b>
3.1 Teknik Pengumpulan Data .....	13
3.2 Alur Penelitian.....	13
3.3 Metode Penelitian.....	14
3.3.1 Tahap Insialisasi .....	15
3.4 Tahap Pre-production .....	15
3.5 Tahap Production .....	17
3.5.1 Use Case Diagram .....	17
3.5.2 Activity Diagram .....	17
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>22</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	22
4.1.1 Hasil Implemetasi Tampilan Awal .....	22
4.1.2 Hasil Implementasi Latar tempat game .....	22
4.1.3 Hasil Implementasi Collision Polygon .....	23
4.1.4 Hasil Implementasi scene awal.....	23
4.1.5 Hasil Implementasi Input Keyboard .....	24
4.1.6 Hasil Implentasi Karakter .....	24
4.1.7 Hasil Implementasi NPC .....	25
4.1.8 Hasil Implementasi Collision Shape2d.....	25
4.1.9 Hasil Implementasi Area2d .....	26
4.1.10 Hasil Implementasi Pintu.....	26
4.1.11 Hasil Implementasi Pop Up Icon .....	27
4.1.12 Hasil Implementasi Dialog .....	28
4.1.13 Hasil Implementasi UI Dialog .....	28
4.1.14 Hasil Implementasi Scene Akhir .....	29
4.2 Hasil Pengujian.....	29

4.3 Kelebihan Dan Kekurangan .....	33
4.3.1 Kelebihan .....	33
4.3.2 Kekurangan.....	33
4.4 Release.....	34
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>35</b>
5.1 Kesimpulan.....	35
5.2 Saran .....	35
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>37</b>