

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	2
HALAMAN PERSETUJUAN.....	3
HALAMAN PENGESAHAN.....	4
HALAMAN PERSEMBAHAN	5
MOTTO.....	6
RIWAYAT HIDUP	7
KATA PENGANTAR.....	8
ABSTRAK	10
DAFTAR ISI	11
DAFTAR GAMBAR	13
DAFTAR TABEL.....	14
BAB I	15
PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang Masalah.....	15
1.2 Perumusan Masalah	16
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	17
1.4 Tujuan Penelitian	18
1.5 Manfaat Penelitian	18
1.6 Sistematika Penulisan	19
BAB II.....	21
LANDASAN TEORI	21
2.1 Konsep Game 2D ‘Oskar Adventure’ Menggunakan Engine Unity	21
2.1.1 Definisi Game 2D ‘Oskar Adventure’	21
2.2 Game Development Life Cycle	21
2.3 Unity	23
2.4 Flow Chart	23
2.5 2D (2 Dimensi)	24
2.6 Canva	25

2.7 Draw Io	26
2.8 Literatur Review	26
BAB III	32
METODOLOGI PENELITIAN.....	32
3.1 Alur Penelitian	32
3.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	33
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	34
3.3 Alat dan Bahan.....	35
3.3.1 Alat	35
3.3.2 Bahan	35
BAB IV	36
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Hasil Penelitian	36
4.2 Inisiasi Pembuatan Game.....	36
4.2 Pra-Produksi Pembuatan Game	37
4.3 Produksi Pembuatan Game	40
4.4 Pengetesan Game	41
4.5 Beta	42
4.6 Peluncuran Game Oskar Adventure.....	45
BAB V.....	47
SIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Simpulan	47
5.1 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA.....	49
LAMPIRAN.....	53