

Daftar Isi

Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Pernyataan	iii
Abstrak	iv
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	x
Daftar Lampiran	xi
BAB 1 Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Masalah Perencanaan	6
1.3 Tujuan Perencanaan	7
1.4 Manfaat Karya	7
1.5 Sistematika Penulisan	7
BAB 2 Kerangka Konsep	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Landasan Teori	11
BAB 3 Langkah-Langkah Karya	22
3.1 Langkah-Langkah Pembuatan <i>Game</i>	22
3.2 Batasan Karya	30

BAB 4 Aplikasi	31
4.1 Konsep dan Desain <i>Game</i>	31
4.2 Pembuatan Aset	34
4.3 <i>Setting & Scripting</i>	48
4.4 Uji Coba <i>Game</i>	62
BAB 5 Kesimpulan	64
5.1 Rekomendasi	64
5.2 Implikasi	65
Daftar Pustaka	66
Lampiran	70
Daftar Riwayat Hidup	72



Daftar Gambar

Gambar 4.1	Tampilan <i>Software Unity</i> -----	35
Gambar 4.2	Menu <i>GameObject-UI</i> -----	36
Gambar 4.3	Tampilan perangkat lunak Blender-----	37
Gambar 4.4	<i>Edit Mode</i> (Sudut, Garis & Wajah Objek)-----	38
Gambar 4.5	Model 3D <i>Prototype</i> dengan <i>Armature</i> -----	39
Gambar 4.6	Sistem <i>Parent & Child</i> tulang dengan anggota tubuh-----	41
Gambar 4.7	Fitur <i>Insert Keyframe</i> pada Menu <i>Playback</i> -----	42
Gambar 4.8	Menu <i>Add Material</i> -----	43
Gambar 4.9	Skema Kamar dan Furnitur-----	44
Gambar 4.10	Skema Garasi dengan Item-Item Pendukung-----	45
Gambar 4.11	<i>Export Aset</i> (Blender) & <i>Import Aset</i> (Unity)-----	48
Gambar 4.12	<i>script</i> “Gvr Button”-----	50
Gambar 4.13	<i>Player Canvas</i> (<i>parent</i>) dengan <i>Image</i> (<i>child</i>)-----	51
Gambar 4.14	<i>Inspector</i> pada <i>Image & Sprite image</i> -----	52
Gambar 4.15	<i>script</i> “Load Scene”-----	52
Gambar 4.16	<i>Event Trigger</i> -----	53
Gambar 4.20	<i>VR Quiz</i> -----	56
Gambar 4.17	Menu <i>Timeline</i> -----	55
Gambar 4.18	Menu <i>Add Track & Kolom Timeline</i> -----	55
Gambar 4.19	<i>Timeline Animation Frame</i> -----	56
Gambar 4.21	<i>script</i> “Data Controller”-----	60
Gambar 4.22	<i>script</i> “Game Controller”-----	62

Daftar Lampiran

Lampiran 1. “Scene0” (prolog) <i>preview</i> -----	70
Lampiran 2. “Scene1” <i>preview</i> -----	70
Lampiran 3. “Scene2” <i>preview</i> -----	71
Lampiran 4. “Scene3” (epilog) <i>preview</i> -----	71

