

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Kerangka Berpikir	14
1.3 Identifikasi Masalah	15
1.4 Tujuan Tugas Akhir	15
1.5 Manfaat Tugas Akhir	16
1.6 Lingkup Tugas Akhir	16
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	16
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	18
2.1 Perancangan	18
2.2 Media Pembelajaran.....	18
2.3 Metode Pembelajaran.....	19
2.4 Gaya Belajar.....	19
2.5 Pengertian Wayang	21
2.5.1 Fungsi Wayang	21
2.6 Museum Wayang.....	22
2.7 <i>Gamification</i>	22

2.8 <i>Marczewski's Gamification Framework</i>	23
2.9 Flash	26
2.10 <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	27
2.11 <i>Storyboard</i>	28
2.12 Penelitian Terkait	28
BAB 3 METODOLOGI.....	30
3.1 Metode Penelitian dengan Metode Prototype	30
3.2 Masalah Yang dihadapi.....	33
3.3 Objek Penelitian	33
3.4 Teknik Pengumpulan Data	33
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 <i>Communication</i> (Komunikasi)	35
4.2 <i>Quick Plan</i> (Perencanaan).....	36
4.3 <i>Modelling Quick Design</i> (Desain Pemodelan).....	43
4.4 Implementasi dan Evaluasi <i>Prototype</i>	48
4.4.1 Implementasi <i>Mockup</i> (Fase 1).....	48
4.4.2 Evaluasi <i>Mockup</i> (Fase 1).....	51
4.4.3 Implementasi Perbaikan <i>Mockup</i> (Fase 2).....	53
4.4.4 Evaluasi Perbaikan <i>Mockup</i> (Fase 2).....	64
4.5 Pengujian dan Implementasi	65
BAB 5 PENUTUP	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70
Lampiran 1 - Daftar Riwayat Hidup	71
Lampiran 2 - Kuesioner Pengujian Aplikasi.....	72
Lampiran 3 – Pengkodean Sistem.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1-1 Kerangka Pemikiran.....	16
Gambar 2-1 Marczewski’s Gamification Framework.....	24
Gambar 2-2 Feedback and Game Mechanics of User Types.....	25
Gambar 3-1 Paradigma Pembuatan Prototype	30
Gambar 4-1 State Transition Diagram Menu Utama	43
Gambar 4-2 Tampilan Awal	48
Gambar 4-3 Tampilan Menu Cerita Wayang Ramayana.....	48
Gambar 4-4 Tampilan Menu Kerajaan Ayodhya Pimpinan Prabu Dasarata.....	49
Gambar 4-5 Tampilan Permainan Mencocokkan Gambar	49
Gambar 4-6 Tampilan Menu Rama Meninggalkan Kerajaan Ayodhya.....	49
Gambar 4-7 Tampilan Permainan Mencari Musuh.....	50
Gambar 4-8 Tampilan Menu Pertarungan Rama dengan Rahwana	50
Gambar 4-9 Tampilan Permainan Memanah Wayang.....	50
Gambar 4-10 Tampilan Awal Perbaikan	53
Gambar 4-11 Tampilan Menu Cerita Wayang Ramayana Perbaikan.....	53
Gambar 4-12 Tampilan Petunjuk	54
Gambar 4-13 Tampilan Petunjuk Permainan Mencocokkan Wayang	54
Gambar 4-14 Tampilan Petunjuk Permainan Ya atau Tidak.....	54
Gambar 4-15 Tampilan Petunjuk Permainan Memanah Wayang	55
Gambar 4-16 Tampilan Menu Kerajaan Ayodhya Perbaikan.....	55
Gambar 4-17 Tampilan Menu Kerajaan Ayodhya (lanjutan 1) Perbaikan.....	55
Gambar 4-18 Tampilan Menu Kerajaan Ayodhya (lanjutan 2) Perbaikan.....	56
Gambar 4-19 Tampilan Menu Kerajaan Ayodhya (lanjutan 3) Perbaikan.....	56
Gambar 4-20 Tampilan Permainan Mencocokkan Gambar Perbaikan	56
Gambar 4-21 Tampilan Rama Mengikuti Sayembara.....	57

Gambar 4-22 Tampilan Rama Menikahi Sinta.....	57
Gambar 4-23 Tampilan Dewi Kekayi Menagih Janji kepada Prabu Dasarata.....	57
Gambar 4-24 Tampilan Janji Prabu Dasarata	58
Gambar 4-25 Tampilan Menu Rama Meninggalkan Kerajaan Perbaikan	58
Gambar 4-26 Tampilan Menu Rama Meninggalkan Kerajaan (lanjutan 1) Perbaikan	58
Gambar 4-27 Tampilan Menu Rama Meninggalkan Kerajaan (lanjutan 2) Perbaikan	59
Gambar 4-28 Tampilan Rahwana Menculik Sinta	59
Gambar 4-29 Tampilan Jatayu Melawan Rahwana.....	59
Gambar 4-30 Tampilan Jatayu Memberitahu Rama	60
Gambar 4-31 Tampilan Rama Dalam Perjalanan ke Alengka	60
Gambar 4-32 Tampilan Anoman Menemui Dewi Sinta.....	60
Gambar 4-33 Tampilan Wibisana Adik Rahwana diusir	60
Gambar 4-34 Tampilan Permainan Ya atau Tidak (Pernyataan 1)	61
Gambar 4-35 Tampilan Permainan Ya atau Tidak (Pernyataan 2)	61
Gambar 4-36 Tampilan Permainan Ya atau Tidak (Pernyataan 3)	61
Gambar 4-37 Tampilan Permainan Ya atau Tidak (Pernyataan 4)	62
Gambar 4-38 Tampilan Permainan Ya atau Tidak (Pernyataan 5)	62
Gambar 4-39 Tampilan Menu Pertarungan Rama dengan Rahwana Perbaikan.....	62
Gambar 4-40 Tampilan Menu Pertarungan Rama dengan Rahwana (lanjutan 1) Perbaikan.....	63
Gambar 4-41 Tampilan Menu Pertarungan Rama dengan Rahwana (lanjutan 2) Perbaikan.....	63
Gambar 4-42 Tampilan Permainan Memanah Wayang Perbaikan.....	63
Gambar 4-43 Tampilan Nilai Menang Permainan	64
Gambar 4-44 Tampilan Game Over	64

DAFTAR TABEL

Tabel 4-1 Analisis Kebutuhan.....	35
Tabel 4-2 Nilai-Nilai yang Terkandung pada Cerita Ramayana.....	36
Tabel 4-3 Tabel Gamify System.....	37
Tabel 4-4 Tabel Jawaban Permainan.....	41
Tabel 4-5 Tabel Bintang yang didapat.....	41
Tabel 4-6 Tabel Waktu Permainan.....	42
Tabel 4-7 Storyboard Judul.....	44
Tabel 4-8 Storyboard Mulai	45
Tabel 4-9 Storyboard Tampilan Game Over	46
Tabel 4-10 Storyboard Tampilan Nilai Menang Permainan	47
Tabel 4-11 Storyboard Keluar	47
Tabel 4-12 Hasil Evaluasi Prototype Fase 1	52
Tabel 4-13 Hasil Evaluasi Prototype Fase 2	65
Tabel 4-14 Hasil Penilaian Responden terhadap Aplikasi Pembelajaran Wayang dengan Gamifikasi.....	67