

DAFTAR ISI

PENGEMBANGAN VIDEO <i>PERMAINAN PRISONER'S DILEMMA 2D PLATFORMER</i> DENGAN MENGGUNAKAN <i>UNREAL ENGINE</i>	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	2
ABSTRACT	3
DAFTAR ISI	4
DAFTAR GAMBAR	6
DAFTAR TABEL	7
BAB 1 PENDAHULUAN	8
1.1 Latar Belakang.....	8
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Tujuan Tugas Akhir	10
1.4 Manfaat Tugas Akhir	10
1.5 Lingkup Tugas Akhir	10
1.6 Sistematika Tugas Akhir.....	10
BAB 2 LANDASAN TEORI	12
2.1 Studi Literatur	12
2.2 Prisoner's Dilemma	14
2.3 Video <i>Permainan</i> (<i>Permainan Berbasis Video</i>)	16
2.4 <i>Unreal engine</i>	17
2.5 Blueprint	17
2.6 <i>Platforming Video Game</i>	18
BAB 3 METODOLOGI	20
3.1 <i>SDLC (Software Development Life Cycle) Agile</i>	20
3.2 Rancangan Awal	21
1. Rencana Penelitian.....	21
2. Premis Permainan	22
3. Karakter	22
4. Mekanika Permainan	23

5.	Fitur-fitur pada <i>Permainan Whispers of destiny</i>	23
3.3	Perancangan desain	24
1.	<i>Flowchart Prisoner's dilemma</i>	24
2.	<i>Backlog dan sprint</i>	25
3.	<i>Use Case Diagram</i>	25
4.	<i>Activity Diagram</i>	26
5.	<i>Sequence Diagram</i>	28
6.	Desain Karakter	31
7.	Navigasi Diagram	31
8.	Perancangan Antarmuka	32
3.4	Metode Pengambilan data.....	34
1.	Kuesioner.....	34
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1	Hasil Implementasi.....	35
4.2	Pengujian Black Box	37
4.3	Umpan Balik Pemain.....	39
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	43
5.1	Kesimpulan.....	43
5.2	Saran	43
Daftar Referensi	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Blueprint visual scripting	18
Gambar 3. 1 Flow Chart Prisoner’s dilemma.....	25
Gambar 3. 2 Backlog dan sprint	25
Gambar 3. 3 Use Case Diagram.....	26
Gambar 3. 4 Activity diagram alur permainan.....	27
Gambar 3. 5 Activity diagram Pemain menyerang musuh	27
Gambar 3. 6 Activity diagram Musuh menyerang pemain	28
Gambar 3. 7 Sequence Diagram	30
Gambar 3. 8 Desain karakter pahlawan utama	31
Gambar 3. 9 Desain Karakter pahlawan pendamping.....	31
Gambar 3. 10 Desain Karakter Pencabut nyawa.....	31
Gambar 3. 11 Navigasi Diagram.....	32
Gambar 3. 12 Rancangan Antarmuka Awal Permainan	32
Gambar 3. 13 Rancangan Antarmuka Settings	33
Gambar 3. 14 Rancangan Antarmuka Pemilihan Karakter	33
Gambar 3. 15 Rancangan Antarmuka Pemilihan Level.....	33
Gambar 3. 16 Rancangan Antarmuka <i>Permainan</i> Pause	34
Gambar 3. 17 Rancangan Antarmuka <i>Permainan</i> Over	34
Gambar 4. 1 Antarmuka Menu Utama.....	35
Gambar 4. 2 Antarmuka Pemilihan Level.....	35
Gambar 4. 3 Antarmuka pemilihan karakter	36
Gambar 4. 4 Level 1 Saraphiel.....	36
Gambar 4. 5 Level 1 Arion	36
Gambar 4. 6 Antarmuka Permainan Over.....	37
Gambar 4. 7 Antarmuka permainan paused	37
Gambar 4. 8 Pertanyaan Kuisisioner 1	41
Gambar 4. 9 Pertanyaan Kuisisioner 2	41
Gambar 4. 10 Pertanyaan Kuisisioner 3	42
Gambar 4. 11 Pertanyaan Kuisisioner 4	42
Gambar 4. 12 Pertanyaan Kuisisioner 5	42

DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Table Studi Literatur.....	12
Table 3. 1 Tabel Rencana Penelitian.....	21
Table 3. 2 Desain Karakter.....	31
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian Black Box.....	37
Tabel 4. 2 Komponen Jawaban pilihan responden.....	40
Tabel 4. 3 Komponen Bobot Nilai Responden	40
Tabel 4. 4 Data Jawaban Kuisisioner.....	40