GLOSARIUM

Asset	Elemen – elemen yang dibutuhkan dalam pembuatan game.
Adobe Illustrator	Sebuah perangkat lunak desain grafis.
Build	Membangun seluruh elemen – elemen yang digunakan dalam membuat game sehingga menjadi kesatuan dalam bentuk game yang dapat dimainkan.
Unity	Perangkat lunak untuk mengembangkan sebuah game.
Adobe Flash	Sebuah perangkat lunak multimedia.
Platform Game	Perangkat keras yang digunakan untuk memainkan game.
Rumus Gain	Bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil dari pretest dan posttest.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR iv
HALAMAN PERSEMBAHAN v
HALAMAN MOTO vi
KATA PENGANTAR vii
SARI ix
GLOSARIUM x
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xvii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan Penelitian 2
1.5 Manfaat Penelitian 2
1.6 Metode Penelitian dan Pembuatan 3
1.7 Sistematika Penulisan 4
BAB II LANDASAN TEORI 6
2.1 Game 6
2.1.1 Tipe Game 6
2.2 Game Edukasi 7
2.3 Bencana Alam Gempa Bumi 7
2.4 Review Game Sejenis 9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 14
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem 14
3.1.1 Analisis Kebutuhan Input 14
3.1.2 Analisis Kebutuhan Output 14
3.1.3 Analisis Kebutuhan Proses 14
3.1.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 14
3.1.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 15
3.2 Perancangan *Game* 15
3.2.1 Tentang *Game* 15
3.2.2 *Game Play* 19
3.2.3 Diagram Alur *Game* 21
3.3 Teknik Pembelajaran 23
3.4 Perancangan Antarmuka 23
3.5 Desain Pengujian 41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 46
4.1 Implementasi *Game* 46
4.2 Implementasi Proses Pembuatan *Game* 46
4.2.1 Implementasi Permodelan 46
4.2.2 Implementasi Video 46
4.2.3 Implementasi Unity 47

4.2.4 Implementasi Antarmuka 47
4.3 Hasil Pengujian 83
4.3.1 Hasil Pengujian Hasil Belajar.....83
4.3.2 Hasil Pengujian Kompatibilitas.....93
4.4 Analisis Kelebihan dan Kekurangan *Game* 95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....96
5.1 Kesimpulan 96
5.2 Saran.....96
DAFTAR PUSTAKA.....97
LAMPIRAN 98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan *Game* 13
Tabel 3.1 Tabel Daftar Pertanyaan 42
Tabel 3.2 Tabel Perancangan Pengujian Kompatibilitas 44
Tabel 4.1 Data Responden Yang Telah Mengisi Kuisioner 83
Tabel 4.2 Daftar Pertanyaan Beserta Nilai, Rata – Rata, dan Gain Sebelum dan Sesudah Memainkan *Game* 85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 *Game* Tip Keselamatan Gempa Bumi 9
Gambar 2.2 *Game* Tanah 10
Gambar 2.3 *Game Little Panda's Earthquake Rescue* 12
Gambar 3.1 Gambaran Pada Arena Rumah 16
Gambar 3.2 Gambaran Pada Arena Sekolah 16
Gambar 3.3 Gambaran Pada Arena Mobil 17
Gambar 3.4 Gambaran Pada Arena Jalan Raya 18
Gambar 3.5 Gambaran Pada Arena Dapur 19
Gambar 3.6 Diagram Alur *Game* 22
Gambar 3.7 Antarmuka Karakter Utama 24
Gambar 3.8 Antarmuka Tas 25
Gambar 3.9 Antarmuka Kotak P3K 25
Gambar 3.10 Antarmuka Makanan 26
Gambar 3.11 Antarmuka Minuman 26
Gambar 3.12 Antarmuka Peluit 27
Gambar 3.13 Antarmuka Halaman Utama 27
Gambar 3.14 Antarmuka Video 28
Gambar 3.15 Antarmuka Menu Pilih Arena 29
Gambar 3.16 Antarmuka Arena Rumah 29
Gambar 3.17 Antarmuka Arena Rumah Pasca Bencana 30
Gambar 3.18 Antarmuka Evakuasi Diri Keluar Rumah 31
Gambar 3.19 Antarmuka Arena Sekolah 32
Gambar 3.20 Antarmuka Arena Sekolah Pasca Bencana 33
Gambar 3.21 Antarmuka Evakuasi Diri Keluar Sekolah 34
Gambar 3.22 Antarmuka Arena Jalan Raya 35
Gambar 3.23 Antarmuka Arena Jalan Raya Pasca Bencana 36
Gambar 3.24 Antarmuka Arena Mobil 37
Gambar 3.25 Antarmuka Arena Mobil Pasca Bencana 38
Gambar 3.26 Antarmuka Arena Dapur 39
Gambar 3.27 Antarmuka Arena Dapur Pasca Bencana 40
Gambar 3.28 Antarmuka Evakuasi Diri Keluar Dapur 41
Gambar 4.1 Halaman Awal 47

Gambar 4.2 Menu Game 48
Gambar 4.3 Pilih Arena 48
Gambar 4.4 Pra Rumah 49
Gambar 4.5 Gempa Pada Arena Rumah 50
Gambar 4.6 Berlindung Di Bawah Sofa 50
Gambar 4.7 Berlindung Di Bawah Meja Tamu 51
Gambar 4.8 Berlindung Di Bawah Meja Telepon 52
Gambar 4.9 Pilih Jendela 52
Gambar 4.10 Pilih Almari 53
Gambar 4.11 Pasca Bencana Gempa Bumi Pada Arena Rumah 54
Gambar 4.12 Selamat Pada Arena Rumah 54
Gambar 4.13 Arena Sekolah Pra Gempa Bumi 55
Gambar 4.14 Gempa Bumi Pada Arena Sekolah 56
Gambar 4.15 Berlindung Pada Meja Kelas 56
Gambar 4.16 Pilih Jendela Pada Arena Sekolah 57
Gambar 4.17 Pasca Bencana Gempa Bumi Pada Arena Sekolah 58
Gambar 4.18 Selamat Pada Arena Sekolah 58
Gambar 4.19 Petunjuk Pada Arena Jalan Raya 59
Gambar 4.20 Gempa Bumi Pada Arena Jalan Raya 60
Gambar 4.21 Rintangan Pada Jalan Raya 61
Gambar 4.22 Simpangan Pada Jalan Raya 62
Gambar 4.23 Pilih Arah Rumah Pada Jalan Raya 63
Gambar 4.24 Pilih Arah Jembatan Pada Jalan Raya 64
Gambar 4.25 Sampai Di Lapangan Pada Arena Jalan Raya 65
Gambar 4.26 Pasca Bencana Gempa Bumi Pada Arena Jalan Raya 66
Gambar 4.27 Selamat Pada Arena Jalan Raya 67
Gambar 4.28 Petunjuk Pada Arena Mobil 68
Gambar 4.29 Gempa Bumi Pada Arena Mobil 69
Gambar 4.30 Rintangan Pada Arena Mobil 70
Gambar 4.31 Simpangan Pada Arena Mobil 71
Gambar 4.32 Pilih Arah Rumah Pada Arena Mobil 72
Gambar 4.33 Pilih Arah Jembatan Pada Arena Mobil 73
Gambar 4.34 Sampai Di Lapangan Pada Arena Mobil 74
Gambar 4.35 Pasca Bencana Gempa Bumi Pada Arena Mobil 75

Gambar 4.36 Selamat Pada Arena Mobil 75
Gambar 4.37 Arena Dapur Pra Gempa Bumi 76
Gambar 4.38 Saat Gempa Pada Arena Dapur 77
Gambar 4.39 Memilih Tempat Berlindung Pada Arena Dapur 78
Gambar 4.40 Berlindung Di Bawah Meja Makan 78
Gambar 4.41 Berlindung Di Bawah Kursi 79
Gambar 4.42 Pilih Jendela Pada Dapur 80
Gambar 4.43 Pasca Bencana Gempa Bumi Pada Arena Dapur 81
Gambar 4.44 Selamat Pada Arena Dapur 81
Gambar 4.45 Video 82
Gambar 4.46 *Game Over* 82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Contoh Kuisioner Yang Sudah Diisi Responden Sebelum Dan Sesudah Memainkan Game 98
Lampiran B Contoh Pengujian Kompatibilitas 100
Lampiran C Contoh Kuisioner Tentang Buku Saku Tanggap Tangkas Tangguh Menghadapi Bencana Yang Sudah Diisi Responden 101