

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Maksud dan Tujuan .....	3
1.4. Batasan Masalah .....	3
1.5. Metodologi Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB 2 LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1. Desain Interaksi .....	8
2.2. Desain Inklusif.....	9
2.3. Game Design .....	9
2.4. Grey-box Design.....	12
2.5. Scenario Map .....	12
2.6. Video Gim Platformer .....	12
2.7. User Research .....	13
2.8. User Modelling .....	14
2.9. User-Centered Design.....	15

2.10. Usability Testing.....	18
2.11. Buta Warna .....	20
<b>BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>21</b>
3.1. Analisis Desain Interaksi .....	21
3.1.1. Analisis Masalah.....	21
3.1.2. Analisis Spesifikasi Fungsional.....	37
3.2. Perancangan Desain Interaksi .....	41
3.2.1. Perancangan Representasi Sistem menggunakan Grey-box Design .	42
3.2.2. Perancangan Model Pemain menggunakan Empathy Map .....	48
3.2.3. Mendapatkan Input dari Pemain dengan Observasi .....	50
3.2.4. Verifikasi Fungsional.....	52
3.2.5. Perancangan Solusi yang Telah Divalidasi.....	57
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....</b>	<b>60</b>
4.1. Implementasi Asset dalam Video Gim .....	60
4.2. Implementasi Mekanik dalam Video Gim.....	65
4.3. Implementasi Desain Interaksi .....	70
4.4. Pengujian Desain Interaksi .....	71
4.5. Hasil Pengujian.....	71
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>79</b>
5.1. Kesimpulan .....	79
5.2. Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>