

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN DEWAN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penelitian	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Penelitian Terdahulu	6
2.2. Sampah.....	7
2.3. Jenis Sampah.....	8
2.4. Warna Tempat Sampah	8
2.5. Daur Ulang	9
2.6. Pengelolaan Sampah	9
2.7. Pola Pengangkutan.....	9
2.8. TPS	12
2.9. <i>Android</i>	12
2.10. <i>Game Design</i>	12

2.11. Elemen Gim	13
2.12. <i>Game Development Life Cycle</i>	15
2.13. Gim Edukasi.....	16
2.14. Genre Aksi	16
2.15. <i>Pixel Art</i>	16
2.16. Diagram Alir	16
2.17. <i>Black Box Testing</i>	17
2.18. <i>User Experience</i>	18
2.19. Mesin Gim Unity	18
2.20. Adobe XD	18
2.21. Paint.NET.....	18
2.22. Draw.io.....	18
BAB 3 METODOLOGI	
3.1. Kerangka Pemikiran.....	19
3.2. Inisiasi	22
3.2.1. Konsep Desain Gim	24
3.2.2. Elemen Formal	24
3.2.3. Elemen Dramatis.....	25
3.2.4. Analisa Kebutuhan Perangkat.....	26
3.2.5. Perangkat Minimal Pengguna	26
3.3. Pra-Produksi.....	27
3.3.1. Struktur Navigasi	27
3.3.2. <i>Mockup</i>	28
3.3.3. Jenis dan Format Informasi.....	34
3.3.4. Diagram Alir Gim	35
3.3.5. Aset.....	40
3.3.6. Daftar Ensiklopedia.....	43
3.4. Produksi	44
3.4.1. Pengaturan Projek Dalam Unity.....	45
3.4.2. Pembuatan <i>Scene MainMenu</i>	49
3.4.3. Pembuatan <i>Scene Tutorial</i>	51
3.4.4. Pembuatan <i>Scene Difficulty</i>	52

3.4.5. Pembuatan <i>Scene InGame_Level1</i>	53
3.4.6. Pembuatan <i>Scene InGame_Level2</i>	60
3.4.7. Pembuatan <i>Scene Leaderboard</i>	61
3.4.8. Pembuatan <i>Scene Library</i>	63
3.4.9. Pembuatan <i>Scene Credits</i>	66
3.5. <i>Testing</i>	66
3.5.1. <i>Black Box Testing</i>	67
3.6. Beta	68
3.7. Rilis	69
 BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil	70
4.1.1. Instalasi	70
4.1.2. Tampilan Gim	72
4.1.4. Hasil Tahap Beta Oleh Pengguna	80
 BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Simpulan	87
5.2. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	93
LAMPIRAN	