

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS DAN PUBLIKASI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Batasan Masalah	2
1.3. Tujuan Penulisan	2
1.4. Metode Penelitian	2
1.5. Sistematika Penulisan	4
2.LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Game Engine.....	5
2.1.1 Roll-your-own game engine.....	6
2.1.2 Mostly-ready game engine	6
2.1.3 Point-and-click engine	6
2.2 Unity3D	7
2.3 C#	7
2.4 Blender.....	8
2.5 Fitur Permainan	8
2.6 Struktur Navigasi.....	8

2.6.1 Struktur Navigasi Linear	8
2.6.2 Struktur Navigasi Hirarki	9
2.6.3 Struktur Navigasi Non Linear	9
2.6.4 Struktur Navigasi Campuran	10
2.7 Microsoft Visual Studio	10
3.PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI	13
3.1 Perancangan Aplikasi	13
3.2 Logika Permainan	14
3.3 Perancangan Struktur Navigasi	14
3.4 Flowchart	15
3.5 Rancangan Aplikasi	15
3.5.1 Rancangan Menu Utama	15
3.5.2 Rancangan Menu How to Play	16
3.5.3 Rancangan Menu High Score	16
3.6 Pembuatan Aplikasi	19
3.6.1 Model Objek	19
3.7 Implementasi	21
3.7.1 Tampilan Menu	21
3.7.2 Tampilan Partikel	22
3.7.3 Tampilan Model Karakter	23
3.7.4 Tampilan Model Musuh	23
3.7.5 Tampilan Model Bom	24
3.7.6 Tampilan Model Stage	24
3.7.6.1 Model Stage Level 1-5	24
3.7.6.2 Model Stage Level 6-10	25
3.7.6.3 Model Stage Level 11-15	25
3.7.6.4 Model Stage Level 16-20	26

3.8 Penggunaan Aplikasi	26
3.9 Uji Coba.....	27
 4. PENUTUP	28
4.1. Kesimpulan	28
4.2. Saran	28
 DAFTAR PUSTAKA	28
LAMPIRAN	L-1