

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS DAN PUBLIKASI .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
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
<b>2.LANDASAN TEORI.....</b>	<b>5</b>
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
2.8 Logika Permainan .....	11
<b>3.PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI .....</b>	<b>13</b>
3.1 Perancangan Aplikasi .....	13
3.2 Perancangan Struktur Navigasi .....	14
3.3 Flowchart .....	15
3.4 Rancangan Aplikasi .....	15
3.4.1 Rancangan Menu Utama .....	15
3.4.2 Rancangan Menu How to Play .....	15
3.4.3 Rancangan Menu High Score .....	15
3.5 Pembuatan Aplikasi .....	18
3.5.1 Model Objek .....	18
3.6 Implementasi .....	20
3.6.1 Tampilan Menu .....	20
3.6.2 Tampilan Partikel .....	21
3.6.3 Tampilan Model Karakter .....	22
3.6.4 Tampilan Model Musuh .....	22
3.6.5 Tampilan Model Bom .....	23
3.6.6 Tampilan Model Stage .....	23
3.6.6.1 Model Stage Level 1-5 .....	23
3.6.6.2 Model Stage Level 6-10 .....	24
3.6.6.3 Model Stage Level 11-15 .....	24
3.6.6.4 Model Stage Level 16-20 .....	25

3.7 Penggunaan Aplikasi .....	25
3.8 Uji Coba.....	26
<b>4. PENUTUP .....</b>	<b>27</b>
4.1. Kesimpulan .....	27
4.2. Saran .....	27
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>28</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>L-1</b>