**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 2

**2.LANDASAN TEORI 4**

2.1 Game Engine 4

2.1.1 Roll-your-own game engine 5

2.1.2 Mostly-ready game engine 5

2.1.3 Point-and-click engine 5

2.2 Unity3D 6

2.3 C# 7

2.3.1 Sejarah C# 7

2.4 Blender 9

2.4.1 Sejarah Blender 9

2.6 Struktur Navigasi 10

2.6.1 Struktur Navigasi Linear 10

2.6.2 Struktur Navigasi Hirarki 11

2.6.3 Struktur Navigasi Non Linear 11

2.6.4 Struktur Navigasi Campuran 12

2.7 Microsoft Visual Studio 12

**3.PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI 14**

3.1 Perancangan Aplikasi 14

3.2 Perancangan Struktur Navigasi 15

3.3 Flowchart 16

3.4 Rancangan Aplikasi 18

3.4.1 Rancangan Menu Utama 18

3.4.2 Rancangan Menu How to Play 19

3.4.3 Rancangan Menu High Score 19

3.5 Pembuatan Aplikasi 20

3.5.1 Model Objek 20

3.6 Implementasi 22

3.6.1 Tampilan Menu 22

3.6.2 Tampilan Partikel 23

3.6.3 Tampilan Model Karakter 24

3.6.4 Tampilan Model Musuh 24

3.6.5 Tampilan Model Bom 25

3.6.6 Tampilan Model Stage 25

3.6.6.1 Model Stage Level 1-5 25

3.6.6.2 Model Stage Level 6-10 26

3.6.6.3 Model Stage Level 11-15 26

3.6.6.4 Model Stage Level 16-20 27

3.6.7 Penggunaan Aplikasi 27

**4. PENUTUP 28**

4.1. Kesimpulan 28

4.2. Saran 28

**DAFTAR PUSTAKA 29**

**LAMPIRAN L-1**