**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**