**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

2.8 Logika Permainan 11

**3.PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI 13**

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

**4. PENUTUP 27**

4.1. Kesimpulan 27

4.2. Saran 27

**DAFTAR PUSTAKA 28**

**LAMPIRAN L-1**