



DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	2
1.6. Metodologi Penelitian.....	3
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
BAB III.....	9
LANDASAN TEORI.....	9
3.1 Pengertian <i>Game</i>	9
3.2 Sejarah Game.....	9
3.3 Jenis (Genre) <i>Game</i>	10
3.4 Unity 3D Game Engine.....	11
3.5 CorelDraw.....	12
3.6 Blender.....	12
3.7 C# (C Sharp).....	14



3.8 Pengertian Android.....	15
3.9 Flowchart.....	19
3.10 <i>Storyboard</i>	19
3.11 Grafik 3D (Dimensi).....	20
BAB IV	21
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	21
4.1 Analisis <i>Game</i>	21
4.1.1 Cerita <i>Game</i>	21
4.1.2 <i>Storyboard</i>	22
4.1.3 Desain Objek <i>Game</i>	25
4.1.4 Genre <i>Game</i>	26
4.1.5 Target Pengguna.....	26
4.1.6 Kebutuhan Fungsional	26
4.1.7 Kebutuhan Non-Fungsional	27
4.1.8 <i>Layout Background</i>	27
4.1.9 Suara.....	27
4.2 Perancangan <i>Game</i>	28
4.2.1 Perancangan Desain Antarmuka	28
4.2.3 <i>Game Flow</i>	35
BAB V.....	37
IMPLEMENTASI.....	37
5.1 Spesifikasi <i>Game</i>	37
5.2 Implementasi <i>Game</i>	37
5.2.1 Pembuatan Objek Pelampung	38
5.2.2 <i>Splash Screen</i>	39
5.2.3 <i>Main Menu</i>	40
5.2.4 <i>Highscore Menu</i>	41
5.2.5 <i>Setting Menu</i>	42
5.2.6 <i>Game Play</i>	43
5.3 <i>Asset Game</i>	50
BAB VI.....	53



HASIL PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
6.1 Hasil Perancangan	53
6.1.1 <i>Splash Screen</i>	53
6.1.2 <i>Main Menu</i>	54
6.1.3 <i>Game Play</i>	55
6.1.4 <i>HighScore Menu</i>	57
6.1.5 <i>Setting Menu</i>	58
6.2 Hasil Pengujian.....	60
BAB VII.....	63
PENUTUP.....	63
7.1 Kesimpulan.....	63
7.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64