

Daftar Isi

Lembar Pernyataan	2
Lembar Pengesahan.....	3
Daftar Istilah	4
Daftar Isi	5
BAB I PENDAHULUAN.....	7
1.1. Latar Belakang Masalah.....	7
1.2 Perumusan Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Tujuan.....	8
1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah	9
1.5.1 Tahap Studi Literatur	9
1.5.2 Tahap Implementasi.....	9
1.5.3 Tahap Pengujian dan Analisis Pengujian	9
1.5.4 Pembuatan Laporan dan Dokumentasi.....	10
1.6 Sistematika Penulisan	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1. Game	11
2.2. Video Game	11
2.3 .First Person Shooter	12
2.4 .Pertempuran Surabaya 1945	12
2.5 . Unity3d.....	13
2.5.1 Rendering	13
2.5.2 Scripting	13
2.5.3 Asset	13
2.5.4 Physics Engine.....	14
2.6 Game Perjuangan Surabaya 1945	14
2.7 Alat Bantu Pemodelan.....	14

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	15
3.1 <i>Analisis dan Perancangan</i>	15
3.1.3 Analisis Konsep Game.....	15
3.1.4 Analisis GamePlay	15
3.1.5 Analisis Karakter.....	17
3.1.5.1 Karakter Player.....	18
3.1.5.2 Karakter Antagonis	18
3.1.5.3 Karakter Protagonis.....	18
3.1.6 Analisis Asset game	18
3.1.7 Analisis Pergerakan Player.....	19
3.1.8 Analisis Menembak Musuh pasda Player	23
3.1.9 Analisis AI pada Karakter Protagonis	29
3.1.10 Analisis AI Karakter Antagonis	33
3.1.11 Analisis Animasi Pada Game	36
BAB IV	37
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	37
4.1 <i>Implementasi Sistem</i>	37
4.1.1. Tools Pembangunan Aplikasi	37
4.1.2. Implementasi perangkat lunak.....	37
4.1.3. Implementasi perangkat keras	37
4.2. <i>Pengujian</i>	39
4.2.1. Pengujian dan Lingkungan Developer	39
4.2.2 Pengujian Rancangan antar Muka	41
4.2.2.1 Main Menu	41
4.2.2.2 Menang.....	42
4.2.2.3 Pause.....	43
BAB V	44
KESIMPULAN DAN SARAN.....	44
5.1 <i>Kesimpulan</i>	44
Daftar Pustaka	45