

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.5.1 Pemodelan 3 Dimensi	2
1.5.2 Blender.....	2
1.5.3 Klasifikasi Makhluk hidup.....	2
1.6 Metode Pengerjaan	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Penelitian terdahulu	3
2.2 Blender.....	3
2.3 Pemodelan 3 Dimensi	4
2.4 <i>Texturing</i> (tekstur)	4
2.5 Klasifikasi Makhluk Hidup	5
2.5.1 Pterygota.....	5
Exopterygota.....	5
Endopterygota	5
2.6 Game Edukasi.....	5
2.7 Monster Mash.....	6
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	7

3.1 Metodologi.....	7
3.1.1 Inisialisasi	7
3.1.2 Desain Blueprint.....	9
3.1.3 Persiapan Aset.....	14
3.1.4 Pengembangan Produk.....	16
3.1.5 <i>Testing</i>	19
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	20
4.1 Implementasi	20
4.2 <i>Testing</i>	23
BAB 5 KESIMPULAN	25
5.1 Kesimpulan.....	25
5.2 Saran	25
DAFTAR PUSTAKA	26