

# DAFTAR ISI

<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	iii
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	v
<b>DAFTAR ISI .....</b>	vii

## BAB 1

### MENGAPA SEKARANG ADALAH WAKTU YANG SANGAT MENYENANGKAN UNTUK MENGEMBANGKAN GAME ANDROID .....

A. Mengenal Lebih Dalam Tentang Unity .....	3
B. Berbagi Asset .....	6
C. Mengapa Perangkat Mobile Sempurna untuk Proyek Indie .....	8
D. Mengapa Android Lebih Baik bagi Pengembang daripada iOS? .....	11
1. Keuntungan Praktis Android daripada iOS .....	11
2. Android vs iOS dalam Segi Keuntungan Finansial .....	14
E. Android dan Unity: Pasangan Terbaik .....	16
F. Bagaimana Menentukan Proyek Pertamamu .....	17
1. Strategi Terbaik untuk Membuat Judul Game yang Sukses .....	19
2. Pertimbangkan Gameplay .....	20
G. Inilah yang akan Kita Lakukan .....	22
H. Apa yang akan Anda Pelajari di Buku Ini .....	23

## BAB 2

### MENGENAL UNITY DAN MELAKUKAN PENGATURAN AWAL ..... 27

A. Apa itu Unity? .....	27
1. Unity sebagai <i>Game Engine</i> .....	28
2. Unity vs Unreal 4 (dan yang Lainnya) .....	31
3. Asal Usul dan Sejarah Unity .....	32
4. Bagaimana Jika Anda Telah Memiliki Unity Versi Terbaru? .....	34
5. Perihal Lisensi .....	35
B. Mengunduh Unity dan Komponen Penting Lainnya .....	38
1. Mengunduh Unity .....	39
2. Mengunduh Java JDK .....	40
3. Mengunduh Android SDK .....	41
C. Memasang Unity 3D .....	43
1. Java JDK .....	45
2. Android SDK .....	46
D. Perangkat Keras dan Cara Kerjanya .....	49
E. Memasang Alat Perang Anda (Lingkungan Kerja) .....	52
F. Memulai Proyek Pertama Anda .....	53
G. Menetapkan Lokasi Proyek Anda .....	55

## BAB 3

### BERPETUALANG DAN MENJELAJAHI UNITY ..... 57

A. Apakah semuanya ini? Mengenal IDE Unity .....	57
1. <i>Scene</i> .....	58
2. <i>Asset Store</i> .....	58
3. <i>Game</i> .....	59
4. <i>Services</i> .....	60
5. <i>Inspector</i> .....	61
6. <i>Project</i> .....	62

A. 7. Console .....	62
B. 8. Hierarchy .....	64
C. 9. Merapikan tampilan .....	64
D. Berkecimpung dengan <i>Object</i> dan <i>Scene</i> .....	65
E. 1. Menambahkan <i>Sprites</i> .....	65
F. 2. Menambahkan <i>GameObjects</i> dengan Dua Cara .....	68
G. 3. Manipulasi <i>GameObjects</i> .....	71
H. C. Tes Game dengan Menggunakan Kamera Game .....	75
I. D. Kamera Game.....	77
J. E. Menyimpan Proyek dan Scene .....	78
K. F. Sedikit Penataan .....	79
L. G. Pengaturan Snap Grid .....	80

**BAB 4**

<b>MENAMBAHKAN HUKUM FISIK DAN MULAI MEMBUAT KODE.....</b>	<b>85</b>
A. Menggunakan RigidBody 2D .....	88
B. Menggunakan Collider .....	88
C. Mulai Membuat Kode dengan C#.....	91
D. Mengenal Variabel .....	95
E. Mengontrol Pergerakan Karakter.....	99
F. Mulai Melompat dengan Logika yang Lebih Maju .....	100
G. 1. Sedikit Penjelasan.....	105
H. 2. Sentuhan Terakhir: Menjaga Player tidak Berputar.....	108

**BAB 5**

<b>PENUHI DUNIA DENGAN PREFABS, EFFECTORS, DAN COLLECTIBLES.....</b>	<b>111</b>
A. Penggunaan Effector .....	111
B. Lebih Banyak Effector .....	114

C. Prefabs dan Penaatan yang Lebih Jauh .....	116
A. 1. Perbaikan: Tolong! Squarey Tidak Dapat Bergerak! .....	121
B. 2. Memahami konsep Parent dan Membuat Kamera Berjalan .....	122
D. Dekorasikan Scene dengan Z – Order .....	124
E. Efek Paralaks Sesuai Sudut Pandang.....	129
F. Menambahkan Collectibles dan Rintangan Berbahaya.....	131
G. Mulai Membuat Karakter Lawan .....	138
H. Benda yang Dapat Didorong.....	141
I. Menggunakan Material.....	142

**BAB 6****MENAMBAHKAN ANIMASI, EFEK, DAN HUD .....** **145**

A. Menanggulangi Kematian dan Menggunakan Partikel.....	145
1. Menghancurkan Sistem Partikel .....	148
2. Membuat Rintangan Terlihat Lebih Berbahaya.....	149
B. Dua Sentuhan Tambahan .....	152
C. Menganimasikan Karakter .....	154
D. Berjalan-jalan dengan Animator.....	158
E. Kode untuk Animasi.....	160
F. Membalikkan Kevin.....	162
G. Menambahkan HUD .....	165
H. Menambah dan Menggunakan Canvas .....	167
I. Menambahkan Efek Suara.....	170
J. Beberapa Teori Rumit: <i>Class, Object, dan Methods</i> . Apa itu <i>Object</i> ? .....	172
K. Objektif vs Imperatif vs Fungsional .....	172
L. Penjelasan Tentang Class dan Objek.....	173
M. Manfaat Pemrograman Berbasis Objek di Unity .....	174

**Daftar Isi****BAB 7****MEMBUAT ANDROID APP ..... 177**

A. Menambah Kontrol Sentuh.....	177
1. Mendesain Kontrol.....	178
2. Menerapkan Kontrol.....	179
3. Mengendalikan Kode Kontrol.....	182
B. Membuat APK Pertama Anda .....	189
1. Player Settings .....	191
2. Mempersiapkan Perangkat Genggam .....	194
3. Menarik Pelatuk .....	196

**BAB 8****MENGEMBANGKAN DUNIA GAME DENGAN CHECKPOINT, LEVEL,****DAN SAVE FILE ..... 199**

A. Menambah Checkpoint .....	200
1. Membuat Skrip Kematian yang Lebih Layak .....	202
2. Membuat Skrip Checkpoint.....	206
B. Menuju Level Berikutnya .....	208
1. Membuat Level Baru.....	209
2. Mengakhiri Level Game.....	211
C. Membuat Menu Pemilihan Level.....	213
1. Membuat Skrip Kontrol Level .....	214
2. Siap Meluncur .....	218
D. Menyimpan Progress Game .....	221
E. Pesan Kecil untuk Anda.....	226

5. Mengoptimalkan Game Anda	231
1. Memperbaiki Skrip dan Mengoptimalkan Bisnis	232
2. Mengoptimalkan APK	234

<b>BAB 9</b>	
<b>LEBIH BANYAK ELEMEN GAME: PEGAS, PLATFORM BERGERAK, AI DAN LAINNYA</b>	<b>229</b>
A. Beberapa Objek Game Umum dan Cara Kerjanya.....	230
1. Pegas.....	230
2. Platform Bergerak.....	233
3. Platform yang Runtuh .....	238
B. Memperbaiki Sistem AI .....	241
1. Menggunakan Raycast .....	245
2. Membuat Kode Perilaku Lawan .....	250
C. Menciptakan Senjata Pemain .....	257
D. Menggunakan Aset pada Asset Store .....	260
<b>BAB 10</b>	
<b>MEMBUAT GAME YANG OPTIMAL DAN MENYENANGKAN</b>	<b>265</b>
A. Mulailah dengan Tutorial .....	265
1. Membedah Level Pembuka yang Sempurna .....	266
2. Pastikan Pemain Memahami Game Anda.....	270
3. Kurva Kesulitan .....	270
4. Cara Lain yang Membuat Permainan Anda Menyenangkan .....	273
5. Gameplay yang Tidak Terduga .....	275
B. Interaksi antara Hardware, Game Engines, Format, dan Gameplay .....	275
1. Menciptakan Kamera Game yang Bagus .....	276
2. Perangkat Keras dan Model Bisnis .....	279
C. Membuat Permainan Anda Terlihat Menakjubkan .....	281
1. Cara Mudah Agar Game Anda Terlihat Lebih Atraktif .....	281
2. Bagaimana Membuat Sprite yang Menarik dan Menentukan Bahasa untuk Game Anda .....	284

**Daftar Isi**

D. Optimisasi .....	287
1. Tips Kode yang Baik .....	287
2. Performa dan Kompatibilitas .....	290
E. Membuat Tipe Game Lain .....	296
F. Game Puzzle dan Lebih Banyak Lagi .....	297

**BAB 11****PERKENALAN KEPADA PENGEMBANGAN GAME 3 DIMENSI DAN REALITAS VIRTUAL.....** 301

A. Membuat Dunia 3 Dimensi.....	302
1. <i>Sprites</i> dan Skybox.....	307
2. Menambahkan Pemain .....	309
3. Kontrol Sentuh.....	311
4. Menggunakan Model 3D .....	312
5. Terrain Baru Lainnya.....	314
6. Menambahkan Senjata.....	316
B. Melangkah pada Realitas Virtual.....	317
1. Membuat Aplikasi untuk Gear VR/ Google Daydream.....	320
2. Membuat Berkas Oculus Signature.....	323
3. Kemungkinan Tak Terbatas.....	325

**BAB 12****BAGAIMANA MENERBITKAN DAN MEMASARKAN ANDROID APP .....** 327

A. Membuat APK yang Ditandatangani.....	328
1. Membuat Keystore .....	330
B. Mengunggah App Anda.....	331
1. Membuat Daftar Toko .....	332
2. Mengunggah APK .....	334

3. Pengaturan Lainnya .....	335
4. Waktunya Menerbitkan .....	339
<b>C. Menambahkan Jumlah Unduhan .....</b>	<b>340</b>
1. Pertimbangkan SEO.....	340
2. Pilihlah Nama dengan Bijak.....	342
3. Carilah Route to Market .....	342
4. Mendapatkan Review Positif .....	344
5. Perbarui Secara Berkala.....	345
6. Pilih Gambar dan Teks yang Tepat.....	345
7. Menciptakan Buzz.....	346
<b>D. Kata Penutup .....</b>	<b>347</b>
<b>TENTANG PENULIS .....</b>	<b>349</b>
<b>TENTANG PENGKAJI TEKNIS .....</b>	<b>351</b>
<b>INDEKS .....</b>	<b>353</b>
<b>A. Pendekatan Game dengan Tutorial .....</b>	<b>355</b>
116. Kembalikan Level Pembuka yang Sampai .....	356
056. Pastikan Pemain Memahami Bagaimana Menggunakan Resistor dan Voltmeter .....	356
058. Gunakan Kelelahan .....	356
056. Kora dan yang Membuat Permainan Anda Menyenangkan Tapi Tak Kemudian Tidak ... .....	357
115. Gameplay yang Tidak Terduga .....	357
<b>B. Interaksi antara Hardware, Game Engines, Format, dan Gameplay .....</b>	<b>358</b>
1. Mengelola Keamanan dan Menghindari Masalah Pemasaran Game .....	358
2. Perangkat keras dan Model Bisnis .....	379
<b>C. Merancang Permainan yang Tepat untuk Melakukan .....</b>	<b>382</b>
086. Cara Membuat Game Anda Terhadap Lebih Banyak Anak-anak .....	383
103. Desainlah Ilustrasi Sprites yang Menarik dan Menyenangkan Untuk Anak-anak .....	383
086. Game Anda .....	384
103. Mengunduh dan APK .....	384