



DAFTAR ISI

HALAMAN PERYATAAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
INTISARI	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
DAFTAR ISTILAH	xviii
DAFTAR SINGKATAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Lingkup Kegiatan.....	3
I.3. Tujuan	3
I.4. Manfaat	3
I.5. Landasan Teori.....	3
I.5.1. Pemodelan 3D.....	3
I.5.2. Pemodelan Kota 3D	4
I.5.3. Mesin gim	5
I.5.4. Visualisasi Informasi Geospasial Menggunakan Mesin gim.....	7
I.5.5. Uji Usablitas	8
BAB II PELAKSANAAN KEGIATAN.....	10
II.1. PERSIAPAN	10
II.1.1. Lokasi Kegiatan	10
II.1.2. Peralatan yang Digunakan	11
II.1.3. Bahan yang Digunakan	12
II.2. PELAKSANAAN	12



II.2.1	Pengumpulan dan Pengeditan Data Topografi	14
II.2.2	Pembuatan Model 3D	16
II.2.3	Pembuatan Adegan Gim	20
II.2.4	Membuat desain <i>Gameplay</i> dan Objektif pada Gim.....	26
II.2.5	Membangun dan Memublikasikan Hasil Gim	26
II.2.6	Melakukan Uji Usabilitas	27
BAB III	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
III.1	Aplikasi Gim LEGODESI.....	30
III.1.1	Akses Gim web LEGODESI	31
III.1.2	Adegan UGM.....	31
III.1.3	Pengendalian pada gim	34
III.1.4	Objektif Gim Web LEGODESI	35
III.2	Uji Usabilitas.....	36
BAB IV	KESIMPULAN DAN SARAN.....	41
IV.1.	KESIMPULAN	41
IV.2.	SARAN.....	41
DAFTAR PUSTAKA.....		43
LAMPIRAN		45



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Pembuatan Gim Web	46
A.1. Pengumpulan dan Pengeditan Data	47
A.2. Pembuatan Model 3D	50
A.3. Pembuatan Adegan UGM	55
A.4. Pembuatan Menu dan HUD	61
A.5. Pembangunan dan Pemublikasian Gim Web	67
LAMPIRAN B Skrip gim web	70