

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Alternatif-Alternatif Penyelesaian Masalah .....	3
1.4 Justifikasi Cara Penyelesaian Masalah .....	4
1.5 Batasan Masalah .....	5
1.6 Tujuan Proyek Akhir .....	6
1.7 Manfaat Proyek Akhir .....	6
1.8 Sistematika Penulisan Proyek Akhir .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Dasar Teori .....	40
2.2.1 Multimedia .....	40
2.2.2 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> .....	40
2.2.3 <i>Game</i> .....	42
2.2.4 <i>Game Environment Design</i> .....	44
2.2.5 <i>Virtual Reality</i> .....	44
2.2.6 <i>Modeling 3D</i> .....	44
2.2.7 <i>Low Poly dan High Poly 3D Models</i> .....	55
2.2.8 Mengubah Model 2D Menjadi Model 3D .....	59
2.2.9 <i>UV Unwrapping dan Texturing</i> .....	61
2.2.10 Blender 3D .....	64
2.2.11 Adobe Photoshop .....	66
2.2.12 <i>User Acceptance Testing (UAT)</i> .....	67
BAB III METODE PROYEK AKHIR .....	69
3.1 Bahan .....	69
3.2 Peralatan .....	71
3.3 Tahapan Proyek Akhir .....	73
3.3.1 <i>Concept (Konsep)</i> .....	76
3.3.2 <i>Design (Perancangan)</i> .....	80
3.3.3 <i>Material Collecting (Pengumpulan Bahan)</i> .....	82
3.3.4 <i>Assembly (Pembuatan)</i> .....	87
3.3.5 <i>Testing (Pengujian)</i> .....	88
3.4 Pembuatan Proyek Akhir .....	88
3.4.1 <i>Processing Image</i> .....	88
3.4.2 <i>Modeling 3D</i> .....	99
3.4.3 <i>UV Unwrapping dan Texturing</i> .....	110

3.5	Mekanisme <i>Testing</i> Aset 3D.....	115
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	118
4.1	Hasil dan Pembahasan <i>Processing Image</i> .....	118
4.2	Hasil dan Pembahasan <i>Modeling 3D</i> .....	122
4.3	Hasil dan Pembahasan <i>Texturing</i> .....	127
4.4	Hasil dan Pembahasan <i>User Acceptance Test</i> .....	131
4.5	Implementasi Aset ke <i>Game Engine</i> .....	132
BAB V	PENUTUP.....	133
5.1	Kesimpulan .....	133
5.2	Saran .....	133
DAFTAR	PUSTAKA.....	134
Lampiran 1.	Data Bangunan Kampung Ketandan.....	138
	Zona A (Koridor Barat) .....	138
	Zona B (Koridor Timur) .....	139
	Zona C (Koridor Utara) .....	140
	Zona D (Koridor Selatan) .....	141
Lampiran 2.	Foto Mentah Kampung Ketandan (Sampel) .....	142
	Zona A (Koridor Barat) .....	142
	Zona B (Koridor Timur) .....	143
	Zona C (Koridor Utara) .....	144
	Zona D (Koridor Selatan) .....	145
Lampiran 3.	Hasil <i>Processing Image</i> Kampung Ketandan .....	146
	Zona A (Koridor Barat) .....	146
	Zona B (Koridor Timur) .....	152
	Zona C (Koridor Utara) .....	160
	Zona D (Koridor Selatan) .....	164
Lampiran 4.	<i>Image Textures</i> Bangunan dari Hasil Pemrosesan Foto.....	171
	Zona A (Koridor Barat) .....	171
	Zona B (Koridor Timur) .....	173
	Zona C (Koridor Utara) .....	175
	Zona D (Koridor Selatan) .....	177
Lampiran 5.	<i>Image Textures</i> (Data Sekunder).....	179
Lampiran 6.	Hasil <i>Modeling 3D</i> .....	181
	Zona A (Koridor Barat) .....	181
	Zona B (Koridor Timur) .....	182
	Zona C (Koridor Utara) .....	183
	Zona D (Koridor Selatan) .....	184
Lampiran 7.	Hasil <i>Texturing</i> .....	186
	Zona A (Koridor Barat) .....	186
	Zona B (Koridor Timur) .....	187
	Zona C (Koridor Utara) .....	189
	Zona D (Koridor Selatan) .....	190
Lampiran 8.	Hasil Akhir Model 3D (Tampak Depan) .....	191
	Zona A (Koridor Barat) .....	191
	Zona B (Koridor Timur) .....	192
	Zona C (Koridor Utara) .....	194
	Zona D (Koridor Selatan) .....	196
Lampiran 9.	<i>User Acceptance Test</i> oleh PT. Akasacara Film .....	199



1. Hasil <i>User Acceptance Test</i> oleh Yusron Fuadi ( <i>Director</i> ).....	199
2. Hasil <i>User Acceptance Test</i> oleh M. Ariq Srihadi ( <i>Game Engineer</i> ).....	201
3. Hasil <i>User Acceptance Test</i> oleh Wahyu Kemalajati ( <i>3D Supervisor</i> ) .....	203
4. Rincian Hasil Pengujian <i>User Acceptance Test</i> .....	205
5. Tabel Rincian Hasil Pengujian <i>User Acceptance Test</i> .....	207
Lampiran 10. Hasil Implementasi Aset 3D Grafis ke <i>Game Engine</i> .....	208