

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Alternatif Cara Penyelesaian Masalah	2
1.4 Justifikasi Cara Penyelesaian Masalah	3
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Tujuan Penelitian	3
1.7 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	5
2.1 Lingkup Tinjauan Pustaka	5
2.2 Dasar Teori	16
2.2.1 Multimedia	16
2.2.2 Fotografi	17
2.2.3 <i>Game</i>	18
2.2.4 <i>Virtual Reality</i>	19
2.2.5 Aset 3D	19
2.2.6 <i>3D Modeling</i>	20
2.2.7 <i>Low Poly</i>	21
2.2.8 <i>Texturing</i>	22
2.2.9 Adobe Photoshop	23
2.2.10 Blender	27
2.2.11 <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	29
2.2.12 <i>User Acceptance Testing</i>	30

2.2.13 Skala Likert	31
BAB III METODE PROYEK AKHIR.....	32
3.1 Bahan	32
3.2 Peralatan.....	33
3.2.1 Perangkat Lunak	33
3.2.2 Perangkat Keras	34
3.3 Tahapan Proyek Akhir	34
3.3.1 Tahap Awal.....	35
3.3.2 Tahap Pra Produksi.....	36
3.1.1 Tahap Produksi	42
3.1.2 Tahap Akhir.....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Hasil	51
4.1.1 Hasil Aset 3D Bangunan	51
4.1.2 Hasil <i>Export</i> ke <i>Game Engine Unreal</i>	54
4.2 Pengujian	56
BAB V PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN	66