



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR RUMUS	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang.....	1
1.2. Rumusan masalah	2
1.3. Tujuan dan manfaat Proyek Akhir.....	3
1.4. Batasan penelitian	3
1.5. Sistematika penulisan.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	5
2.1. Tinjauan Pustaka.....	5
2.2. Dasar teori.....	17
2.2.1. <i>Game</i> 3D.....	17
2.2.2. <i>Aset Game</i> 3D	17
2.2.3. <i>3D Game Asset Workflow</i>	19



2.2.4.	3D Modeling.....	20
2.2.5.	Retopology.....	21
2.2.6.	UV Unwrapping dan Texturing	22
2.2.7.	Rigging	23
2.2.8.	Adobe Photoshop	24
2.2.9.	Blender 3D	25
2.2.10.	Unreal Engine.....	25
2.2.11.	User Acceptance Testing.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....		27
3.1.	Alat dan bahan	27
3.1.1.	Perangkat Keras.....	27
3.1.2.	Blender	27
3.1.3.	Adobe Photoshop	28
3.1.4.	Unreal Engine 5.....	29
3.1.5.	Bahan Referensi	30
3.2.	Tahapan proyek akhir	30
3.3.	Tahapan analisa data.....	32
3.3.1.	Memperoleh gambar referensi.....	32
3.3.2.	Pengeditan foto/gambar.....	33
3.3.3.	Modeling 3D.....	35
3.3.4.	Retopology.....	38
3.3.5.	UV unwrapping dan optimization.....	40
3.3.6.	Rigging	44
3.3.7.	Texturing	47
3.3.8.	User Acceptance Test (UAT)	51



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1. Hasil pengeditan foto/gambar referensi yang diperoleh	55
4.2. Hasil <i>modeling</i> 3D	56
4.3. Hasil <i>optimization</i>	63
4.4. Hasil <i>rigging</i>	68
4.5. Hasil <i>texturing</i>	72
4.6. Hasil <i>testing</i>	76
BAB V PENUTUP.....	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	88