

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
HALAMAN MOTTO	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Proyek Akhir	3
1.5 Manfaat Proyek Akhir	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB 2 LANDASAN TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 <i>Game Development Life Cycle</i>	11
2.2.2 Blender	12
2.2.3 Unreal Engine 5	13
2.2.4 Aset Gim 3D	13
2.2.5 <i>3D Modeling</i>	13
2.2.6 <i>Retopology</i>	14

2.2.7	<i>Texturing</i>	15
2.2.8	<i>Rigging</i>	15
2.2.9	<i>Animation</i>	15
BAB 3	METODOLOGI PROYEK AKHIR	16
3.1	Peralatan	16
3.1.1	Perangkat Keras	16
3.1.2	Perangkat Lunak	16
3.2	Tahapan Proyek Akhir	16
3.2.1	Studi Literatur	17
3.2.2	Mengumpulkan Referensi	17
3.2.3	Pembuatan Aset 3D	22
3.2.4	Uji Coba	22
3.3	Perancangan Aset 3D	24
3.3.1	Perancangan Aset 3D Karakter Zombie	24
3.3.2	Perancangan Aset 3D <i>Environment Mining Site</i>	51
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	72
4.1	Penjelasan Hasil Pembahasan 1	72
4.1.1	Hasil Pembuatan Aset Karakter Zombie 3D	72
4.1.2	Pengujian Performa Aset Karakter Zombie 3D	86
4.2	Penjelasan Hasil Pembahasan 2	88
4.2.1	Hasil <i>Landscaping Environment Mining Site</i>	88
4.2.2	Pengujian Performa <i>Landscaping Environment Mining Site</i>	90
BAB 5	PENUTUP	93
5.1	Kesimpulan	93
5.2	Saran	93
	DAFTAR PUSTAKA	94