

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
HALAMAN MOTTO	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB 2 LANDASAN TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Dasar Teori	14
2.2.1 3D Model	14
2.2.2 <i>Hard-Surfaces Modeling</i>	14
2.2.3 <i>Organic Modeling</i>	15
2.2.4 Blender	15
2.2.5 Unreal Engine	18
2.2.6 <i>Physically Based Rendering</i> (PBR) Material	21

2.2.7	Poligon	21
2.2.8	Polygonal Modeling	22
2.2.9	UV Map	22
2.2.10	3D Sculpting	22
2.2.11	Retopologi	22
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN		24
3.1	Peralatan	24
3.1.1	Perangkat Keras	24
3.1.2	Perangkat Lunak	25
3.2	Tahapan Proyek Akhir	25
3.2.1	Studi Literatur	26
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	30
3.2.3	Mengumpulkan Referensi	31
3.2.4	Pembuatan Aset	33
3.2.5	Uji Coba	34
3.2.6	Evaluasi	34
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Implementasi Pembuatan Aset	36
4.2	Hasil	88
4.2.1	Hasil Pembuatan dan Optimisasi Aset 3D	88
4.2.2	Teknik Optimisasi yang Diterapkan	89
4.2.3	Hasil Pengujian dalam <i>Unreal Engine 5</i>	89
4.2.4	Kualitas Visual dan Implementasi	97
4.2.5	Evaluasi Kualitas Visual Berdasarkan Presepsi Pengguna	100
BAB 5 PENUTUP		109
5.1	Kesimpulan	109
5.2	Saran	110
DAFTAR PUSTAKA		111