

DAFTAR ISI

HALAMAN MOTTO	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI	xxii
ABSTRACT	xxiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Manfaat Akademis	5
1.5.2 Manfaat Industri	5
1.5.3 Manfaat Budaya	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	14
2.2.1 Definisi <i>Game</i>	14
2.2.2 <i>Game Design</i>	15
2.2.3 <i>Game Designer</i>	16
2.2.4 <i>Environment Design</i> dalam <i>Game</i>	16
2.2.5 <i>Game Development Life Cycle</i>	19
2.2.6 Ekologi Hutan Tropis	20

2.2.7	Hutan Pendidikan Wanagama I	21
2.2.8	Film <i>Setan Alas!</i>	22
2.2.9	<i>Ganyang Setan Alas! The Game</i>	22
2.2.10	Blender	23
2.2.11	Unreal Engine 5	23
2.2.12	Teknologi Lumen	23
2.2.13	Teknologi Nanite	24
2.2.14	<i>Level of Detail (LOD)</i>	26
2.2.15	Performa <i>Game</i>	27
2.2.16	Desain Suara Dalam <i>Game</i>	28
2.2.17	Teknologi <i>Attenuation Sound</i>	29
2.2.18	Google Drive	30
2.2.19	Fab Digital Marketplace	31
2.3	Hak Cipta Aset Digital	32
2.3.1	Pengujian Kualitas Visual <i>Environment</i> dan Analisis Kuantitatif	33
2.3.2	<i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	36
2.3.3	Menguji Performa <i>Environment</i>	37
2.3.4	Pengambilan Data Performa	38
2.3.5	Analisis Data Performa	39
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN		42
3.1	Alat dan Bahan	42
3.1.1	Perangkat Lunak	42
3.1.2	Perangkat Keras	42
3.1.3	Bahan Penelitian	43
3.2	Tahapan Proyek Akhir	44
3.2.1	Tahap Awal	46
3.2.2	Tahap Pra-Produksi	47
3.2.3	Tahap Produksi	48
3.2.4	Tahap Pasca Produksi	59
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		69
4.1	Implementasi Hasil dan Pengembangan <i>Environment</i>	69
4.1.1	Pembuatan Landscape	69
4.1.2	Melakukan <i>Sculpting</i>	70
4.1.3	Melakukan <i>Landscape Material Layer Blending</i>	72
4.1.4	Membentuk Jalur Mobil	75
4.1.5	Pembuatan <i>Environment</i> Air Terjun	79

4.1.6	Mengimplementasikan aset (<i>Environment Assembly</i>)	81
4.1.7	Mengimplementasikan <i>Landmark</i>	88
4.1.8	Menambahkan Efek Suara dalam <i>Level</i>	113
4.1.9	Melakukan Optimisasi	117
4.2	Analisis Hasil dan Pembahasan	124
4.2.1	Validasi oleh <i>Game Director</i>	124
4.2.2	Evaluasi Visual <i>Environment</i>	126
4.2.3	Pengujian Performa	134
BAB 5 PENUTUP		141
5.1	Kesimpulan	141
5.2	Saran	141
DAFTAR PUSTAKA		144
LAMPIRAN B		156
5.3	Formulir Validasi Kebutuhan <i>Game Director</i>	156
5.4	Dokumen Asset List	165
5.5	Daftar Aset dari FAB Digital Marketplace	165
5.6	Daftar Aset dari Tim Artis Internal	166
5.7	Daftar Aset Efek Suara dari BBC Sound Effects	167
5.8	Sumber Referensi Visual untuk Moodboard Environment Level	167