

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR	i
LAPORAN TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I 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 Metodologi penelitian	3
1.6.1 Pra-produksi	3
1.6.2 Produksi	3
1.6.3 Pasca-Produksi	3
1.6.4 Implementasi	3
1.6.5 Pelaporan dan Dokumentasi	3

BAB II TINJAUAN KARYA	4
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
3.1 Multimedia	8
3.1.1 Komponen Multimedia	9
3.1.2 Kategori Multimedia	10
3.1.3 Penggunaan Multimedia.....	10
3.1.4 Metode Pembuatan Produk Multimedia	11
3.2 Animasi	14
3.2.1 Animasi 2 Dimensi.....	14
3.2.2 Animasi 3 Dimensi.....	15
3.3 <i>Game</i>	15
3.3.1 <i>Platform Game</i>	16
3.3.2 <i>Genre Game</i>	17
3.4 <i>Sci-fi</i>	18
3.4.1 <i>Sci-fi Persia</i>	19
3.5 3D Modeling	19
3.6 <i>Digital Sculpting</i>	20
3.7 <i>Texturing</i>	20
3.8 Lembah	21
3.9 Blender	21
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	27
4.1 Analisis	27
4.1.1 Pengembangan Ide	27
4.1.2 Riset	27

4.2	Perancangan.....	30
4.2.1	Pra Produksi	30
4.2.2	Produksi	33
4.2.3	Pasca Produksi	35
BAB V IMPLEMENTASI.....		37
5.1	Pra Produksi	37
5.1.1	Perangkat Keras yang digunakan	37
5.1.2	Perangkat Lunak yang digunakan	37
5.2	Produksi.....	38
5.2.1	3D Modeling	38
5.2.2	Digital Sculpting	41
5.2.3	Texturing Objek	47
5.3	Pasca Produksi.....	51
5.3.1	Blender Rendering	51
5.3.2	Compositing	52
BAB VI PEMBAHASAN DAN PENGUJIAN		56
6.1	Pembahasan Karya	56
6.2	Pengujian Karya	57
6.2.1	Metode Pengujian Karya.....	58
6.2.2	Hasil Pengujian Karya.....	61
BAB VII PENUTUP		65
7.1	Kesimpulan.....	65
7.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA		66



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

PEMBUATAN ASET 3D ENVIRONMENT LEMBAH UNTUK GAME SIMULASI SCI-FI PERSIA
ATMIM LANA NURONA, NUR ROHMAN ROSYID, S.T., M.T., D.Eng
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

LAMPIRAN	68
----------------	----