

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR .....	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	viii
ABSTRAK .....	x
ABSTRACT .....	xi
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A.Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Batasan dan Ruang Lingkup Perancangan .....	4
E. Tujuan Perancangan .....	5
F. Metode Perancangan .....	5
1. Metode perancangan .....	5
2. Metode pengumpulan data .....	7
G. Sistematika Perancangan .....	8
BAB II.....	10
PERSPEKTIF TEORI.....	10
A. Tinjauan Umum.....	10
1. Teknik <i>3D Environment</i> .....	10
2. Proses produksi .....	11
3. Perangkat.....	13
B. Tinjauan Khusus .....	24
1. <i>Game</i> simulasi.....	24
2. <i>Game</i> Bus Simulator Indonesia Ultimate .....	24

C. Terminologi/Istilah .....	25
BAB III .....	27
DATA DAN ANALISIS MASALAH .....	27
A. Data Lapangan .....	27
1. Organisasi / perusahaan, instansi sebagai pemberi proyek.....	27
2. Produk / Layanan / Gagasan .....	30
B. Analisis SWOT .....	31
C. Analisis Khalayak Sasaran.....	31
D. Analisis persaingan dan pesaing.....	32
E. Analisis Lain .....	32
F. Laporan Hasil Data Lainnya .....	33
BAB IV .....	34
KONSEP PERANCANGAN .....	34
A. Fakta-fakta kunci dari hasil analisis data ( <i>Key Facts</i> ).....	34
B. Tujuan perancangan .....	34
C. Konsep kreatif.....	35
D. Pra produksi .....	35
E. Produksi .....	40
1. <i>Software</i> Yang Digunakan .....	40
2. Format Media.....	40
3. Rancangan bangunan/ <i>3D asset (Modelling)</i> .....	41
4. Hasil perancangan/ <i>modelling 3D asset</i> .....	46
F. Paska produksi.....	57
G. Testing dan evaluasi .....	57
BAB V.....	58
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL .....	58
A. Penggabungan semua 3D Asset.....	58
BAB VI .....	60
PENUTUP.....	60
A. Kesimpulan .....	60

B. Saran .....	61
DAFTAR PUSTAKA .....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Metode perancangan.....	7
Gambar 2.1 Logo <i>software</i> Blender .....	13
Gambar 2.2 contoh hasil <i>fast Modelling</i> .....	15
Gambar 2.3 contoh hasil <i>Realistic Material</i> .....	16
Gambar 2.4 contoh hasil <i>Fast Rigging</i> .....	16
Gambar 2.5 contoh hasil <i>Animation Toolset</i> .....	17
Gambar 2.6 contoh hasil <i>Sculpting</i> .....	17
Gambar 2.7 contoh hasil <i>Fast UV Unwrapping</i> .....	18
Gambar 2.8 contoh hasil <i>Full Compositor</i> .....	18
Gambar 2.9 contoh hasil <i>Simulation</i> .....	19
Gambar 2.10 contoh hasil pembuatan <i>game</i> .....	20
Gambar 2.11 contoh <i>Camera and Object Tracking</i> .....	20
Gambar 2.12 contoh hasil <i>video editing</i> .....	21
Gambar 2.13 contoh <i>file formats</i> .....	22
Gambar 2.14 contoh hasil <i>face builder</i> .....	22
Gambar 2.15 Logo <i>software</i> Unity.....	23
Gambar 2.16 Logo <i>software</i> photoshop .....	23
Gambar 3.1 Logo Gambir Studio.....	27
Gambar 3.2. Bagan Struktur Organisasi Gambir Studio.....	28
Gambar 3.3 Penghargaan yang diraih oleh Gambir Studio.....	30
Gambar 3.4 Tipe <i>game</i> yang populer di kalangan <i>gamer</i> Indonesia.....	33
Gambar 4.1 Brief bangunan .....	36
Gambar 4.2 Map Bekasi.....	36
Gambar 4.3 <i>Screen capture</i> bangunan Mal Metropolitan, Bekasi .....	37
Gambar 4.4 <i>Screen capture</i> bangunan Mal Metropolitan, Bekasi .....	38
Gambar 4.5 <i>Screen capture</i> bangunan Mal Metropolitan, Bekasi .....	38

Gambar 4.6 mobil van.....	39
Gambar 4.7 Jadwal produksi.....	39
Gambar 4.8 <i>Base</i> tanah .....	41
Gambar 4.9 <i>Base</i> bangunan Metropolitan Mall,Bekasi. ....	42
Gambar 4.10 <i>detail</i> bangunan Metropolitan Mall,Bekasi. ....	43
Gambar 4.11 proses pembuatan <i>image texture</i> bangunan Metropolitan Mall,Bekasi.	44
Gambar 4.12 proses peletakan <i>image texture</i> pada bangunan Metropolitan Mall,Bekasi. ....	44
Gambar 4.13 hasil peletakan <i>image texture</i> pada bangunan Metropolitan Mall,Bekasi. ....	45
Gambar 4.14 proses pembuatan LOD Metropolitan Mall,Bekasi.....	45
Gambar 4.15 proses pembuatan <i>image texture</i> untuk LOD bangunan Metropolitan Mall,Bekasi. ....	46
Gambar 4.16 hasil peletakan <i>image texture</i> pada LOD bangunan Metropolitan Mall,Bekasi. ....	46
Gambar 4.17 3D <i>asset</i> ASTON Imperial Bekasi Hotel & Conference Center .....	47
Gambar 4.18 3D <i>asset</i> CGV Bekasi Cyber Park.....	47
Gambar 4.19 3D <i>asset</i> Graha Persada.....	48
Gambar 4.20 3D <i>asset</i> Mang Kabayan .....	48
Gambar 4.21 high poly 3D <i>asset</i> Jami Mosque of Al-Azhar Jakapermai.....	49
Gambar 4.22 low poly 3D <i>asset</i> Jami Mosque of Al-Azhar Jakapermai.....	49
Gambar 4.23 3D <i>asset</i> Metro Galaxy Park Apartment and Hotel.....	50
Gambar 4.24 3D <i>asset</i> Metropolitan Mall Bekasi.....	50
Gambar 4.25 3D <i>asset</i> Mitra10, Kalimalang .....	50
Gambar 4.26 3D <i>asset</i> Primaya Hospital Bekasi Barat.....	51
Gambar 4.27 3D <i>asset</i> Universitas Gunadarma Kampus J .....	51
Gambar 4.28 low poly 3D <i>asset</i> Ruko .....	52
Gambar 4.29 3D <i>asset</i> rumah rakyat 1 .....	52
Gambar 4.30 3D <i>asset</i> lampu jalan .....	53

Gambar 4.31 3D <i>asset</i> pohon kelapa.....	53
Gambar 4.32 3D <i>asset</i> pohon .....	54
Gambar 4.33 3D <i>asset</i> semak 1.....	54
Gambar 4.34 3D <i>asset</i> semak 2.....	54
Gambar 4.35 3D <i>asset</i> semak 3.....	54
Gambar 4.36 3D <i>asset</i> semak 4.....	55
Gambar 4.37 3D <i>asset</i> semak 5.....	55
Gambar 4.38 3D <i>asset</i> trotoar .....	55
Gambar 4.39 detail 3D <i>asset</i> trotoar .....	56
Gambar 4.40 3D <i>asset</i> detail trotoar untuk pejalan kaki.....	56
Gambar 4.41 3D <i>asset</i> Pintu masuk kendaraan.....	56
Gambar 4.42 3D <i>asset</i> Pintu masuk kendaraan 1.....	57
Gambar 4.43 3D <i>asset</i> Pintu masuk kendaraan 2.....	57
Gambar 5.1 Penggabungan semua 3d Asset .....	58
Gambar 5.2 Penggabungan semua 3 .....	59