

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Batasan Masalah	1
1.5 Metode <i>Modified Prototyping</i>	2
1.6 Jadwal Pengerjaan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Solusi – solusi yang Telah Ada Sebelumnya.....	5
2.2 Optimasi Geometri/Topologi	6
2.3 Optimasi Tekstur	6
2.4 Topologi	7
2.5 3D Modelling.....	7
2.6 UV Mapping	7
2.7 Texturing	8
2.8 Baking.....	8
2.9 Rigging.....	9
2.10 Animation.....	10
2.11 Rendering	10
2.12 UI/UX.....	10
2.13 Metode Pengerjaan	11
2.13.1 Identifikasi Kebutuhan Asset	11

2.13.2 Implementasi Design.....	12
2.13.3 Pengujian & Review	12
2.13.4 Revisi Perbaikan Asset & Pengumpulan kebutuhan asset.....	12
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	13
3.1 Gambaran Sistem Saat Ini	13
3.2 Perancangan.....	14
3.2.1 Meeting & Diskusi terbuka.....	15
3.2.2 Pemberian Task.....	15
3.2.3 Pengerjaan Task	15
3.2.4 Pengumpulan Hasil Task Jika Ada Revisi dan tidak	16
3.3 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	17
3.3.1 Spesifikasi Perangkat Lunak yang diperlukan	17
3.3.2 Perangkat Keras yang Digunakan.....	20
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	22
4.1 KARAKTER BNI RUSH	22
4.1.1 Indetifikasi Kebutuhan Asset	22
4.1.2 3D Modelling Karakter BNI Rush.....	23
4.1.3 UV Mapping Karakter BNI Rush	24
4.1.4 Texturing Karakter BNI Rush	26
4.1.5 Lighting Setup blender Karakter BNI Rush.....	27
4.1.6 Baking Lightmap Karakter BNI Rush.....	28
4.1.7 Rigging Dan animate Karakter BNI Rush	28
4.1.8 Rendering Scene Animasi Karakter BNI Rush	30
4.1.9 Implementasi asset karakter Ke Software unity Karakter BNI Rush.....	31
4.2 BNI KLCN Hongkong	31
4.2.1 3D Modelling KCLN Hongkong	32
4.2.2 UV Mapping KCLN Hongkong.....	32
4.2.3 Texturing KCLN Hongkong	33
4.2.4 Lighting Setup Blender KCLN Hongkong	33
4.2.5 Implementasi Asset Unity KCLN Hongkong	34
4.3 Asset Bangunan & Enviroment	34

4.3.1 Floating Island	34
4.3.2 Miniatur Gedung Graha	35
4.3.3 BNI Rush Intro	36
4.3.4 Model Rumah KPR	37
4.3.5 Miniatur Gedung Pejompongan.....	38
4.3.6 Tree Stylized	39
4.3.7 Batu Stylized.....	40
4.3.8 Model Burung	41
4.3.9 Patung Menara BNI Pejompongan.....	41
4.4 Task Lain Yang Dikerjakan	43
4.4.1 UI/UX.....	43
4.5 Pengujian.....	45
BAB 5 KESIMPULAN	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47