

DARTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	2
ABSTRAK	3
DARTAR ISI	5
DAFTAR GAMBAR	8
DAFTAR TABEL	10
BAB I PENDAHULUAN	11
1.1 Latar Belakang	11
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Rumusan Masalah	12
1.4 Ruang Lingkup	13
1.4.1 What (Apa)	13
1.4.2 Who (Siapa)	13
1.4.3 When (Kapan)	13
1.4.4 Why (Mengapa)	13
1.4.5 Where (Dimana)	13
1.4.6 How (Bagaimana)	13
1.5 Tujuan Perancangan	14
1.6 Manfaat Perancangan	14
1.7 Metode Perancangan	14
1.7.1 Pengumpulan Data	15
1.8 Kerangka Perancangan	16
1.9 Pembabakan	17
BAB II LANDASAN TEORI	18
2.1 <i>Virtual Cycling</i>	18
2.1.1 Video Game Simulasi	18
2.1.2 Sepeda Statis	18
2.1.3 Gameplay Mekanik	19
2.1.4 Environment 3D	19
2.2 Jobdesk	19
2.2.1 Blender	20
2.3 Metode Penelitian	24

BAB III DATA DAN ANALISIS.....	26
3.1 Data Object.....	26
3.1.1 Data Studi Pustaka	26
3.1.2 Observasi.....	27
3.1.3 Wawancara	30
3.1.4 Data Kuesioner.....	33
3.2 Analisis.....	34
3.2.1 Analisis Hasil Wawancara	34
3.2.2 Analisis Hasil Kuesioner.....	35
3.2.3 Analisis Data Studi Pustaka.....	35
3.3 Data Karya Sejenis	36
3.3.1 Perbandingan Data Karya	36
3.3.2 Analisis Karya Sejenis	42
BAB IV KONSEP PERANCANGAN.....	44
4.1 Konsep Perancangan	44
4.1.1 Konsep Pesan	44
4.1.2 Konsep Visual	44
4.1.1 Konsep Kreatif.....	44
4.1.2 Konsep Media	45
4.2 Proses Perancangan.....	46
4.2.1 Pemotretan Referensi Gedung	46
4.2.2 Modeling 3D	47
4.2.3 Solid Geometri Modeling	47
4.2.4 Detail Model	48
4.2.5 Material dan Teksture.....	49
4.2.6 Pencahayaan dan setup kamera.....	50
4.2.7 Rendering.....	51
4.3 Hasil Aset 3D	51
Gedung Tult	51
Gedung Rektorat	52
Student Center.....	52
Gedung Asrama.....	53
Gedung Manufaktur FRI.....	54

Bunisess Center.....	54
Kantin Asrama	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	58