

## 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