

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| HALAMAN JUDUL..... | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| HALAMAN MOTTO | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiii |
| DAFTAR ISTILAH | xvi |
| INTISARI..... | xvii |
| <i>ABSTRACT</i> | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 5 |
| C. Batasan Masalah | 5 |
| D. Tujuan Penelitian | 6 |
| E. Manfaat Penelitian | 6 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | |
| A. Landasan Teori..... | 8 |
| B. Penelitian Sebelumnya..... | 18 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Waktu Penelitian..... | 24 |
| B. Metode Pengumpulan Data..... | 24 |
| C. Alat dan Bahan Penelitian..... | 26 |
| D. Konsep Penelitian | 28 |

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

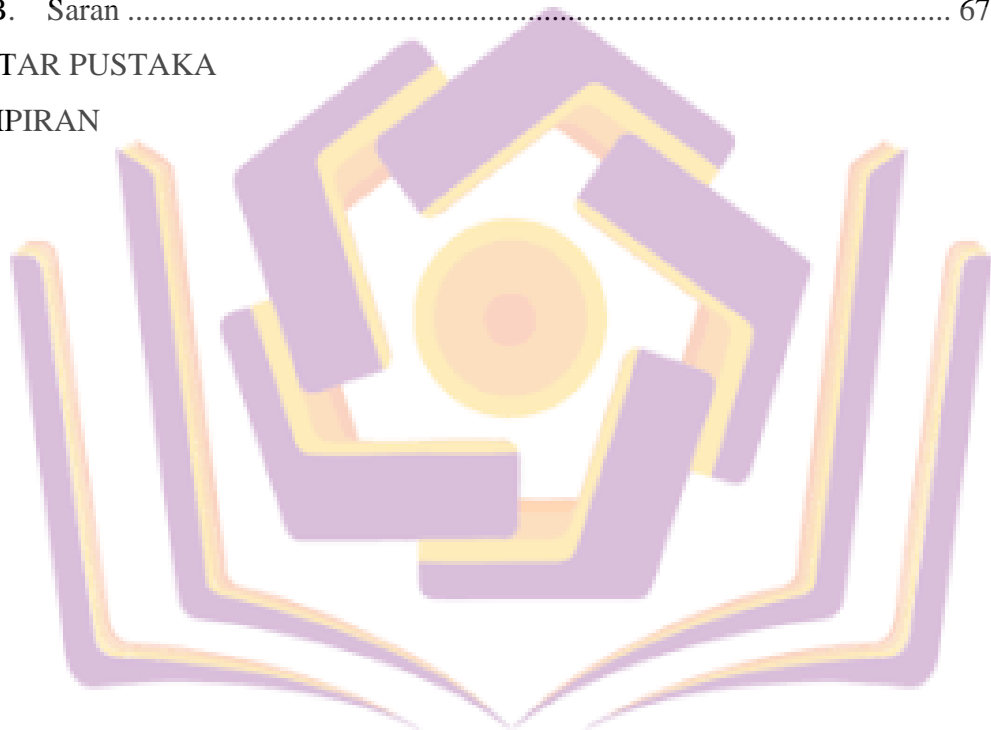
A. *Development* 35
B. *Preproduction* 35
C. *Production*..... 41
D. *Postproduction* 60
E. *Delivery*..... 65

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 66
B. Saran 67

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Terdahulu | 21 |
| Tabel 4. 1 Development | 35 |
| Tabel 4. 2 Sketsa Objek | 36 |
| Tabel 4. 3 <i>Image Texturing</i> | 35 |
| Tabel 4. 4 <i>Based Color</i> | 40 |
| Tabel 4. 5 Hasil <i>Modeling</i> | 43 |
| Tabel 4. 6 Hasil <i>Texturing</i> | 47 |
| Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Ahli <i>Design</i> Tahap 1..... | 60 |
| Tabel 4. 8 Hasil Pengujian Ahli <i>Design</i> Tahap 2 | 61 |
| Tabel 4. 9 Hasil Pengujian dengan Tim Pengembang Animasi Tahap 1..... | 62 |
| Tabel 4. 10 Hasil Pengujian dengan Tim Pengembang Animasi Tahap 2..... | 63 |
| Tabel 4. 11 Hasil Pengujian dengan Tim Pengembang Game Tahap 1..... | 63 |
| Tabel 4. 12 Hasil Pengujian dengan Tim Pengembang Game Tahap 2..... | 64 |

DAFTAR GAMBAR

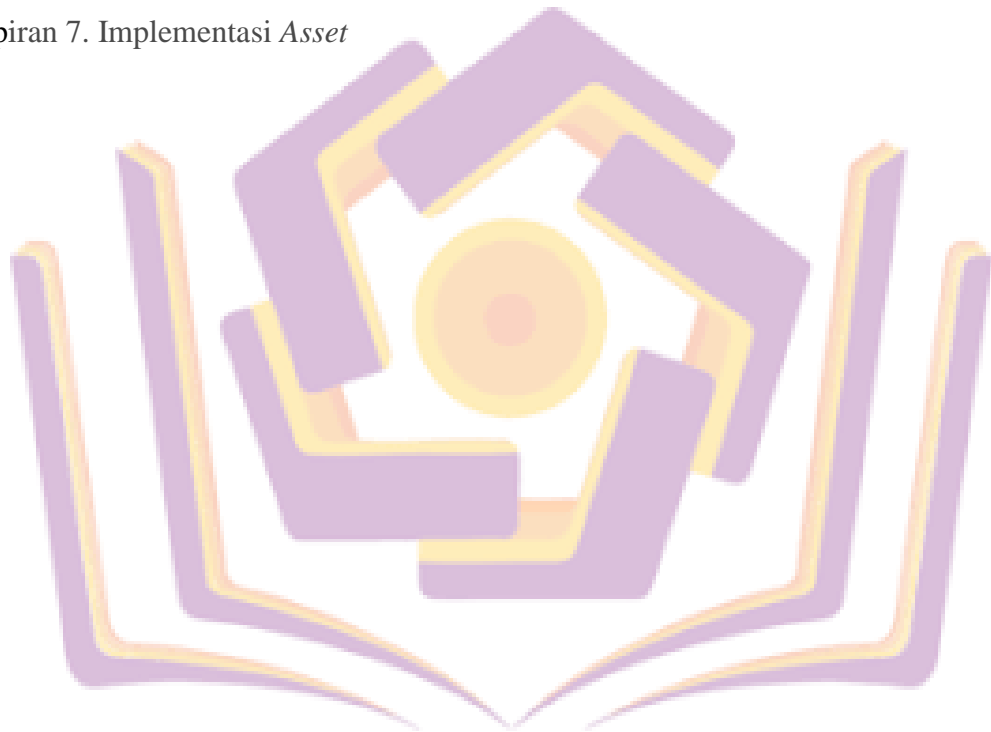
| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Hubungan antara aset dengan konten dan hak kepemilikan | 10 |
| Gambar 2. 2 <i>Organic Modeling</i> | 13 |
| Gambar 2. 3 <i>Hardsurface Modeling</i> | 14 |
| Gambar 2. 4 <i>Primitive Modeling</i> | 15 |
| Gambar 2. 5 Teknik <i>Polygonal Editing</i> | 16 |
| Gambar 2. 6 NURBS (<i>Non-Uniform Rational B-Splines</i>) | 17 |
| Gambar 2. 7 Icon Aplikasi Blender..... | 18 |
| Gambar 3. 1 Konsep Penelitian..... | 28 |
| Gambar 3. 2 Flowchart Metode Villamil-Mollina | 29 |
| Gambar 4. 1 Sketsa <i>Environment</i> | 38 |
| Gambar 4. 2 Modeling Gasing | 42 |
| Gambar 4. 3 Pemberian Warna Objek Tiang | 45 |
| Gambar 4. 4 Pemberian Efek Metal Objek Tiang..... | 46 |
| Gambar 4. 5 Pemberian <i>Texture</i> Bendera | 46 |
| Gambar 4. 6 Hasil <i>Layout Environment</i> | 50 |
| Gambar 4. 7 <i>Lighting Type Sun</i> | 51 |
| Gambar 4. 8 <i>Lighting Type Area</i> | 51 |
| Gambar 4. 9 Pengaturan World..... | 52 |
| Gambar 4. 10 Hasil Set Lighting..... | 52 |
| Gambar 4. 11 Gasing..... | 53 |
| Gambar 4. 12 Tali | 54 |
| Gambar 4. 13 Kaleng | 54 |
| Gambar 4. 14 Karet..... | 54 |
| Gambar 4. 15 Batu Kecil..... | 55 |
| Gambar 4. 16 Alat Permainan Banthik | 55 |
| Gambar 4. 17 Alat Permainan Sigug..... | 55 |
| Gambar 4. 18 Gatheng | 56 |
| Gambar 4. 19 Alat Permainan Ik Ol..... | 56 |
| Gambar 4. 20 Pagar..... | 57 |

| | |
|---------------------------------------|----|
| Gambar 4. 21 Kursi | 57 |
| Gambar 4. 22 Gedung Sekolah | 57 |
| Gambar 4. 23 Tiang Bendera | 58 |
| Gambar 4. 24 Pohon..... | 58 |
| Gambar 4. 25 Semak-semak | 59 |
| Gambar 4. 26 <i>Environment</i> | 59 |



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan
- Lampiran 2. Wawancara
- Lampiran 3. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4. Dokumentasi Buku Lithong
- Lampiran 5. Pengujian
- Lampiran 6. *Delivery*
- Lampiran 7. Implementasi *Asset*



DAFTAR ISTILAH

- Benthik : Permainan khas Banyumas yang dimainkan secara beregu dengan anggota 6-8 orang dengan alat permainan berupa dua kayu dan dua batu.
- Ik ol : Permainan khas Banyumas dengan alat permainan yang terbuat dari batu yang dibungkus dengan kertas dengan kedua sisi merumbai.
- Banthan : Permainan dengan mengadu dua tau lebih gasing.
- Klontang : Permainan dengan menggunakan alat permainan berupa kaleng, karet gelang dan batu.
- Sigug : Permainan khas Banyumas dengan sasaran berupa batu besar.
- Gatheng : Batu pipih atau genteng
- exr : Format file bitmap HDR
- blend : Format utama pada aplikasi Blender
- jpg : Format untuk menyimpan gambar
- fbx : FilmBox merupakan format file 3D