

**PENERAPAN TEKNIK *BAKING TEXTURE*  
UNTUK MEMPERCEPAT PROSES *RENDERING*  
PADA *3D MOCK-UP JERSEY* DENGAN DETAIL TINGGI  
(Studi Kasus: E-Sport Arena Community)**

**Skripsi**



Disusun oleh

**Ndaru Rizki Wicaksono  
19SA1034**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO  
2025**

**PENERAPAN TEKNIK *BAKING TEXTURE*  
UNTUK MEMPERCEPAT PROSES *RENDERING*  
PADA *3D MOCK-UP JERSEY* DENGAN DETAIL TINGGI  
(Studi Kasus: E-Sport Arena Community)**

**Skripsi**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1  
pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

**Ndaru Rizki Wicaksono**  
**19SA1034**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO**

**2025**

## PERSETUJUAN

### Skripsi

**PENERAPAN TEKNIK *BAKING TEXTURE*  
UNTUK MEMPERCEPAT PROSES *RENDERING*  
PADA *3D MOCK-UP JERSEY* DENGAN DETAIL TINGGI  
(Studi Kasus: E-Sport Arena Community)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ndaru Rizki Wicaksono  
19SA1034**

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 17 Juli 2025

**Dosen Pembimbing 1,**

**Dosen Pembimbing 2,**

**Andi Dwi Riyanto, M.Kom.  
NIDN. 0620018601**

**Khairunnisak Nur Isnaini, M.Kom.  
NIDN. 0624049402**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 05 Agustus 2025

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer  
Dekan,**

**Kaprodi Informatika**

**Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.  
NIK. 2012.09.1.009**

**Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs.  
NIK. 2013.09.1.017**

**PENGESAHAN**

**Skripsi**

**PENERAPAN TEKNIK *BAKING TEXTURE*  
UNTUK MEMPERCEPAT PROSES *RENDERING*  
PADA *3D MOCK-UP JERSEY* DENGAN DETAIL TINGGI  
(Studi Kasus: E-Sport Arena Community)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ndaru Rizki Wicaksono**

**19SA1034**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 05 Agustus 2025

**Ito Setiawan, S.Kom., M.MSI.**  
NIDN. 0630089101

**Dani Arifudin, M.Kom.**  
NIDN. 0609109202

**Andi Dwi Riyanto, M.Kom.**  
NIDN. 0620018601

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 05 Agustus 2025

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer  
Dekan**

**Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.**  
NIK. 2012.09.1.009

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN**

---

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Ndaru Rizki Wicaksono  
NIM : 19SA1034  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : PENERAPAN TEKNIK *BAKING TEXTURE*  
UNTUK MEMPERCEPAT PROSES *RENDERING* PADA *3D MOCK-UP*  
*JERSEY* DENGAN DETAIL TINGGI

Dosen Pembimbing 1 : Andi Dwi Riyanto, M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : Khairunnisak Nur Isnaini, M.Kom.

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 17 Juli 2025

Yang menyatakan,

Bermaterai

10000

**Ndaru Rizki Wicaksono**  
NIM. 19SA1034

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat, petunjuk, dan kekuatan yang diberikan selama proses kehidupan dan penyusunan skripsi ini.
2. Ayah dan Ibu tercinta, yang telah memberikan doa, kasih sayang, semangat, dan dukungan tanpa henti, baik secara moral maupun material.
3. Keluarga besar, yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat dalam setiap langkah yang penulis tempuh.
4. Dosen pembimbing dan seluruh dosen di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto, yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan bimbingan selama masa studi.
5. Rekan-rekan seperjuangan di Program Studi Informatika, yang telah menjadi teman diskusi, berbagi pengalaman, dan saling mendukung selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
6. Komunitas *E-Sport Arena*, atas kerja sama dan dukungannya sebagai bagian penting dalam studi kasus penelitian ini.
7. Diriku sendiri, atas usaha, ketekunan, dan keyakinan yang tak pernah padam untuk terus belajar dan berkembang.

## HALAMAN MOTTO

“Karena baik dengan orang lain juga nantinya akan kembali ke diriku sendiri”

~ 竈門かまど 炭たん治じ郎 (Kamado Tanjiro) ~



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Penerapan Teknik Baking Texture untuk Mempercepat Proses Rendering pada 3D Mock-Up Jersey dengan Detail Tinggi (Studi Kasus: E-Sport Arena Community)*” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.) pada Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto.

1. Bapak Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs., selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Andi Dwi Riyanto, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta saran selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Khairunnisak Nur Isnaini, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan masukan dan koreksi yang sangat berarti.
5. Seluruh dosen dan staf pengajar di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan ilmu dan wawasan selama masa perkuliahan.
6. Orang tua dan keluarga tercinta atas doa, dukungan moral, dan materi yang tiada henti-hentinya.

7. Rekan-rekan dan sahabat-sahabat di Program Studi Informatika yang selalu memberikan semangat dan membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Komunitas *E-Sport Arena Community* yang telah memberikan izin serta data dukung dalam penelitian ini.

Purwokerto, 05 Agustus 2025

Penulis

