



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Zaman sekarang, perkembangan 3D animasi tidak hanya sebatas film animasi saja. Namun, animasi juga sudah berkembang dalam game interaktif. *Game* interaktif bergrafik 3D sedang *booming* terutama di kalangan para remaja yang gemar bermain *game*. *Game – game* yang ada di pasaran ini sangat bervariasi baik dari segi desain maupun cara permainannya.

Game di Indonesia sendiri juga sudah berkembang, hal ini dapat terlihat dari mulai banyaknya pendidikan tentang game baik yang informal maupun formal, serta mulai banyak perusahaan *game* di Indonesia yang saling berlomba untuk menciptakan *game* yang memiliki fitur grafik desain visual yang menarik. Terpilihnya Indonesia sebagai tuan rumah terselenggaranya Game Developer Gathering (GDG) di Indonesia juga sebagai bukti perkembangan *game* terutama di Indonesia, seperti yang diberitakan dalam Kompas.com tanggal 28 Mei 2012.

Hal inilah yang menginspirasi penulis untuk membuat game interaktif dengan penerapan desain visual berfitur grafik 3 dimensi bertemakan fantasi. Untuk itu penulis membuat sebuah *trailer game* berupa film animasi pendek berdurasi 1 menit yang bertujuan untuk memperkenalkan *game* “Wonderland”.

Game ini berupa game RPG yang dapat dimainkan sebagai *PC* maupun *Mobile game*, yang bisa dimainkan secara *online*. Sinopsis tentang game ini menceritakan tentang karakter utama (Pemain) masuk ke dalam dunia *fantasy* yang bernama

“*Dream of Wonderland*” yang berpetualang menjalankan misi-misi. *Game* ini merupakan adaptasi dari cerita fantasi “*Alice in Wonderland*”.

Dalam proyek pembuatan *trailer game* ini penulis ingin membahas tentang *modeling*. *Modeling* merupakan bagian dasar dalam produksi sebuah film ataupun *game* interaktif. Terdapat dua macam *modeling*, yaitu *character modeling* dan *environment modeling*. Dengan demikian penulis hanya akan membahas tentang *environment modeling*. *Environment modeling* yang merupakan elemen pendukung sebuah film maupun *game* ini sangatlah penting. Tanpa adanya *environment modeling* pada film animasi ataupun *game* interaktif akan membuat film ataupun *game* tersebut kurang lengkap dan menarik. Hal ini karena selain *environment* berfungsi sebagai pelengkap, *environment* juga berfungsi untuk menunjukkan *setting* tempat ataupun suasana sebuah adegan. Pada *game* ini *environment* yang digunakan juga terinspirasi dari *setting* tempat “*Alice in Wonderland*” yang dimodifikasi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka rumusan permasalahan Tugas Akhir ini adalah:

Bagaimana visualisasi desain *Environment* untuk *Game Dream of Wonderland* ?

1.3. Batasan Masalah

Pada proposal ini penulis hanya akan membahas tentang pemodelan *low poly environment* dalam *trailer game* Dream of Wonderland.

Bidang-bidang lain yang tidak termasuk dalam pembahasan masalah :

- *3D Modeling Character*
- *Rigging dan Skinning*
- *Lighting*
- *Rendering*

1.4. Tujuan

Tugas Akhir ini bertujuan untuk:

Melakukan visualisasi *low poly 3D environment* untuk *game* Dream of Wonderland

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk menambah wawasan serta mendalami cara pembuatan sebuah desain *environment* untuk sebuah *game*.

1.6. Sistematika Penulisan

Tugas Akhir program Sarjana 1/ S1

Judul: “ Visualisasi Desain *Environment* untuk Game Dream of Wonderland”

Struktur Penulisan Tugas Akhir

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini, akan menjabarkan latar belakang yang menginspirasi penulis dalam melakukan pembuatan desain modeling untuk *environment* dalam *Game Dream of Wonderland*. Dalam bab ini, biasanya tersusun menjadi beberapa *sub-bab*, yaitu : latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan struktur penulisan Tugas Akhir ini.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini, akan membahas teori-teori dari beberapa buku yang membahas hal-hal yang menyangkut dengan *jobdesk* penulis, seperti : Teori game, modeling dan *textureing*.

BAB III. METODOLOGI

Pada bab ini akan menjabarkan gambaran umum dan proses pengerjaan desain *environment* dari proses pembuatan sketsa hingga menjadi *3D Modeling* untuk desain *environment* dalam *Game Deam of Wonderland*.

BAB IV. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang analisa dan perbandingan desain, serta permasalahan-permasalahan yang dihadapi penulis dalam proses pengerjaan proyek.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan membahas tentang kesimpulan – kesimpulan yang didapat penulis dalam proses pengerjaan proyek serta sedikit saran penulis untuk pembaca.

DAFTAR PUSTAKA