



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

Pada ruang lingkup masyarakat masa kini, teknologi semakin berkembang terutama perkembangan komputer, minat masyarakat terhadap komputer semakin meluas, karena sebuah komputer dapat membawa masyarakat menjelajahi dunia seperti jejaring sosial dan permainan yang dapat dilakukan di komputer. Komputer *game* merupakan sebuah media yang dikatakan sedang berkembang dan diminati di kalangan masyarakat, terutama pada kalangan anak muda. Semakin berkembangnya dunia *game*, produksi *game* semakin menunjukkan kualitas dalam *game* tersebut, baik secara visual *game* maupun dalam *gameplay game* tersebut. *Game* sendiri terdiri dari *game* dengan 2 dimensi dan 3 dimensi dari segi visualnya, namun untuk masa sekarang, pemilihan *game* 3D lebih berkembang secara pesat. Hal tersebut dapat dilihat pada tahun 2009 pada KOMPAS.com, pemberian penghargaan yang diselenggarakan oleh Video Game Awards (VGA) kepada industri video *game* internasional yang telah mengikutsertakan karya-karya dan menjadi kategori terbaik.

Pengertian *game* diartikan sebagai permainan. Setiap pemain antar dapat pemain atau dapat disebut dengan player yang melakukan kegiatan yang kompleks dan di dalamnya terdapat aturan yang dapat membatasi pemain, dan pemain terlibat dalam konflik yang telah dibuat (Schell, 2008: hal.31).

Game dapat berpengaruh besar pada perkembangan pribadi seseorang, dan dapat mengasah kreativitas setiap individu disamping sebagai penghilang rasa kebosanan. Sebuah *game*, dapat memberitahu mengenai informasi dan pesan-pesan dalam kehidupan. Seperti pada *game* “Emendation” yang penulis ciptakan bersama dengan kelompok, dengan menyisipkan himbauan kepada pemain untuk mencintai lingkungan sekitar.

Pembuatan *game* “Emendation” diperlukan bagian yang penting, salah satunya seperti pembuatan animasi. Animasi dalam *game* dapat diartikan gerakan yang dilakukan oleh pemain untuk melakukan interaksi terhadap pemain lain atau gerakan pendukung lainnya yang dapat dilakukan oleh pemain, misalnya gerakan ketika berdiri, berjalan, memukul, dan membuka pintu.

Pembuatan *game* ini diawali dengan pembuatan animasi sederhana dalam perangkat lunak yang bernama 3ds Max yang kemudian di import ke *engine* Unity.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, penulis merumuskan masalah bagaimana penganimasian tokoh untuk *game* Emendation?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam batasan masalah Tugas Akhir ini menjelaskan:

- 1.) Pembuatan animasi tokoh *game* Emendation.
- 2.) Pengaplikasian animasi dalam 3ds Max pada *engine* unity.
- 3.) Jumlah karakter 3D yang dianimasikan adalah 3 (1 PC, 1 NPC, dan 1 bos).

- 4.) Hanya membahas mengenai animasi. Di luar dari materi tersebut bukan menjadi pembahasan penulis seperti *scripting*, *texturing*, *modeling*, *motion graphic*, GUI, karakter desain, desain logo, dan lain sebagainya.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- 1.) Membuat animasi tokoh *game* Emendation.
- 2.) Mengaplikasikan tokoh *game* Emendation ke dalam *engine* sehingga mempunyai interaktifitas dengan pemain.