



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 jaman modern sekarang ini, perkembangan teknologi sudah semakin berkembang. Seperti yang tertulis didalam sebuah artikel di Kompas.com pada tanggal 2 Oktober 2012. Henry (2012) menyatakan bahwa berkembangnya video game jaman sekarang sudah dapat terlihat dari banyaknya studio – studio game yang telah meningkat jumlahnya hingga 100% dibanding tahun – tahun sebelumnya, yaitu terdapat 60 sampai 70 studio game besar yang aktif dan ratusan studio game kecil yang sedang berkembang seperti yang dicatat oleh Samuel Henry. Selain Henry melihat dari perkembangan jumlah studio yang meningkat, perkembangan game juga dapat dilihat dari mahalnya penjualan game. Rata – rata game konten perusahaan telepon seluler yang dijual ber variasi dari 2.000 hingga 5.000 dollar AS per game, lalu game dengan aplikasi flash yang biasanya digunakan didalam media social berharga 500 hingga 1.500 dollar AS, dan game personal computer (PC) dapat dijual dengan harga 7.000 dollar AS.

Maraknya kemajuan *game* membuat penulis ingin juga terjun ke dalam dunia *game*. *Game* yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah *Game Dream of Wonderland*. *Game Dream of Wonderland* adalah *game* ber-genre *RPG (Role Playing Games)*, *Action*, *Adventure*, dan bertemakan *Fantasy*. Karakter yang didapat pada *game* adalah versi kartun. *Game Dream of Wonderland* mengangkat

unsur tema *Fantasy*, sehingga segala sesuatu yang terdapat pada *game* ini adalah fiksi ilmiah.

Pengembangan model karakter dan lingkungan pada *game* ini akan mengangkat lebih unsure *fantasy* dari pada unsur-unsur budaya, sehingga *game* ini akan terkesan imajinatif. *Low Poly Modeling* menurut Russo (2006), pembentukan *model* 3D dengan menggunakan *polygon* seminimum mungkin untuk membuat sebuah bentuk, penulis memilih untuk memakai *low poly modeling* dikarenakan adanya beberapa *game engine* yang mempunyai keterbatasan dalam menampilkan jumlah *polygon* yang terlalu banyak.

Pada tulisan ini penulis akan membahas cara mengaplikasikan *model* karakter dengan jumlah *poly* rendah kedalam *game* dengan menggunakan obyek – obyek *primitive* (*Primitives Modelling*), penulis memutuskan untuk menggunakan cara modeling dengan *primitives modeling* dikarenakan kesudah adanya bentuk-bentuk dasar yang dibutuhkan dalam pembuatan karakter yang mampu mempermudah pengerjaan pembuatan karakter dan mempercepat kinerja. Selain membuat karakter *low poly model*, penulis juga akan membahas tentang pemilihan warna dan *material* yang akan di implementasikan kepada karakter *game Dream of Wonderland*. Penulis mengharapkan dapat membuat 3D *game* berjudul *Dream of Wonderland*, dan mam memvisualisasikan desain karakter 3D untuk *Game Dream of Wonderland*.

1.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana visualisasi desain karakter 3D untuk *Game Dream of Wonderland?*

1.3 Batasan Masalah

Dalam proposal ini, penulis memberikan batasan pembahasan sebagai berikut:

- Pembahasan dalam Tugas Akhir ini hanya sebatas pada *Modeling* karakter 3D, dengan teknik *modeling low poly* pada *game Dream of Wonderland*.
- *Style modeling* versi kartun.
- *Texturing* dan *Mapping*.
- Pemilihan warna dan material untuk karakter.
- Topik-topik yang tertulis dibawah ini tidak menjadi pembahasan dalam Tugas Akhir ini:
 - Penganimasian dan pembuatan system (karakter).
 - Pemodelan karakter dengan teknik high poly.
 - *Scripting*
 - *Enviroment modeling*
 - *Visual effect*
 - *Lighting and rendering*
- Karakter dalam *Game* :
 - Tokoh utama : 4 karakter manusia
 - *NPC* : 9 karakter

1.4 Tujuan Tugas Akhir

1. Membuat 3D *game* berjudul *Dream of Wonderland*.
2. Menvisualisasikan desain karakter 3D untuk *Game Dream of Wonderland*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Mengembangkan pengetahuan pembaca tentang pemvisualisasian character dalam game.

1.6 Sistematika Penulisan

Tugas akhir program Sarjana 1 / S1

Judul : “Visualisasi Desain Karakter 3D untuk *Game Dream of Wonderland*”

Struktur penulisan Tugas Akhir

HALAMAN COVER

HALAMAN PERSETUJUAN

KATA PENGANTAR

ABSTRAKSI

ABSTRACT

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis akan menjabarkan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, batasan masalah, tujuan tugas akhir, manfaat tugas akhir dan sistematikan penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini penulis akan membahas tentang game, karakter, jenis karakter dalam game, referensi model karakter low poly 3D / warna dan texture & material, proses pembuatan karakter, modeling untuk game, limitasi modeling low poly, mengaplikasikan tekstur kepada karakter dan warna.

BAB III HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini penulis akan membahas tentang hasil penelitian mulai dari gambaran umum tugas akhir, pra – produksi, produksi hingga pasca – produksi.

BAB IV ANALISIS

Dalam bab ini penulis akan menganalisa tentang analisa desain model, perbedaan karakter versi low poly dan high poly dan distorsi pada karakter ketika pemberian texturing & material.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini penulis akan menutup laporan tugas akhir dengan memberikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan proyek tugas akhir.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

U
M
M
N