



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

LATAR BELAKANG

1.1. Latar Belakang

Bali merupakan sebuah tempat tujuan pariwisata yang terkenal baik dari dalam negeri ataupun luar negeri. Bali dikenal dengan pantainya yang indah dan budaya yang menarik sehingga menarik banyak wisatawan. Seiring berjalannya waktu, lamanya masa tinggal wisatawan yang di Bali menurun secara signifikan dalam kurun waktu dua tahun terakhir. Menurut Sudikerta selaku Wakil Gubernur Bali, wisatawan Bali mulanya berlibur selama lima hari, namun sejak 2016 rata-rata mereka tinggal hanya sekitar dua hari (Sudikerta dalam Gamar, 2017). Penurunan wisatawan yang tinggal dan datang ke Bali membuat industri pariwisata menurun.

Penurunan jumlah wisatawan telah berdampak juga pada objek wisata di Bali terutama pada Kabupaten Gianyar. Brahmata selaku Kepala Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar menyatakan bahwa, Objek wisata yang dikelola oleh Pemerintah Kabupaten Gianyar salah satunya Candi Gunung Kawi pada tahun 2016 telah mengalami penurunan jumlah wisatawan domestik dari 135.361 orang menjadi 125.639 orang (apps.traveltextonline.com, 2017, diakses tanggal 8 September 2017). Melihat dari jumlah angka yang tertera dapat dilihat bahwa ada penurunan wisatawan domestik telah terjadi dan hal ini menunjukkan bahwa adanya penurunan peminatan masyarakat untuk berlibur ke tempat wisata dalam negeri.

Berdasarkan Visa Global Travel Survey 2015 menyatakan bahwa adanya peningkatan sebesar 33% dan rata-rata anggaran perjalanan bagi wisatawan

Indonesia ke luar negeri meningkat sebesar 30% dari tahun 2013-2015 (Brown, 2015). Hasil survey telah menyimpulkan alasan kenapa wisatawan khususnya anak remaja generasi milenial lebih memilih untuk keluar negeri adalah ingin mencari sebuah pengalaman yang baru, unik dan lebih menantang. Menurut Maha (2017) banyak lokasi wisata lokal yang kurang mendapat dukungan dari pemerintah pusat terkait promosi destinasi wisata tersebut serta terlalu tinggi biaya yang dikenakan pada wisatawan serta terdapat faktor lain yaitu kurangnya tingkat perhatian masyarakat terhadap objek-objek wisata di negeri sendiri (Maha dalam m.caping.co.id, 2017 diakses tanggal 10 September 2017).

Berhubung dengan perkembangan jaman dan teknologi, media digital menjadi sebuah media yang banyak digunakan oleh semua orang masa kini. Menurut hasil survey comScore telah menyatakan bahwa orang Indonesia telah menghabiskan 91% lamanya menghabiskan waktunya menggunakan media digital terutama melalui *smartphone* (comScore.com, 2017, diakses tanggal 5 September 2017). Berdasarkan hasil survey diatas, media digital terutama *smartphone* dapat menjadi peluang media yang akan digunakan untuk penyelesaian fenomena yang ada. Salah satu kategori yang digemari oleh banyak pengguna ialah *game* dan merupakan kategori yang mencapai 70% untuk di media *mobile App* (techcrunch.com, 2014, diakses tanggal 5 September 2017).

Berdasarkan peluang pada *game* di *mobile Apps* yang besar maka pada permasalahan ini penulis akan menggunakan *game* sebagai penyelesaian fenomena yang ada. *Game* dipilih sebagai penyelesaian masalah karena *game* dipercayai memiliki daya *impact* yang kuat untuk memberikan informasi serta memberikan

makna pada suatu konteks atau cerita (Cregge dalam huffingtonpost.com, 2016).

Dengan hasil survey dapat dilihat bahwa *game* merupakan sebuah media yang dapat menarik banyak pengguna, oleh karena itu tentu ada faktor yang dapat membuat sebuah *game* menjadi menarik. Sebuah *game* yang menarik adalah *game* yang terlihat bagus dan dapat berjalan dengan lancar (Ahearn, 2008). Pernyataan ini merupakan sebuah hal yang penting untuk *game artist* untuk membuat setiap *asset* yang dapat berfungsi secara teknis dan sebaik mungkin terutama pada dalam *environment*. Berhubung dengan hal ini, *environment* menjadi faktor yang penting dalam membuat *game* menarik untuk dimainkan. Dengan memfokuskan pada sebuah *environment* diharapkan dapat meningkatkan ketenaran Candi Gunung Kawi sebagai lokasi wisata. Atas dasar berikut penulis memilih “Perancangan 3D *Environment* Pada Game Rakshati” sebagai topik Tugas Akhir penulis.

1.2. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut bagaimana perancangan *environment* 3D pada *game mobile* yang bertema Candi Gunung Kawi pada *game* Rakshati?

1.3. Batasan Masalah

Video game yang akan dirancang oleh penulis merupakan sebuah *video game* yang menggunakan dimensi 3D pada *tower defence strategy* yang memiliki *style* semi realis. *Game* dalam perancangan ini penulis akan memberikan judul “Rakshati”.

Pada laporan tugas akhir ini, penulis akan memberikan batasan masalah.

1. Pembahasan dalam tugas akhir ini sebatas pada *modeling* dan *texturing* yang memiliki bentuk *low polygon modeling* pada *environment*.
2. Pada pembahasan laporan tugas akhir ini, topik - topik yang tertulis di bawah ini tidak akan menjadi pembahasan penulis :
 - *Animation*
 - *Visual Effect*
 - *Script*
 - *Storyboard*
 - *Character*
 - *Music*
 - *Sound Effect*
3. *Model 3D* akan dibuat menyesuaikan dengan konsep yang sudah ditentukan yaitu *level* pertama, *level* kedua dan *level* ketiga yang merupakan *environment* lokasi pertama Candi Gunung Kawi.

Target Audiensi

- a. Geografis
 - Primer : Jabodetabek
 - Sekunder : Negara Indonesia
- b. Demografis

- Primer : Usia 20-25 tahun fokus pada mahasiswa yang meliputi kedua gender, warga Indonesia serta semua etnis.

c. Psikografis

Gemar mencari hiburan atau mengisi waktu luang melalui bermain *game mobile*.

d. Media

Video game akan dibuat menggunakan *game engine Unity* dan memiliki *platform android smartphone*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis sebagai berikut :

1. Menghasilkan *environment 3D* yang berfungsi pada *game “Rakshati”* yang berbasis *mobile*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

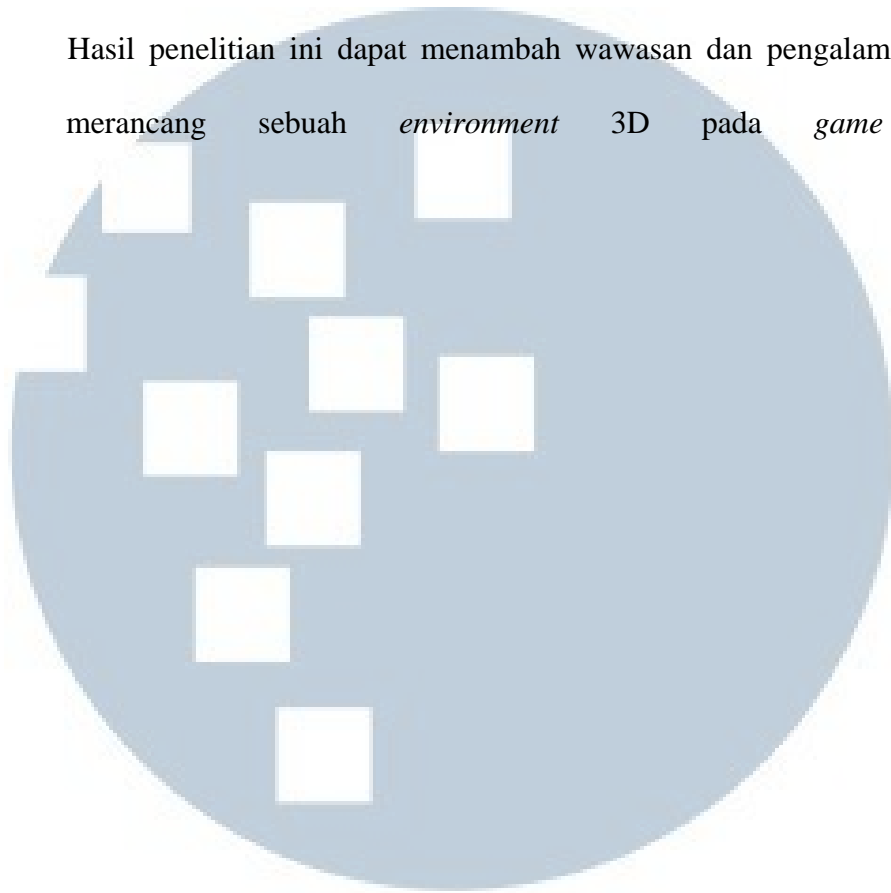
Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Mafaat bagi Universitas :

Penelitian ini dapat menjadi pedoman maupun masukan dalam mengerjakan *environment 3D* pada sebuah *game mobile* untuk menjadi lebih baik.

2. Manfaat bagi Penulis :

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman tentang merancang sebuah *environment* 3D pada *game mobile*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA