

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di Indonesia perkembangan dibidang *game* semakin maju. Hal ini dapat dilihat dari fenomena yang ada yaitu untuk pertama kalinya studio pengembang *game* dari Indonesia berpartisipasi dalam *Tokyo Game Show* (TGS), pada tanggal 20-23 September 2012. TGS 2012 adalah pameran *game* yang digelar setahun sekali di Jepang yang berlangsung sejak tahun 1996. Undangan tersebut dimanfaatkan sebaik mungkin untuk memperkenalkan potensi industri *game* nusantara ke pasar Jepang atau mungkin Internasional. Studio *game* Indonesia yang diundang adalah Studio Altermyth dan Agate Studio (KOMPAS, 2012).

Pengembang *game* asal Perancis, Ubisoft memprediksi di tahun 2012, *game* 3D (tiga dimensi) akan mendominasi pasar *game*. Diperkirakan sekitar 50 persen *game* 3D akan ramaikan pasar *video game*. Sedangkan menurut pengembang *game*, Tom Clancy, *Far Cry* dan *Assassin Creed* itu mengungkapkan tahun 2011 mendatang sekitar 15 sampai 20 persen *game* yang mengadopsi teknologi 3D. *Game* 3D memiliki potensial untuk menjadi besar. Produsen konsol *game* Nintendo, sendiri tampaknya telah siap untuk mengeluarkan konsol 3D, selain itu mereka juga telah merencanakan untuk mengembangkan 3D pada PS3 (okezone, 2010).

Menanggapi berita-berita tersebut, penulis tertarik untuk membuat komputer *game* 3D untuk mengembangkan industri *game* di Indonesia. Dalam Tugas Akhir

ini, penulis ingin mengungkap *game* 3D RPG yang menurut penulis merupakan permainan yang seru dan menyenangkan. Selain itu *game* ini juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran. *Game* sebagai sarana hiburan berguna untuk menghilangkan kejenuhan masyarakat di Indonesia akan aktivitas yang mereka lakukan sehari-hari. Sedangkan ide sebagai sarana pembelajaran berawal dari berita mengenai isu pemanasan global seperti rusaknya terumbu karang (KOMPAS, 2012). Disini pembuat *game* membuat *game* “Emendation” mengharapkan pemain lebih peduli, mencintai dan melestarikan keadaan lingkungan sekitarnya. Dalam pengerjaan tugas akhir ini, adapun pembagian tugas dalam tim yang cukup jelas yaitu penulis bertanggung jawab untuk membuat *environment modeling*.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat ddalam tugas akhir ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

- 1.) Bagaimana membuat *environment modeling* dalam *game* “Emendation”?
- 2.) Bagaimana penerapan desain *environment* 3D dalam Unity 3D?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka penulis akan membatasi tugas akhir ini dengan hal-hal berikut:

- 1.) 3D *modeling* 3 jenis bangunan untuk desain *environment gameplay*, desain *environment battle scene* biasa dan desain *environment battle scene* bos.

- 2.) Penerapan model 3D dalam Unity 3D adalah model *low poly*.
- 3.) Penulis hanya membahas mengenai *environment*, diluar materi tersebut seperti *scripting*, *rendering*, *animating*, dan lain-lain bukan menjadi pembahasan tugas akhir ini.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penyusunan tugas akhir ini adalah:

- 1.) Membuat *environment modeling* 3D kota dalam *game* “Emendation”.
- 2.) Melakukan penerapan 3D *low poly* ke dalam Unity 3D.

UMMN