

## 1. LATAR BELAKANG

*Game* sudah menjadi hal yang biasa dinikmati banyak orang, baik yang sudah berumur maupun yang masih muda. Dalam bukunya yang berjudul *Got Game*, John C Beck & Mitchell Wade (2004) menyatakan bahwa permainan menjadi kebutuhan hidup dan tidak bisa lepas dari kehidupan manusia. Perkembangan zaman membuat tidak hanya teknologi namun *game* juga terus ikut berkembang. Perkembangan ini mengakibatkan mulai bermunculan *game-game* digital yang bisa dimainkan di komputer maupun *handphone*. *Game* digital pertama yang dibuat secara 2D seiring berkembangnya zaman mulai berkembang menjadi *game* 3D. Teknologi yang semakin canggih juga membuat perubahan *game* 2D menjadi *game* 3D bisa menjadi kenyataan.

Sebuah *game* tidak akan bisa dinikmati oleh para pemain jika tidak menarik baik dari segi cerita, *gameplay*, maupun visual dari *game* tersebut. Visual dari *game* tidak hanya dari tokoh yang menarik tetapi juga dari *environment* di mana tokoh melakukan interaksi. *Environment* adalah semua aspek pembentukan dunia, yang memiliki aturan, tujuan, dan di mana tokoh akan tampil dan hidup dalam lingkungan, berinteraksi dengan objek dan elemen-elemen dalam *game*. *Environment* memberikan peluang *immersion* yang kuat bagi pengguna *game*, sehingga mampu memberi suasana yang berbeda bagi pemain. (Prabowo, 2012). *Environment* berguna untuk memberikan informasi mengenai latar belakang dari suatu tempat maupun suasana yang ingin disampaikan dalam *game* tersebut. Perancangan suatu *environment* akan sangat bergantung pada set dan properti. Penggunaan set dan properti yang sesuai akan memberikan dampak yang sangat signifikan dalam memberikan informasi kepada para pemain.

Terdapat beberapa tahapan sebelum menjadi sebuah 3D set dan properti yang bisa dipakai dalam suatu *game*. Tahapan yang harus dilalui adalah *Modelling*, *UV Unwrapping*, dan *Texturing*. Masing-masing tahapan ini harus dilakukan secara berurutan dan tidak bisa dilakukan secara acak karena akan berpengaruh terhadap hasil akhirnya. Namun sebelum memasuki tahapan ini, *concept art* dalam bentuk 2D sudah harus selesai dibuat sebelumnya. Pada proses ini, seorang 3D *Artist* harus

bisa mengubah *concept art* dalam bentuk 2D menjadi bentuk 3D sesuai dengan *concept art* tersebut. Secara bentuk maupun material dan *texture* harus sesuai dengan *concept art* yang sudah dibuat.

Set dan properti tidak kalah penting dengan tokoh yang berada pada suatu adegan. Tokoh tanpa sebuah set dan properti yang mendukung akan membuat sebuah adegan tidak memiliki cerita, sehingga penulis merasa perlu adanya pemahaman mengenai set dan properti dalam suatu *environment*. Tujuan dari skripsi ini adalah untuk merancang set dan properti yang dapat diaplikasikan ke dalam sebuah *game* 3D. Dengan demikian rumusan masalah dari perancangan skripsi ini adalah bagaimana perancangan 3D set dan properti dalam proyek *game Darma* di Anoman Studio. Dalam pembahasan mengenai perancangan 3D set dan properti akan dibatasi kepada lingkungan sekitar rumah penduduk yang bernuansa pedesaan Indonesia zaman kolonial tahun 1880. Adapun properti-properti yang akan menjadi fokus utama seperti kotak kayu, cangkul, kapak, keranjang dari anyaman, kandang ayam, pagar berbentuk kotak dan tabung, pohon, dan batang pohon. Gaya visual semi realistik menjadi pilihan dalam proyek yang dikerjakan penulis. Proses perancangan 3D set dan properti akan berfokus pada properti, material, dan *texture* yang digunakan dalam membuat model 3D agar tidak menyimpang dari tujuan semula.

## **2. STUDI LITERATUR**

### ***Environment***

*Environment* merupakan tempat di mana tokoh dan benda bisa saling berinteraksi sehingga dapat menciptakan sebuah cerita. *Environment* dapat berupa pemandangan, bangunan, ataupun perabotan serta penggambaran keadaan sosial (Rapoport, 1982). *Setting* dalam suatu *game* harus diciptakan sekontras mungkin dengan tokoh agar pesan yang disampaikan kepada pemain dapat tersampaikan, baik pesan visual ataupun *mood* yang ingin dibentuk. Paul Duncan berkata, pada film fantasi dunia yang diciptakan harus orisinil namun tetap mengandung elemen dari dunia nyata sehingga dunia tersebut akan terlihat seperti sebagaimana bumi