

1. LATAR BELAKANG

Pada proses pembuatan sebuah *game*, tentunya harus mempunyai banyak aspek yang perlu diperhatikan. Salah satu aspek yang memerlukan perhatian tersebut, adalah adanya keselarasan antara set, karakter, dan *props*. Ketiga hal tersebut nantinya yang dapat disebut *asset* diharapkan selaras antara satu dengan lainnya dapat membantu pemain dalam bermain *game* (Megan, 2021). Adapun yang dimaksud membantu pemain yaitu, tidak hanya memahami alur jalan sebuah *game*, tetapi juga ikut menikmati hasil dari keselarasan *asset* tersebut.

Dapat diambil contoh salah satu *game* ternama pada saat ini yaitu, *Genshin Impact*. *Genshin Impact* merupakan *game fantasy* yang dapat dimainkan oleh beberapa pemain sekaligus secara *online* (Zegarra, 2021). Adapun *fantasy* tersebut dapat dilihat dari adanya makhluk lain seperti monster sebagai musuh serta terjadi pada zaman dahulu yang belum memiliki teknologi maju seperti sekarang. Selain itu, karakter yang dimainkan harus melawan musuh menggunakan berbagai senjata seperti pedang ataupun sihir (Anglerfjord, 2020). Senjata yang merupakan bagian dari *props* memiliki keselarasan dengan *asset* lainnya dalam *game* seperti karakter dan kostum serta set lokasi dan suasana *fantasy adventure*. Hal ini pada akhirnya membuat *game Genshin Impact* memiliki kurang lebih 39,3 juta pemain dari seluruh *platform* pada tahun 2020 lalu (King, 2021). Selain itu *game* dengan jumlah pemain tersebut dapat dikatakan populer karena salah satu sebab yaitu, keselarasan *asset game* tersebut yang dinikmati oleh pemain.

Berkaca dari *game* tersebut, dapat menjadi pedoman dalam membuat *game* kedepannya yaitu keselarasan *asset*. Salah satu keselarasan yang dimaksud adalah pentingnya keselarasan *props* dengan *asset* lainnya seperti konsep karakter dan set lingkungan. Dari hal inilah dilakukan skripsi penciptaan, 'PERANCANGAN 3D MODEL LOW POLY PADA PROPS KARAKTER DALAM GAME AKB BANDARA' yang bertujuan untuk mendukung konsep karakter menjadi lebih kuat di mata pemain melalui keselarasan *asset*.

Adapun rumusan masalah yang dibuat penulis yaitu, bagaimana perancangan *props* yang sesuai dengan kostum karakter serta set dalam bentuk *low poly* di *game* AKB Bandara? Rumusan masalah ini nantinya dapat menjadi acuan pembahasan berikutnya. Penulis juga menerapkan batasan dalam pembahasan, yaitu; jenis *modeling* yang digunakan berupa *low poly* serta *props* yang digunakan berupa aksesoris pakaian karakter seperti topi dan *backpack*. Adapun tujuan dalam pembahasan ini untuk mengetahui pembuatan 3D *modeling props* yang sekiranya sesuai dengan konsep karakter serta lokasi pada sebuah *game*.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized white graphic of a building or a series of vertical bars of varying heights, resembling a city skyline or a specific architectural element.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA