

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya era digital membuat game menjadikan sebuah kebutuhan untuk hidup, karena dengan memainkan game kita dapat menghilangkan kejenuhan dan stress. Perkembangan game yang semakin maju dari model tile 2D game hingga 3D, memacu keinginan kami untuk selain mengikuti trend game, juga ingin ikut terjun menjadi pelaku pembuat game.

Mempelajari desain 3D tidak hanya digunakan untuk desain interior atau animasi saja, tapi juga bisa digunakan untuk membentuk sebuah game. Penampilan game 3D tidak seperti game 2D, dalam game 3D kita dapat melihat tiga ratus enam puluh derajat, pemandangan yang ada dalam game, oleh karena itu diperlukan model dan desain yang artistik dan menarik untuk mendapat nilai lebih dalam sebuah game.

Dipilihnya tema game aksi petualangan (*Action Adventure*), karena tema game ini cukup menantang, player atau pemain dapat menikmati aksi dalam game. Karena itu segi artistik ingin kami coba tonjolkan dalam pembuatan game ini tentunya kami tidak cuma memperhatikan segi visual, tapi juga kedinamisan game dan plot-plot cerita yang menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut.

1. Bagaimana cara merancang dan membuat model karakter pada game 3D dengan Blender aplikasi ?
2. Bagaimana cara untuk membuat *map* pada game 3D dengan Blender aplikasi ?
3. Bagaimana cara membuat gerakan pada game 3D dengan Blender aplikasi?
4. Bagaimana cara menggabungkan model-model 3D menjadi sebuah game dengan Blender aplikasi ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan proposal proyek akhir ini, maka penulis membatasi pembahasan masalah yang ada yaitu sebagai berikut.

1. Perancangan dan pembuatan model 3D menggunakan *low poly*.
2. Pemberian warna atau *teksture* pada model 3D menggunakan *photoshop*.
3. Menganimasikan model 3D menggunakan *logic* dan *pyton script*.
4. Software yang digunakan Blender 3D application.
5. Game dibuat tidak keseluruhan stage, tetapi 9 stage awal.

1.4 Maksud Dan Tujuan

Maksud dan tujuan dibuatnya projek ini adalah sebagai berikut.

1. Sebagai syarat kelulusan program diploma tiga STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mampu membuat game 3D.
3. Mengetahui unsur-unsur yang di perlukan untuk membuat game 3D.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat di peroleh dari pembuatan projek ini adalah sebagai inspirasi bagi mahasiswa Amikom pada khususnya dan bagi orang lain pada umumnya bahwa kita dapat membuat game 3D yang bagus tidak kalah dengan Negara-negara lain yang sudah mahir dalam membuat game.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan berisi tentang pejelasan singkat pada bab-bab yang dibuat. Adapun sistematika penulisan yaitu sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dibahas mengenai game yaitu pengertian game, macam-macam game dan aplikasi yang digunakan untuk membuat game terutama *game 3D My Fantasy*.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini menjelaskan game yang dibuat, tujuan pembuatan, dan penggunaan aplikasi untuk membuat game yaitu *Game 3D My Fantasy*.

BAB IV : PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tahapan-tahapan pembuatan *Game 3D My Fantasy* menggunakan Blender 3D Aplikasi, Python Script dan Adobe Photoshop.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan, saran dan daftar pustaka

