

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan “Jejak Perjuangan Hatta” adalah proyek game yang diperuntukkan untuk tugas akhir pada kegiatan Magang Bersama Kampus Merdeka (MBKM) dalam *Program Microdential Game Developer* yang diselenggarakan oleh ICE Institute. Tugas akhir dikerjakan secara berkelompok dengan masing – masing anggota yang berasal dari berbagai Universitas yang tersebar di Indonesia dengan masing – masing anggota yang memiliki peran tersendiri. Penulis disini berperan sebagai *Game Artist* yang mendapatkan tugas untuk membuat *Background Environment* untuk permainan.

Pembuatan tugas akhir ini, penulis beserta seluruh tim mendapatkan tugas untuk membuat *game* dengan konsep *Visual novel* yang mengangkat tema Sejarah. Penulis mendapatkan tugas untuk membuat *background* permainan dengan referensi foto – foto dokumentasi dari berbagai tempat bersejarah. Penulis menggunakan teknik *traditional modelling* dengan pertimbangan bahwasanya teknik tersebut merupakan teknik yang dirasa lebih efisien dan ringan untuk proyek penulis dikarenakan objek dasar dari *asset – asset* yang dibuat di dalam *background* merupakan geometris dasar seperti persegi, bola, cakram, dan lain sebagainya.

Permainan “Jejak Perjuangan Hatta” merupakan permainan dengan jenis *visual novel* yang didalamnya menyajikan jejak perjuangan dari Muhammad Hatta dalam meraih kemerdekaan yang dihadirkan dengan tema *Visual Novel* dengan berbagai pilihan interaktif yang nantinya akan menentukan jalan cerita. Namun jalan cerita di dalam permainan ini sudah ditentukan sesuai dengan jalan cerita kemerdekaan NKRI.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan

suatu masalah yang akan dipecahkan yakni bagaimana proses pembuatan model 3D *environment background* untuk game “Jejak Perjuangan Hatta”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam pembuatan skripsi ini, maka penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu:

1. *Background* lokasi yang akan dibahas pada penelitian hanyalah *background game* berupa Ruang Perpustakaan.
2. *Jobdesk* penulis adalah *modelling, texturing, lighting* hingga *rendering*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan daripada penelitian ini adalah menghasilkan *background Game* “Jejak Perjuangan Hatta” pada CAPSTONE proyek PMGD ICEL.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat daripada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, dapat menjadi ajang untuk asah kemampuan dalam bidang 3D *Environmental Background*.
2. Bagi tim 10, dapat lolos dari kualifikasi penilaian yang mengharuskan adanya elemen 2D dan 3D pada setiap proyek *game* yang dibuat.
3. Bagi pemain, dapat memberikan edukasi tentang bagaimanakah proses kemerdekaan Indonesia dalam sudut pandang M.Hatta yang disajikan dengan visual yang kekinian dan memanjakan mata.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi akan disajikan berdasarkan pokok – pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang dibahas, bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan penguraian dasar – dasar teori yang digunakan dalam pembuatan model *environment game* “Jejak Perjuangan Hatta”. Akan terdapat penjelasan dari berbagai teknik di dalam proses pembuatan model *environment game* yang menggunakan jenis permodelan tradisional atau *Hardsurface Modelling*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang proses Analisa dari data yang telah diperoleh, dan juga Analisa tentang berbagai kebutuhan dalam proses pembuatan *environment game* “Jejak Perjuangan Hatta” yang menggunakan teknik *Traditional Modelling*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan uraian tentang segala proses penerapan teknik *Traditional Modelling* dalam pembuatan model *background environment game* “Jejak Perjuangan Hatta”.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari proses *modelling environment game* dengan menggunakan teknik *Traditional Modelling* dan berisikan saran untuk perbaikan kedepannya.