

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Teknik *sculpting modeling* merupakan salah satu teknik dalam pembuatan aset karakter 3 dimensi pada game “Angst Verloren”, dengan menggunakan teknik ini *modeler* dapat berkreasi dan mengimprovisasi dari desain karakter yang sudah dibuat. Teknik *sculpting* diawali dengan pembentukan kasar dari karakter menggunakan objek dasar yang sudah ada, seperti Cube. Teknik *sculpting modeling* bisa dikatakan sangat efektif dalam pembuatan suatu aset karakter dan aset yang membutuhkan detail yang tinggi. Teknik *sculpting modeling* ini teknik yang paling sering digunakan pada industri game maupun animasi yang berbasis 3 dimensi.

Parama Creative Studio merupakan sebuah industri yang bergerak pada bidang game 2D maupun 3D, dan telah menghasilkan beberapa game yang berkualitas. Parama Creative Studio juga membuat sebuah program pencakokan intelektual yang dilakukan secara berkelompok untuk menghasilkan sebuah produk game yang berkualitas. Produk yang dikembangkan adalah game bergenre petualangan bernama “Angst Verloren” yang diproduksi oleh tim DoomsDay. Game ini menceritakan tentang sebuah desa yang diserang oleh sekelompok monster dan iblis dengan tujuan yang tidak diketahui, pada insiden penyerangan desa ini, monster tersebut menculik seorang anak dari seorang petani. Petani tersebut merupakan karakter utama pada game ini, dalam petualangan ini, petani akan melewati berbagai rintangan dan serangan dari monster dan iblis. Monster pada game ini memiliki variasi, yaitu monster dengan bentuk anjing dan monster dengan bentuk menyerupai manusia. Sedangkan iblis di game ini berwujud tinggi, namun memiliki tinggi yang jauh lebih tinggi dari karakter utama beserta monster, dan detail tambahan, seperti tanduk dan ekor. Petualangan ini bertujuan untuk mencari dan menyelamatkan anak dari seorang petani yang diculik oleh para monster dan iblis tersebut.

Berdasarkan uraian diatas diketahui bahwa beberapa karakter yang digunakan pada game Angst Verloren memiliki detail yang cukup tinggi. Se jauh ini, hanya Teknik *sculpting* yang dapat memvisualisasikan pada karakter secara detail dan efektif. Selain itu, dengan teknik ini *modeler* dapat melakukan improvisasi pada karakter yang dibuatnya, sehingga teknik ini merupakan teknik yang cocok untuk digunakan dalam pembuatan karakter. Adapun penerapan teknik ini akan diimplementasikan dalam pembuatan beberapa detail pada karakter, seperti tanduk, ekor, and goresan luka pada karakter, dimana tanduk, ekor, dan goresan luka ini dapat di visualkan secara maksimal dengan teknik *sculpting*. Dengan demikian, penulis tertarik untuk menggunakan teknik *sculpting modeling* dalam pembuatan karakter pada game Angst Verloren.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis berencana membuat aset karakter 3 dimensi dan teknik *sculpting* sebagai teknik yang digunakan dalam pembuatan aset karakter tersebut. Maka dari itu, penulis mengambil judul Implementasi *sculpting modeling* dalam Pembuatan Aset Karakter 3 Dimensi pada Permainan "Angst Verloren".

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

“ Bagaimana implementasi teknik *sculpting* pada pembuatan karakter 3 dimensi pada game “ Angst Verloren “” .

1.3. BATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Teknik yang digunakan adalah *sculpting modeling*
2. Teknik yang diangkat adalah penggunaan teknik *sculpting* pada game Angst Verloren

3. Pengujian dilakukan oleh pihak mentor dari industri
4. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Membuat aset karakter pada game Angst Verloren
2. Menerapkan keahlian yang dikuasai dalam sebuah pengembangan game
3. Menerapkan teknik *sculpting* dalam pembuatan aset karakter 3 dimensi pada game Angst Verloren

