

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Teknik *Primitive modeling* merupakan sebuah teknik untuk pembuatan *Environment* 3D pada game "Angst Verloren", dengan menggunakan objek yang sudah ada seperti *Plane, Cube, Circle, Uv Sphere, Ico Sphere, Cylinder, Cone, dan Torus*. Membuat *Environment* 3D ini tidak perlu mengubah bentuk asli dari sebuah objek yang sudah ada tergantung kebutuhan dari gamenya. Teknik *Primitive modeling* bisa dikatakan sangat fleksibel terutama dalam membuat sebuah *Environment* seperti rumah, pagar, gapura. Teknik ini sudah banyak digunakan dalam sebuah industri dalam pembuatan game berbasis 3 Dimensi[1].

Parama Creative merupakan sebuah Perusahaan yang bergerak pada bidang game 2D maupun 3D. *Parama Creative* juga membuat sebuah program pencangkakan intelektual yang dibuat secara berkelompok untuk menghasilkan sebuah produk game yang sangat berkelas. Salah satunya adalah produk game yang dibuat oleh mahasiswa Amikom prodi Teknologi Informasi yang berjudul "Angst Verloren" yang diproduksi oleh tim *Doomsday*. *Angst Verloren* adalah sebuah game *action adventure*, yang mengisahkan seorang petani yang hidup damai bersama putranya di desa. Tetapi, pada malam hari langit tiba-tiba berubah menjadi merah, sehingga memicu kekacauan di desa. Petani yang sedang berada di luar segera bergegas kembali, tapi hanya mendapati desa yang hancur akibat serangan para monster. Dalam kekacauan tersebut, anak petani diculik oleh para Monster. Petani tersebut bertekad untuk menyelamatkan putranya. *Primitive modeling* ini digunakan untuk membuat rumah kayu *Medieval*, pagar kayu dan gapura kayu. Rumah kayu *Medieval* ini merupakan rumah kayu yang ada pada abad 5 - abad 15 sebelum masehi. Pagar kayu merupakan pagar yang dibuat untuk melindungi area rumah menggunakan bahan kayu. Gapura kayu merupakan gapura untuk menandai bagian wilayah atau pedesaan. Penulis menggunakan teknik *Primitive modeling* dalam pembuatan *Environment* 3D ini.

Dari uraian diatas penulis ingin menggunakan teknik *Primitive modeling* dalam membuat asset *Environment* pada game Angst Verloren. Pembuatan menggunakan *Primitive modeling* dikarenakan game ini membutuhkan asset seperti rumah, pagar, gapura dalam scene game tersebut. Maka dari itu teknik *Primitive modeling* merupakan teknik yang dapat memvisualisasikan game Angst Verloren tersebut.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba untuk membuat asset *Environment* 3 Dimensi dengan teknik *Primitive modeling* untuk memvisualkan dunia game Angst Verloren. Maka dari itu penulis mengambil judul Rancang Bangun Aset Permainan Angst Verloren" Menggunakan Primitive Modelling Berbasis 3 Dimensi"

1.2. RUMUSAN MASALAH

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

"Bagaimana Rancang Bangun Aset Permainan Angst Verloren" Menggunakan Primitive Modelling Berbasis 3 Dimensi?"

1.3. BATASAN MASALAH

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

1. Teknik yang digunakan ini adalah *Primitive modeling*
2. Materi yang diangkat adalah penggunaan *Primitive modeling* pada pembuatan *Environment* 3 Dimensi
3. Pengujian dilakukan oleh pihak mentor industri game
4. Pengujian dilakukan untuk mengetahui kinerja dan hasil implementasi teknik *Environment* dalam bentuk 3 Dimensi.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Menerapkan keilmuan teknik dalam penelitian dibidang 3 dimensi
2. Membuat model *Environment* 3 Dimensi pada game Angst Verloren
3. Menerapkan sebuah teknik *Primitive modeling* dalam pembuatan game Angst Verloren

