

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Teknik *Box Modeling* adalah teknik *modeling* yang dapat disamakan dengan *primitive modeling* karena, langkah pertama dalam proses box modeling adalah memulai dengan objek primitif seringkali *cube* untuk dikembangkan lagi sesuai objek yang dibutuhkan dalam modeling[1]. Selain itu untuk mendapatkan detail yang realistis teknik *sculpting* juga dibutuhkan untuk membuat objek-objek organik contohnya seperti tumbuhan dan batu. Metode *sculpting* ini memungkinkan teknik pemodelan digital yang sangat mirip dengan cara seorang pematung bekerja dengan tanah liat atau lilin di dunia nyata. Alih-alih memanipulasi *poligon*, *sculpting* memungkinkan seniman untuk secara intuitif memahat permukaan model 3D menggunakan berbagai kuas (*brushes*) digital untuk menghasilkan bentuk 3D yang halus dan detail.

MSV Studio merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi dan telah menghasilkan puluhan animasi berskala global serta berbagai intelektual properties seperti Ajsaka dan Battle of Surabaya. MSV juga membuat program bootcamp pencangkakan intelektual properti yang dibuat oleh mahasiswa independen untuk dapat menghasilkan produk yang berkualitas. Salah satunya adalah produk game yang berjudul Nimbus Sentinel yang di produksi oleh tim pulu project. Game ini mengambil beberapa unsur Indonesia khususnya daerah Kalimantan dan Papua memiliki sinopsis sebuah masyarakat yang hidup di puncak gunung dekat dengan keberadaan entitas mistis yang mereka sebut *Sky Soar* atau *Skysong*. Ada lagi entitas lain bernama burung *Arion* yang berkebalikan dengan *Sky Soar*, *Arion* merupakan burung kegelapan yang membawa wabah bernama *tho*. ada 2 bangunan rumah di dalam game ini. Base dari sang karakter utama, Raia House yang terinspirasi dari rumah adat *Lamin* Kalimantan Timur dan base dari karakter jahat, Raika yang terinspirasi dari rumah adat *Honai* Papua.

Dari uraian di atas penulis berencana menggunakan teknik *Primitive Modeling* untuk memvisualisasikan tampilan bangunan, dan *Box Modeling* yang dikembangkan dengan teknik *sculpting* untuk objek pohon dan batu, hal ini dilakukan untuk menghasilkan bentuk-bentuk yang sesuai dengan konsep environment *stylized*, seperti bentuk pohon yang meliuk, dan untuk menimbulkan detail *texture* yang mendekati realistis.

Berdasarkan latar belakang pembahasan di atas maka penulis mencoba membuat 3D Environment dengan teknik *Primitive Modeling*, *Box Modeling* dan *Sculpting* untuk memvisualisasikan konsep environment pada game Nimbus Sentinel. Oleh karena itu penulis mengambil judul "Pembuatan 3D Environment Game Nimbus Sentinel".

1.2. RUMUSAN MASALAH

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

"Bagaimana Pembuatan 3D Environment Game Nimbus Sentinel?".

1.3. BATASAN MASALAH

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

1. Pembahasan dari penelitian ini berfokus untuk menjelaskan pembuatan 3D environment pada game "Nimbus Sentinel" dari *modeling* hingga pemberian *texture*.
2. Teknik modeling berfokus pada *Primitive Modeling*, *Box Modeling* dan *Sculpting*.
3. *Software* yang digunakan adalah *Blender* dan *Adobe Substance Painter* tanpa membahas *software* lain.
4. Penguji adalah pihak mentor industri dari MSV Studio.
5. Yang diuji adalah hasil kinerja dan implementasi teknis.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Mewujudkan salah satu cita-cita penulis sebagai anggota dalam pembuatan sebuah Video Game.
2. Membuat Aset 3D Environment untuk Game *Nimbus Sentinel*.
3. Mengeksplorasi dan Menerapkan teknik *Primitive Modeling*, *Box Modeling*, dan *Sculpting* pada pembuatan 3D Environment Game *Nimbus Sentinel*.
4. Membuat Aset 3D Environment untuk opening Game *Nimbus Sentinel*.

