

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada perkembangan teknologi yang sangat pesat tidak lepas dari segala sector. Multimedia membawa peranan penting bagi perkembangan manusia yang sangat berperan dalam teknologi, karena multimedia, merupakan pemicu pembaca memperoleh sesuatu yang lebih dibandingkan topik yang dipelajari.

Kemajuan teknologi sangat terasa cepat berevolusi hingga sekarang. Dengan teknologi yang berkembang pesat dapat membantu manusia dalam pengerjaan suatu objek menjadi lebih efisien dan cepat. Pada bidang multimedia telah terdapat teknologi 3 dimensi (3D) yang sekarang telah banyak digunakan untuk mempresentasikan sebuah visual dan membuat game dengan efektif dan efisien. *Modelling* 3D memberikan banyak keuntungan dalam mendesain, mempresentasikan, dan memasarkan sebuah object berupa karakter game, armor karakter, senjata karakter di dalam game Dota2.

Dota 2 adalah sebuah game strategi online berbasis 3D di develop oleh Steam Valve yang saat ini sedang eksis di dunia game 3D. Pada game Dota2 ini *user* bisa memodifikasi dan menambah koleksi item karakter mereka dengan hanya membeli produk item yang sudah tersedia di dalam pasar Steam Valve. Saat ini Steam Valve telah memberikan kesempatan kepada *user* untuk menambah varian dan memasarkan item karakter Dota2 khususnya senjata pada karakter *hero* pada

Dota 2, dengan cara membuat 3D *modelling* item senjata *user* sendiri. Dengan cara pembuatan dan pemasaran item senjata atau item lain di dalam Dota2 ini akan sangat membantu *user game* yang ingin membuat dan memasarkan item senjata Dota2 *user game* di pasar Steam Valve. Steam Valve sendiri adalah sebuah wadah game yang mempunyai fungsi utama yaitu mendistribusikan game. Pendistribusian game sendiri dilakukan secara online. *User* Steam tinggal mengunduh game dari yang gratis hingga berbayar di Steam Valve tersebut. Steam Valve Juga mempunyai beberapa fitur untuk memperbarui game secara langsung, komunitas online, dan memudahkan memilih server dari seluruh dunia.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana Model 3D senjata khas Nusantara ini dapat menambah variasi senjata *Hero* dan menembus persyaratan standar Steam?
2. Bagaimana membuat 3D *modelling* senjata Nusantara Dota 2 yang bisa dipasarkan di Steam?

1.3 Batasan Masalah

1. Software yang digunakan untuk *modelling* 3D adalah Autodesk Maya.
2. Teknik yang digunakan dalam pembuatan *modelling* 3D senjata khas Nusantara ini adalah Teknik *Low-Polygon*.
3. *Modelling* 3D senjata khas Nusantara ini hanya sampai tahap proses upload di Steam Dota 2 Workshop.
4. Penulis hanya membuat *modelling* 3D senjata khas Nusantara yang bersifat senjata jarak dekat.

5. Hasil akhir modelling 3D ini adalah Sebatas tes di game Dota2 dan layak bersaing di pasar Steam marketplace.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Tujuan dari pembuatan dan pemasaran 3D modelling senjata khas Nusantara ini agar *user* atau *player* Dota2 mengerti cara pembuatan modeling senjata hingga tahap siap dipasarkan di Steam Valve.
2. Membuat senjata khas Nusantara menambah option dari senjata *Hero* yang lebih varian dan mengenalkan dunia bahwa Indonesia mempunyai senjata yang beragam, dari segi bentuk dan warna yang bisa digunakan oleh *user* Dota2.
3. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi penulis

1. Dapat mengetahui dan menambah wawasan dalam membuat modelling senjata di dalam game berbasis 3D yaitu Dota2.
2. Penulis bias mengetahui bagaimana syarat dan ketentuan dalam memasarkan modelling senjata Dota2 di pasar Steam Valve.
3. Menerapkan ilmu modeling selama mengikuti Pendidikan Universitas AMIKOM Yogyakarta ke dalam praktek secara nyata.

1.5.2 Manfaat Bagi Pembaca

1. Dapat menerapkan kemampuan *modelling* 3D miliknya sendiri, untuk membuat senjata dengan design khas mereka sendiri.
2. Pembaca dapat mengetahui bagaimana syarat dan ketentuan dalam persyaratan *modelling* senjata Dota2 di pasar Steam Valve.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang objek permasalahan dari penelitian adalah

1. Metode Kepustakaan

Metode ini menggunakan buku – buku sebagai bahan referensi untuk mendapatkan konsep teoritis dalam menganalisa data yang ada dalam pembuatan skripsi ini.

2. Metode Studi Literatur

Metode ini menggunakan literatur yang dapat dimanfaatkan seperti fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berkaitan dengan Animasi 3D.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan dalam pembuatan laporan akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan dalam laporan akhir ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas tentang landasan teori atau tinjauan pustaka yang mendasari pembahasan secara detail yaitu terdiri dari dan model matematis yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem, perancangan sistem, dan rancangan atarmuka atau interface yang akan digunakan oleh sistem untuk berinteraksi dengan pengguna.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai implementasi dan pembahasan yaitu, memproduksi sistem, pengujian sistem, pemeliharaan sistem dan implementasi sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari permasalahan yang ada, serta saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.