

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan dunia teknologi saat ini tentunya tidak terlepas dari pengaruh perkembangan zaman yang semakin *modern*. Perkembangan dunia teknologi yang cukup pesat membuat segala sesuatu menjadi lebih mudah dan praktis. Kemajuan teknologi semakin mempermudah dalam keseharian manusia. Pada bidang multimedia terdapat teknologi 3D yang sekarang banyak digunakan untuk mempresentasikan visual. *3D modelling* adalah proses untuk menciptakan objek 3D yang ingin dituangkan dalam bentuk visual nyata, baik secara bentuk, tekstur, dan ukuran objek.

Pengertian lainnya adalah sebuah teknik dalam komputer grafis untuk memproduksi representasi digital dari suatu objek dalam tiga dimensi. Dota 2 adalah *game* strategi *online* berbasis 3D yang dikembangkan oleh *Steam*. Pada *game* Dota 2 *user* bisa memodifikasi dan menambah koleksi *item* karakter dengan cara membeli produk di *Steam market*. Saat ini *Steam* memberikan kesempatan kepada *user* untuk ikut serta mengembangkan Dota 2 dengan cara membuat 3D *modelling item* seperti *weapon*, *armor*, dan lain - lain. Sayembara yang dibuat oleh *steam* ini akan sangat membantu *user game* yang ingin membuat dan memasarkan item Dota 2 di *market steam*.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis melakukan penelitian dengan judul "Perancangan 3D *Weapon Hero Riki* Dota 2 Berbasis Blender Untuk Dipasarkan Di *Steam*". Penulis mengambil tema *Javanese dagger* bertujuan untuk

mempopulerkan budaya Indonesia pada dunia yaitu senjata Keris Mataram Jogja dan Kujang Jawa Barat, yang diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan manfaat yang lebih positif terhadap permainan *game online*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah ini adalah:

Bagaimana membuat 3D *modelling weapon* yang bisa menembus kriteria standar *market Steam* dan bisa dipasarkan.

## 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam tugas akhir ini agar lebih terarah dan fokus pada tujuan yang ingin dicapai, penulisan ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. *Software* yang digunakan untuk *modelling* adalah Blender 2.80.
2. Teknik yang digunakan dalam pembuatan modeling 3D adalah *Low-polygon*.
3. Sesuai dengan basis *hero* Riki adalah *hero assassin* yang menggunakan *dual dagger* penulis membuat keris sebagai senjata tangan kanan dan kujang sebagai senjata tangan kiri.
4. *Modelling 3D weapon* ini hanya sampai tahap proses *upload* di *Steam Workshop*.
5. Hasil akhir *modelling 3D* ini adalah objek yang hanya sebatas tes pada *game Dota 2* dan layak bersaing pada pasar *Steam*.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Tujuan dari pembuatan dan pemasaran 3D *modelling* ini agar *user dota* maupun orang yang menekuni dunia multimedia khususnya 3D *modelling* mengerti cara pembuatan hingga tahap akhir dipasarkan.
2. Memahami kriteria standar 3D *modelling Steam*.
3. Menambah opsi variasi *weapon hero* yang lebih unik dan bertema Javanese.
4. Sebagai syarat akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Menambah wawasan bagi penulis dalam membuat *modelling* berbasis 3D untuk *game Dota 2*.
2. Mengetahui dan memahami kriteria standar dalam pemasaran *market steam*.
3. Menerapkan ilmu 3D *modelling* selama mengikuti Pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta secara praktek nyata.

#### 1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian :

##### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang dilaluikan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang object permasalahan dari penelitian adalah:

### **1. Metode Kepustakaan**

Metode ini menggunakan buku-buku sebagai 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 3D.

### **3. Analisis dan Perancangan**

Tahap analisis merupakan tahapan yang mempelajari objek dan data diperoleh dari hasil penelitian dan pembuatan objek 3D.

### **2.7 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 akhir ini.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini akan membahas tentang landasan teori atau tinjauan pustaka yang mendasari pembahasan yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti.

## **BAB II ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem, perancangan sistem, dan rancangan antarmuka 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 PENUTUP**

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