

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game DOTA 2 telah dimainkan oleh lebih dari 12.300.522 player berdasarkan statistik blog resmi DOTA 2 (blog.dota2.com) dengan banyaknya player dan ada lebih dari 128 hero yang dapat dimainkan, memungkinkan adanya kebosanan saat bermain game. Karena itu Steam menyediakan DOTA 2 workshop agar player dapat mengupload karyanya berupa 3D model untuk digunakan dalam game DOTA 2. 3D model tersebut disarung melalui workshop berdasarkan dari *voting* dan *review* dari para player diseluruh dunia dan masih dipilih lagi oleh DOTA 2 Workshop.

Game DOTA 2 dipilih penulis dikarenakan banyaknya player yang bermain dan banyaknya hero yang masih dapat bertambah di setiap updatenya. Juga karena hasil karya 3D model dapat langsung dicoba dalam game itu sendiri.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis melakukan penelitian dengan judul "**Perancangan Senjata Pedang di Game Dota2 untuk Hero Wraith King menggunakan Blender**". Penulis lebih menekankan cara merancang desain pedang karakter Wraith King di DOTA 2.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas,dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang desain pedang Rebellion pada hero Wraith King di game Dota 2 *Workshop*?
2. Bagaimana cara merancang desain pedang Rebellion agar diterima oleh DOTA 2 *Workshop*?
3. Apakah desain yang dibuat dapat bersaing dengan desain-desain pedang Wraith King yang lain?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih fokus dan tidak terlalu melebar,maka penulis membuat sebuah batasan sebagai berikut:

1. Hero yang dipilih hanya Wraith King saja.
2. Penulis tidak membahas pembuatan game secara utuh,hanya berfokus pada perancangan desain objek 3D untuk Pedang hero Wraith King.
3. Penerapan 3D hanya sampai tahap proses upload di Steam Workshop.
4. Objek yang akan dibuat sesuai dengan dasar pembuatan model, yaitu diawali dengan pembuatan *base mesh*, *uv mapping*, *texturing*.

5. Hasil akhir penelitian hanya sebatas tes objek 3D pedang Wraith King pada sebuah game engine lalu dipromosikan di Steam Workshop.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah:

1. Mengetahui cara merancang desain pedang Rebellion pada hero Wraith King di game Dota 2 *Workshop*.
2. Mengetahui cara merancang desain pedang Rebellion agar diterima oleh DOTA 2 *Workshop*.
3. Mengetahui bahwa desain pedang Wraith King yang dibuat dapat bersaing dengan desain-desain pedang Wraith King yang lain.
4. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

Untuk Penulis :

1. Penulis mengetahui alur pembuatan objek 3D dan *texturing* 3D.
2. Penulis memahami aturan-aturan yang yang perlu diperhatikan dalam pembuatan objek 3D khususnya untuk dipromosikan kepada DOTA 2 *Workshop*.
3. Penulis mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam perancangan pedang Wraith King saat bersaing dengan desain pedang Wraith King yang lain.

4. Sebagai referensi tambahan untuk pembuatan objek 3D maupun game 3D

Untuk Akademik :

1. Hasil penelitian dapat dijadikan rujukan bagi mahasiswa sebagai upaya pengembangan modeling 3D.

Untuk Masyarakat :

1. Masyarakat mengetahui langkah-langkah dan cara kerja dalam pembuatan objek 3D.
2. Masyarakat dapat mengetahui bagaimana *design* 3D yang dapat diterima di pasar internasional khususnya dalam *workshop* DOTA 2

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang di gunakan adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Mencari informasi baik berupa text atau video yang berkaitan dengan proses pembuatan objek 3D untuk digunakan sebagai referensi dalam proses pembuatan.

2. Analisis dan Perancangan

Tahap analisis merupakan tahapan yang mempelajari objek dan data yang diperoleh dari hasil penelitian untuk diidentifikasi data mana yang dibutuhkan dalam perancangan dan pembuatan objek 3D ini.

3. Implementasi

Mengimplementasikan objek 3D yang telah dibuat kedalam suatu game engine

4. Pengujian

Menguji apakah objek yang telah dibuat bisa berjalan sesuai dengan yang diinginkan, baik model ataupun texturnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan dalam skripsi ini adalah untuk mempermudah tentang isi skripsi secara garis besar. Adapun penulisannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas pengertian dan teori-teori yang berkaitan dengan obyek yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menganalisa tentang apa yang akan dikembangkan dan kemudian melakukan perancangan objek 3D yang akan digunakan mulai dari pembuatan, *uv mapping*, *texturing*, dan *detailing*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi objek 3D yang sudah di buat ke dalam Game Engine apakah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak, baik model ataupun teksturnya.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan, saran dan kritik sehingga dapat digunakan sebagai masukan dalam memberikan peran penting kemajuanteknologi.

