

# BAB 1

## 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. Di bidang multimedia telah terdapat teknologi 3 dimensi 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, weapon karakter dan lain lain di dalam game Dota2.

Dota2 adalah sebuah *game* strategi *online* berbasis 3D di *develop* oleh Steam Valve yang saat ini sedang eksis di dunia *game* 3D. Di dalam *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 *weapon agility*, dengan cara membuat *3D modelling item weapon user* sendiri. Dengan cara pembuatan dan pemasaran *item weapon agility Dota2* ini akan sangat membantu *user game* yang ingin membuat dan memasarkan *item weapon agility 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

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan maka rumusan masalah ini adalah

1. Apakah Model *3D senjata Hero Agility* ini dapat menambah variasi senjata *Hero Agility* dan menembus kriteria standar *Steam* ?
2. Bagaimana membuat *3D modelling weapon agility dota2* yang bisa dipasarkan di *Steam*?

### 1.3 Batasan Masalah

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

1. *Software* yang digunakan untuk *modelling 3D* adalah Autodesk Maya.

2. Teknik yang digunakan dalam pembuatan *modelling* 3D *Weapon Agility* Dota2 ini adalah teknik *Low-Polygon*.
3. *Modelling* 3D *weapon agility* dota2 ini hanya sampai tahap proses *upload* di *Steam Workshop*.
4. Penulis hanya membuat *modelling* 3D *Weapon Agility* Dota2 yang bersifat senjata jarak dekat.
5. Hasil akhir *modelling* 3D ini adalah objek yang hanya sebatas tes di *game* Dota2 dan layak bersaing di pasar *Steam*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Tujuan dari pembuatan dan pemasaran 3D *modelling* *Weapon Agility* ini agar *user* Dota2 mengerti cara pembuatan *modeling* *weapon* hingga tahap siap dipasarkan di *Steam Valve*.
2. Menghasilkan *Weapon Agility* Dota2 menambah banyak *option* dari *Hero Agility* yang lebih varian dan unik, dari segi bentuk dan warna yang bisa digunakan oleh *user* Dota2.
3. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer STMIK Amikom Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### a. Bagi penulls

1. Dapat mengetahui dan menambah wawasan dalam membuat *modelling* *weapon* di dalam *game* berbasis 3d yaitu dota2.

2. Penulis bisa mengetahui bagaimana syarat dan ketentuan dalam memasarkan *modelling weapon dota2* di pasar steam.
3. Menerapkan ilmu 3d modeling selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta ke dalam praktek secara nyata.

### 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.

#### 3. Analisis dan Perancangan

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

### 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 definisi-definisi 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 PENUTUP**

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