

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Di industri hiburan yang terus berkembang cepat setiap tahunnya, industri game telah menjadi faktor utama dalam pesatnya dunia hiburan yang modern. Game tidak hanya menjadi suatu bentuk hiburan yang populer, tetapi juga dapat menjadi sebuah medium untuk bercerita, berinteraksi, dan menghadirkan dunia baru yang memikat. Selain itu, game dapat menjadi sarana mulasi bagi semua pihak dalam mengembangkan skill yang nantinya digunakan pada dunia profesional. Game telah menempuh perjalanan yang luar biasa cepat, memberikan pengalaman yang mendalam dan memikat bagi jutaan orang di seluruh dunia, dari awalnya sebagai permainan sederhana hingga berkembang menjadi karya seni interaktif dan medium simulasi yang kompleks.[1]

Pada masa lampau, game selalu dipandang sebagai suatu hal yang buruk dimata masyarakat, dikarenakan menurut pandangan masyarakat awam game seringkali membuat orang lain lalai akan pekerjaan dan kewajibannya, terutama bagi anak – anak, namun di masa saat ini game sudah banyak dimanfaatkan di berbagai media. Di industri game saat ini banyak menghadirkan beragam jenis genre dan tujuan dalam pembuatannya, ada yang sekedar untuk tujuan hiburan, ada yang dibuat dengan tujuan dalam bidang Pendidikan ataupun memberikan informasi, ada juga yang bertujuan untuk mengasah otak dan melatih suatu kemampuan. Di masa kini pun banyak sekali bermunculan lomba – lomba maupun

kompetisi yang memiliki sangkut paut perihal game baik dalam bermain maupun dalam membuatnya. [2]

Di keadaan keperluan hiburan yang terjadi di keadaan pasca pandemi, PT. Menara Indonesia mempunyai ide untuk membuat sebuah game yang dibuat sepenuhnya dengan tenaga mahasiswa Indonesia. Selain itu, mitra juga mempunyai keinginan untuk meningkatkan dan membangun keterampilan dari para peserta didik magang agar dapat meneruskannya ke dunia profesional nantinya. Kebutuhan ini diharapkan oleh mitra untuk mempromosikan karya asli Indonesia serta membuat stigma baru bahwa game buatan anak bangsa dapat bersaing dengan game buatan luar negeri.

Kegiatan magang ini diharapkan dapat membatu industri hiburan Indonesia terutama industri game Indonesia agar dapat berinovasi dan berkompetisi dengan game buatan luar negeri.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan dalam kerja praktik ini yaitu Bagaimana membuat game assets yang sesuai dan tepat agar sesuai dalam game dan secara tidak langsung dapat mengedukasi konsumen.

1.3 BATASAN MASALAH

Perancangan Asset 3D Game RPG memiliki batasan masalah sebagai berikut:

- a. Teknik dan teori dalam proses Animate pembuatan game assets.
- b. Proses penggerakan sprite yang telah dibuat agar bisa di animate.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah:

- a. Merancang sebuah Environment game yang di buat, untuk sebuah hasil game yang memuaskan, dengan menerapkan ilmu pengetahuan yang telah kita dapatkan dari bangku perkuliahan dan selama proses Magang & Studi independen di Kampus Gratis,M-Knows.
- b. Merancang dan mendesain asset 3D agar tampilan pada game tersebut menjadi lebih realistis.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diperoleh dari kegiatan Magang & Studi Independent ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui proses produksi dalam industri kreatif, terutama dalam bidang Video Games maupun Mobile Games.

- b. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
- c. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan yang dibuat dalam penelitian ini di susun beberapa bab, yang dijelaskan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan tugas akhir Magang & Studi Independen.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas tentang berbagai teori yang relevan dan cocok dengan judul tugas akhir Magang & Studi Independen ini guna menunjang penulisan Laporan Kerja Praktik.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan membahas tentang metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian beserta tahapan-tahapan yang dilalui selama proses penelitian.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan tentang rancangan aset aset yang akan dibuat, yang akan dipaparkan dalam bentuk gambar rancangan, yang akan dibuat menggunakan software Blender.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN HASIL

Bab ini akan berisikan mengenai hasil akhir dari aset aset yang dibuat selama proses magang & studi independent.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dari penelitian ini yang berisi tentang kesimpulan dan saran.