

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan industri game dalam beberapa tahun terakhir mengalami peningkatan yang signifikan, terutama dalam segi teknologi dan kreativitas. Game 3D, sebagai salah satu genre yang paling diminati, menawarkan pengalaman imersif bagi pemain melalui visual yang menarik dan mekanisme *gameplay* yang interaktif. Unity, sebagai salah satu engine pengembangan game yang paling populer, memungkinkan pengembang untuk menciptakan game 3D dengan kualitas tinggi dan efisien. Unity telah menjadi alat utama bagi pengembang game karena kemampuannya untuk mendukung pengembangan aplikasi 3D secara real-time [3]. *Indie game development often involves small teams working with limited resources, but it also fosters innovation and creativity* [4]. Hal ini menjadikan Unity pilihan yang ideal untuk proyek-proyek kecil seperti Farmer's Journey, yang dikembangkan dengan sumber daya terbatas.

Game Farmer's Journey dipilih sebagai studi kasus karena konsepnya yang unik, menggabungkan elemen simulasi agrikultur dengan petualangan, sehingga memerlukan pendekatan artistik yang kreatif untuk menciptakan dunia game yang hidup dan memikat. *Player-centred game design focuses on creating experiences that adapt to the player's preferences and behaviors, ensuring a more engaging and personalized experience* [5]. Hal ini sejalan dengan tujuan penciptaan

Farmer's Journey, yaitu memberikan pengalaman bermain yang interaktif dan menyenangkan bagi pemain.

Proses pengembangan game juga memerlukan iterasi dan prototipe yang berkelanjutan *Unity and Blender together provide a powerful combination for game development, allowing developers to create, prototype, and iterate on game assets and mechanics efficiently* [6]. Pendekatan ini sangat relevan dalam konteks penelitian ini, di mana penulis akan menggunakan Unity dan Blender untuk merancang dan mengembangkan aset visual 3D melalui proses iteratif.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan perancangan dan pengembangan game 3D menggunakan Unity dan Blender dengan fokus pada aspek artistik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami proses kreatif dan teknis dalam menciptakan aset visual untuk game 3D, serta mengimplementasikannya dalam studi kasus game Farmer's Journey. Dengan memanfaatkan Unity, penulis bertujuan untuk menciptakan game yang tidak hanya memiliki kualitas visual yang menarik, tetapi juga memberikan pengalaman bermain yang menghibur.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang aset visual 3D yang menarik dan sesuai dengan konsep game Farmer's Journey?

2. Bagaimana mengimplementasikan aset visual 3D ke dalam Unity untuk menciptakan pengalaman *gameplay* yang imersif?

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini lebih terfokus, batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya berfokus pada perancangan dan pengembangan aset visual 3D untuk game Farmer's Journey menggunakan Blender.
2. Penggunaan Unity sebagai engine pengembangan game utama.
3. Proses pengujian terbatas pada aspek visual dan integrasi aset dengan *gameplay* dasar.
4. Penelitian tidak mencakup pengembangan fitur multiplayer atau aspek teknis lanjutan seperti optimasi untuk platform tertentu.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan mengembangkan aset visual 3D untuk game Farmer's Journey dengan memanfaatkan *tools* dan teknik yang tersedia di Unity dan Blender.
2. Menerapkan ilmu dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan dan pengalaman praktis sebagai Game Artist.
3. Menghasilkan game 3D yang sesuai dengan konsep game Farmer's Journey.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan pemahaman mendalam tentang proses perancangan dan pengembangan aset visual 3D untuk game.
2. Menjadi referensi bagi pengembang game pemula, khususnya dalam bidang Game Art.
3. Memberikan kontribusi dalam pengembangan game *indie* dengan kualitas visual yang kompetitif.
4. Meningkatkan kreativitas dan keterampilan teknis penulis sebagai Game Artist.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Penelitian ini disusun dalam enam bab dengan uraian sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Membahas latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Menjelaskan teori-teori dasar yang mendukung penelitian, seperti perancangan game 3D, pengembangan menggunakan Unity, peran Game Artist, dan metode iteratif.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Menguraikan metode penelitian, termasuk pendekatan iteratif, *tools* yang digunakan (Unity, Blender), dan tahapan pengembangan.

BAB IV: PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN GAME

Mendeskripsikan proses perancangan dan pengembangan game Farmer's Journey, meliputi konseptualisasi, pembuatan aset visual, dan implementasi dalam Unity.

BAB V: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Menjelaskan implementasi final game, pengujian *usability*, dan analisis hasil pengujian untuk mengevaluasi pengalaman pemain.

BAB VI: PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian.