

ABSTRAK

PEMBUATAN ASET 3D *ENVIRONMENT* PESAWAT INDUK UNTUK FILM SCI-FI PERSIA

Oleh:

Wahyu Dwi Afifah

16/401064/SV/11568

Game adalah kegiatan hiburan yang memiliki struktur dan *gameplay* dengan perantara media elektronik. *Game* dapat berupa visual dalam bentuk 2D atau 3D. *Game* dengan animasi 3D dapat diciptakan dengan teknik efek visual. Efek visual merupakan teknologi komputer yang diterapkan di pembuatan film maupun *game*.

Pesawat ruang angkasa ini merupakan kebutuhan aset 3D pada *game* simulasi Persia. Pembuatan aset dibuat menggunakan perangkat lunak Blender, Adobe Photoshop dan Adobe Premiere. Proses *modelling* dan *texturing* dilakukan di perangkat lunak Blender versi 2.79. Adobe Photoshop digunakan untuk pengeditan gambar tekstur. Sedangkan untuk penyusunan hasil render menjadi video dilakukan di perangkat lunak Adobe Premiere. Proses pembuatan aset 3D dimulai dari tahap pra-produksi yang meliputi pembuatan konsep, dilanjutkan tahap produksi yang meliputi *modelling* dan *texturing* kemudian tahap terakhir yaitu pasca-produksi yang mencakup *finishing*. Setelah aset dibuat, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan aset 3D pada *game* simulasi Persia.

Kata kunci : *Game, Modelling, Texturing*, 3D, Pesawat Ruang Angkasa

ABSTRACT

THE MAKING OF 3D ENVIRONMENT MOTHERSHIP ASSET FOR PERSIA SCI-FI SIMULATION GAME

By:

Wahyu Dwi Afifah

16/401064/SV/11568

The game is an entertainment activity that has structure and gameplay with electronic media intermediaries. The game can be visualized in 2D or 3D form. Games with 3D animation can be created with visual effects techniques. Visual effects are computer technology that is applied in film and gaming industry.

This spaceship is a need for 3D asset in Persia simulation game. The making of assets was created using software such as Blender, Adobe Photoshop and Adobe Premiere. The modelling and texturing process are done in Blender software version 2.79. Adobe Photoshop is used for editing texture images. While the preparation of rendering results into videos is done in Adobe Premiere software. The process of making 3D assets starts from the pre-production stage, which includes concept creation, followed by the production phase, which provides for modelling and texturing than the last step, that is post-production which provides for finishing. After the assets are made, it is expected to fulfil the needs of 3D assets on Persia simulation game.

Key words : Game, Modelling, Texturing, 3D, Spaceship.