

## INTISARI

### **PEMBUATAN ASET RUMAH KUMUH 3D UNTUK *GAME* SIMULASI *SCI-FI* PERSIA**

Oleh :

Muhammad Sugiharta

16/401046/SV/11550

Game adalah hiburan yang dapat dimainkan dengan perantara media elektronik. Game dapat berupa bentuk 2D atau 3D. Dalam pembuatan *game* diperlukan efek visual, audio dll sebagai pelengkap agar *game* menjadi lebih menarik. Efek visual adalah teknologi komputer yang dapat diterapkan pada *game* maupun film. Untuk memenuhi kebutuhan efek visual pada pembuatan *game* simulasi *sci-fi* Persia, maka dilakukan pembuatan aset rumah kumuh 3D yang dapat digunakan sebagai pelengkap efek visual pada *game* tersebut. Pembuatan aset 3D ini dibuat menggunakan perangkat lunak Blender versi 2.80 untuk *modeling* dan *texturing*. Hasil dari penelitian ini berupa aset yang sudah dapat digunakan sebagai komponen pada pembuatan *game* simulasi *sci-fi* Persia.

Kata kunci: *Game*, Efek Visual, Blender

## **ABSTRACT**

### **THE MAKING OF 3D SLUM HOUSE ASSET FOR PERSIA SCI-FI SIMULATION GAME**

By :

Muhammad Sugiharta

16/401046/SV/11550

Game is an entertainment that can be played with electronic media intermediaries. Games can be in the form of 2D or 3D. In making the game needed visual effects, audio etc as a complement so that the game becomes more interesting. Visual effects are computer technology that can be applied to game or movie. To meet the needs of visual effects in the manufacture of Persia sci-fi simulation games, a 3D home asset is made that can be used as a complement to the visual effects of the game. Making of 3D asset creation was made using the Blender software version 2.80 for modeling and texturing. The results of this study in the form of assets that can already be used as a component in making Persia sci-fi simulation game.

Keyword : Game, Visual Effect, Blender