

## INTISARI

### **PEMBUATAN ASET 3D *ENVIRONMENT* LEMBAH UNTUK *GAME* SIMULASI *SCI-FI* PERSIA**

Oleh :

Atmim Lana Nurona

16/401009/SV/11513

Seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi yang pesat telah merambah ke segala aspek terutama pada pembuatan *game*. *Game* merupakan sarana hiburan yang dapat dimainkan dengan perantara media elektronik dalam bentuk 2D maupun 3D.

Dalam pembuatan suatu *game* dibutuhkan adanya sumber daya yang disebut dengan aset. Untuk memenuhi kebutuhan sumber daya dalam pengembangan *game* simulasi *sci-fi* Persia, maka dilakukan pembuatan aset lembah 3D sebagai pelengkap aset *game*.

Aset dibuat menggunakan perangkat lunak Blender versi 2.80 untuk *modeling*, *sculpting*, *texturing* dan *rendering*. Hasil dari penelitian ini berupa aset lembah 3 dimensi yang siap digunakan pada pengembangan *game* simulasi *sci-fi* Persia.

Kata kunci : *Game*, Aset *Game Sci-fi*, Lembah, Blender.

## **ABSTRACT**

### **THE MAKING OF 3D ENVIRONMENT ASSET VALLEY FOR PERSIA SCI-FI SIMULATION GAME**

By :

Atmim Lana Nurona

16/401009/SV/11513

Along with the times, rapid technological advances have penetrated into all aspects, especially in game making. Games are a means of entertainment that can be played with electronic media intermediaries in 2D or 3D.

In making a game a resource is needed called an asset. To meet the needs of resources in the development of Persia sci-fi simulation games, the creation of 3D valley assets was made as a complement to game assets.

Assets are created using Blender software version 2.80 for modeling, sculpting, texturing and rendering. The results of this study are three dimensional valley assets that are ready to be used in the development of Persia sci-fi simulation games.

**Keyword :** Game, Sci-fi Game Asset, Valley, Blender.