



INTISARI

PEMBUATAN MENARA 3 DIMENSI UNTUK *GAME SIMULASI SCI-FI*

Oleh :

Ritwan Syahirul Alim

16/401054/SV/11558

Zaman seperti sekarang ini tentunya kemajuan dunia teknologi semakin berkembang pesat, salah satunya di bidang multimedia. Banyak teknologi *modern* bermuculan tetapi salah satu teknologi yang sering dipergunakan dan banyak diminati ialah CGI (*Computer Generated Imagery*). CGI bisa untuk merealisasikan kenyataan dari objek yang sulit didunia nyata, karena CGI dapat menciptakan objek 3 dimensi dan kemudian dapat dipakai dalam film ataupun game.

Pada pembuatan suatu game diperlukan sumberdaya yaitu aset. Maka dari itu dibuat aset 3 dimensi menara sebagai pelengkap aset dan bisa diimplementasikan sebagai objek 3 dimensi pada *Sci-fi Simulation game*. Pada game *sci-fi* biasanya berlatar waktu futuristik atau masa depan, luar angkasa dan unsur alien.

Pembuatan aset 3 dimensi menara menggunakan *software* Blender versi 2.80 dan terdiri dari tahap pre-produksi, produksi, dan pra-produksi. Tahap pre-produksi untuk riset dan pengembangan ide, tahap produksi untuk proses *modeling*, *texturing*, dan *rendering*, dan tahap pra-produksi untuk *editing*. Hasil pembuatan aset 3 dimensi menara siap digunakan untuk pengembangan *game* simulasi *sci-fi*.

Kata kunci : CGI, *Aset game sci-fi*, Menara, Blender

ABSTRACT

THE MAKING OF 3D TOWER FOR SCI-FI SIMULATION GAME

By :

Ritwan Syahirul Alim

16/401054/SV/11558

In times like today, of course, the progress of the technology world is growing rapidly, one of which is in the multimedia field. Many modern technologies have emerged, but one technology that is often used and in great demand is CGI (Computer Generated Imagery). CGI can be used to realize the reality of objects that are difficult in the real world, because CGI can create 3 dimension objects and then can be used in movies or games.

In making a game, resources, namely assets, are needed. Therefore, 3-dimensional tower assets are made as complementary assets and can be implemented as 3-dimensional objects in the Sci-fi Simulation game. In sci-fi games usually set in futuristic or future time, outer space and alien elements.

The tower 3 dimension asset creation uses Blender software version 2.80 and consists of pre-production, production and pre-production stages. The pre-production stage is for research and idea development, the production stage for modeling, texturing and rendering, and the pre-production stage for editing. The results of making 3 dimension tower assets are ready to be used for the development of a sci-fi simulation game.

Keyword : CGI, *Sci-fi Game Asset*, Tower, Blender