

ABSTRAK

Davina M (625170021)

PERANCANGAN 3D *ENVIRONMENT* GAME BUS SIMULATOR INDONESIA ULTIMATE BY GAMBIR STUDIO

Bermula dari riset pasar Gambir Studio, yang merupakan tempat penulis kerja praktek menemukan bahwa *game* yang mampu mendapatkan *user* paling banyak dan *loyal* di Indonesia adalah *game* simulasi. *Game* simulasi adalah *game* yang dirancang untuk meniru realitas dunia nyata maupun fiksi atau mensimulasikan situasi atau peristiwa nyata. Area dalam *game* simulasi berjudul “Bus Simulator Indonesia Ultimate” ini sangat besar meliputi satu pulau Jawa, dikarenakan *map* yang terlalu luas dan membutuhkan banyak *3D asset* untuk melengkapi *level* desain, maka Gambir Studio membutuhkan banyak pembuatan *3D asset* untuk *game* Bus Simulator Indonesia Ultimate dan kurangnya SDM di Gambir Studio dalam pembuatan *3D asset game*. Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah merancang dan membangun *3D environment* daerah Jl.Kalimalang,Bekasi. Perancangan *3D asset / modelling* dilakukan menggunakan *software* Blender versi 2.81, dengan teknik *modelling* yang digunakan adalah *solid geometry modelling*. Pada tahap pengerjaan *modelling* dilakukan dua kali pengerjaan yaitu *high-poly* dan *low-poly*. Pada akhir perancangan yang didapat ialah pembuatan 10 *landmark* pada Jl.Kalimalang,Bekasi dan *environment* pada bagian lingkungan Mall Bekasi Metropolitan,Bekasi.

Kata Kunci: *3D asset, game simulasi, modelling.*

ABSTRACT

Davina M (625170021)

INDONESIAN ULTIMATE BUS SIMULATOR 3D ENVIRONMENT DESIGN BY GAMBIR STUDIO

Starting from the market research in Gambir Studio, which is a place where practical work writers find that the game that is able to get the most and loyal users in Indonesia is a simulation game. Simulation games are games designed to mimic real-world reality or fiction or simulate real-world situations or events. The area in the simulation game entitled "Bus Simulator Indonesia Ultimate" is very large covering one island of Java, because the map is too large and requires a lot of 3D assets to complete the design level, then Gambir Studio requires a lot of interns to make 3D assets for the Game Bus Simulator Indonesia Ultimate and a lack of human resources at the Gambir Studio in making 3D asset games. The purpose of this final project design is to design and build a 3D environment in the area of Jl. Kalimalang, Bekasi. The 3D asset design / modeling was done using Blender software version 2.81, with the modeling technique used is solid geometry modeling. At the modeling stage, two works were carried out, namely high-poly and low-poly. At the end, the design obtained was the creation of 10 landmarks on Jl. Kalimalang, Bekasi and an environment in the Bekasi Metropolitan Mall.

Keywords: 3D asset, simulation game, modeling.