

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

PT. Bank Negara Indonesia (BNI) merupakan salah satu bank terbesar di Indonesia yang selalu berinovasi dalam memberikan layanan kepada nasabahnya. BNI juga melaksanakan sebuah program magang yang bekerja sama antara Divisi Pengembangan Digital (DGL) dengan Universitas Telkom. Saat ini, Divisi Pengembangan Digital BNI sedang mengembangkan dan juga memperkenalkan produk-produk BNI melalui proyek metaverse dan proyek game.

Salah satu proyek game yang akan dibuat oleh para peserta magang BNI adalah game mobile bernama "BNI Rush". Game ini terinspirasi dari sebuah game mobile bernama "Candy Crush", yaitu game bergenre puzzle yang dimainkan dengan mudah oleh semua kalangan.

Untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam bermain game BNI Rush, perlu adanya pengembangan dalam hal tampilan antarmuka, salah satunya dengan pembuatan *main menu*. Oleh karena itu, penulis membuat sebuah animasi dalam bentuk 3D di *main menu* game ini. Pembuatan animasi main menu dalam bentuk 3D ini bertujuan untuk memberikan tampilan yang lebih menarik dan interaktif kepada pengguna. Dengan adanya animasi ini, pengguna dapat merasa lebih terlibat dalam permainan dan memiliki pengalaman yang lebih menyenangkan saat memainkan game BNI Rush.

Dalam proses pembuatan animasi *main menu* 3D ini, tak hanya memikirkan sebuah animasi yang bagus. Penulis juga harus membuat sebuah obyek 3D yang menarik mengingat hal itu merupakan salah satu penunjang keberhasilan animasi ini. Oleh karena itu, pembuatan 3D obyek atau 3D *Modelling* ini menjadi tahap awal bagi penulis dalam membuat animasi yang menarik. Diharapkan dengan adanya sebuah obyek 3D yang menarik, membuat animasi ini semakin menarik

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah yang ada pada proyek akhir ini ialah "Bagaimana membuat animasi main menu dalam bentuk 3d yang menarik dan inovatif untuk game BNI Rush di PT. Bank Negara Indonesia?"

### 1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan animasi main menu dalam bentuk 3D untuk game BNI Rush di PT. Bank Negara Indonesia adalah membuat animasi main menu dalam bentuk 3D yang menarik dan inovatif untuk game BNI Rush di PT. Bank Negara Indonesia.

### 1.4 Batasan Masalah

Pengerjaan Proyek Akhir ini difokuskan kepada pembuatan aset 3D dan animasi *main menu* pada proyek game BNI Rush. Ruang lingkup pekerjaan yang diberikan batasa-batasan pengerjaan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi desain 3D dan rendering animasi menggunakan Blender.
2. Aplikasi pembantu untuk kebutuhan tekstur material 3D menggunakan Adobe Photoshop.
3. Hasil Proyek Akhir ini hanya berupa pengembangan *Main Menu*.

### 1.5 Definisi Operasional

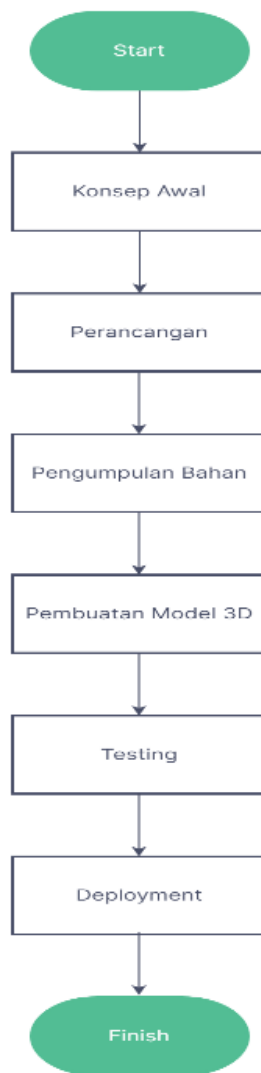
Berikut merupakan definisi operasional dari beberapa kata kunci Proyek Akhir ini:

1. PT. Bank Negara Indonesia: Institusi keuangan yang bersangkutan dengan pengembangan game BNI Rush dan implementasi animasi 3D untuk *main menu* yang dibuat.
2. BNI Rush: Game yang sedang dikembangkan oleh peserta magang sekaligus karyawan Bank Negara Indonesia dan akan digunakan sebagai tempat implementasi animasi 3D dalam bentuk *main menu* yang dibuat.
3. *Main menu*: Salah satu faktor utama dalam sebuah game yang menjadi acuan penulis dalam mengembangkan Proyek Akhir ini.
4. *3D Modelling* : Proses pembuatan aset-aset 3D untuk kebutuhan animasi.
5. Animasi 3D: Gambar bergerak yang digunakan sebagai menu utama dalam game.
6. Implementasi: Proses penerapan animasi *main menu* dalam game BNI Rush

### 1.6 Metode Pengerjaan

Dalam pengerjaan proyek ini, metode yang digunakan meliputi beberapa hal, yakni pengonsepan awal, dilanjutkan oleh perancangan model, kemudian pengumpulan bahan berupa texture dan hal

yang memenuhi kebutuhan 3D Model, pembuatan 3D Model, kemudian pengetesan dan/atau pengecekan kembali 3D model yang telah dibuat, terakhir peluncuran atau verifikasi hasil akri dari pembuatan 3D yang sudah dibuat.



*Gambar 1. 1 Metode Pengerjaan*

### **1.6.1 Konsep Awal**

Pada tahap ini, dikonsepskan terlebih dahulu akan seperti apa tampilan main menu pada proyek game ini.

### **1.6.2 Perancangan**

Pada tahap ini, dikumpulkan beberapa referensi yang nantinya akan menjadi acuan dalam pembuatan 3D model dan juga animasi.

### 1.6.3 Pengumpulan Bahan

Setelah pengumpulan referensi selesai, tahap selanjutnya yakni tahap pengumpulan bahan. Pada tahap ini dikumpulkan apa saja yang dibutuhkan nanti nya saat tahap pembuatan. Bahan yang didapat antara lain ialah Texture PBR maupun Alpha untuk kebutuhan 3D Modelling.

### 1.6.4 Pembuatan Model 3D

Pembuatan 3D model ini mencakup pembuatan aset 3D model, penanaman UV *map* untuk kebutuhan tekstur, kemudian *texturing* pada aset-aset yang telah dibuat.

### 1.6.5 Testing

Setelah semua pengerjaan selesai, tahap selanjutnya yakni uji coba dengan cara merender hasil dari animasi yang dibuat kemudian dijadikan sebuah video berdurasi 30 detik. Pengujian ini dilakukan dengan pembimbing lapangan.

### 1.6.6 Deployment

Setelah pengujian testing selesai, hasil dari video animasi tersebut disimpan sementara oleh pembimbing lapangan yang nanti nya akan dijadikan sebuah tampilan menu utama dari Game BNI Rush.

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1.1. Tabel Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Proyek Akhir

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan															
		Februari				Maret				April				Mei			
		m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4
1	Konsep Awal	■															
2	Perancangan		■	■													
3	Pengumpulan Bahan			■													
4	Pembuatan 3D Model & Animasi				■	■	■	■									
5	Testing							■	■								
6	Deployment								■								
7	Pembuatan Dokumen PA									■	■	■	■	■	■	■	■