

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan masyarakat untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya untuk sekedar mengisi waktu luang. *Game* saat ini sangat berkembang pesat seiring dengan kemajuan computer. *Game* itu sendiri memiliki berbagai macam jenis nya , salah satu *game* yang sangat digemari saat ini adalah *board game* atau permainan papan. *Board Game* adalah suatu permainan yang membutuhkan suatu papan yang terbagi dalam sektor-sektor tertentu dan didalamnya terdapat sejumlah alat-alat main yang dapat digunakan atau dapat digerakkan. Banyak sekali permainan-permainan yang termasuk dalam kategori *board game* salah satunya adalah board game monopoli.

Game Monopoly adalah suatu permainan papan yang berupa bisnis properti yang berupa asset bangunan dan tanah. Tujuan dalam permainan *monopoly* adalah untuk menguasai semua petak atau tanah melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran *property* dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Properti-properti yang ada pada monopoli seperti bidak, dadu, rumah, kartu dan lapangan monopoli harus di presentasikan secara baik untuk mempermudah pemain monopoli untuk bermain dan membuat permainan monopoli lebih menarik. Oleh karena itu tampilan monopoli harus didesain semenarik mungkin untuk memanjakan pemain.

Sebuah Game juga membutuhkan saving system yang digunakan oleh pemain untuk menyimpan nama *character* dari pemain. Sehingga nama *character* pemain dapat tersimpan tanpa harus mengetikkan kembali ketika membuka kembali aplikasi *board game “Monopoly Jember Tour”* yang telah tertutup sebelumnya.

Informasi mengenai wilayah Jember menggunakan media elektronik masih jarang ditemui. Karena kurangnya informasi mengenai Jember, Banyak orang dari luar provinsi bahkan luar kota sekalipun belum banyak mengetahui tentang Pariwisata yang ada di Kabupaten Jember dan lain sebagainya.

Dengan adanya alasan yang sudah disebutkan diatas, kami memilih membuat sebuah game sebagai media informasi berjudul “Perancangan 3D Model dan Saving System pada Board Game 3D ‘Monopoly Jember Tour’”. Dengan adanya game ini diharapkan dapat membantu masyarakat lebih mengetahui tentang Jember.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dijelaskan dalam latar belakang maka menjadi fokus penelitian adalah pembuatan Desain Properti *Board Game Monopoly* sebagai media informasi untuk memperkenalkan pada masyarakat tentang daerah Jember, sehingga dirumuskan beberapa pokok permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana mendesain Object dalam bentuk 3D pada *Board Game “Monopoly Jember Tour”*?
- b. Bagaimana membuat *saving system* pada *Board Game “Monopoly Jember Tour”*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diangkat dalam perancangan *3D model* dan *saving system* pada game ini adalah sebagai berikut :

- a. Pemodelan 3D menggunakan tool Blender.
- b. Hasil objek dari tool Blender diekspor pada tool Unity.
- c. *Saving system* menggunakan tool Unity.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang hendak dicapai melalui perancangan *3D model* dan *saving system* pada game ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk membuat desain properti game monopoli berbentuk 3D dengan tema low poly.
- b. Untuk memberikan fitur menyimpan nama *character* pada game.
- c. Untuk memberikan informasi mengenai Tempat Pariwisata yang ada di Kabupaten Jember melalui media *Game*.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang hendak dicapai melalui perancangan *3D model* dan *saving system* pada game ini adalah sebagai berikut :

- a. 3D model dapat diimplementasikan pada game sebagai media interaksi dengan Pemain.
- b. Saving system dapat membantu Pemain untuk menyimpan nama *character* dan tidak harus menginputkan kembali ketika aplikasi telah tertutup.