
Pengenalan Pakaian Daerah Melalui Karakter Game “Batu Tujuh” Dengan Teknik Low Poly Menggunakan Software Blender

Liony Lumombo*, Paniophan Siregar*

* Animation, Batam State Polytechnic

** Animation Engineering, Batam State Polytechnic

Article Info

Article history:

Received Dec 29th, 2023

Revised Dec 29th, 2023

Accepted Dec 29th, 2023

Keyword:

Regional Clothing
Game Characters
Low Poly Technique
Blender Software
Product Design

Keyword:

Pakaian Daerah
Karakter Game
Teknik Low Poly
Perangkat Lunak Blender
Desain produk

ABSTRACT

Game Batu Tujuh is a game designed for Gemastik 2021. This game can be an opportunity to introduce regional clothing in Indonesia through its characters, where the character form used by researchers is chibi. In modeling, there is a technique called the Low Poly technique. Low Poly technique is a 3D modeling technique using basic shapes that can be available such as cube, cone, nurbs and cylinder. There are several stages in making 3D Low Poly, namely rigging for characters and texturing for coloring in making characters and regional clothing for these characters.

The research methodology used is a product design method using qualitative analysis. Data collection in this study is obtained from interviews with teenagers aged 12 - 23 years to find out how far they know the culture in Indonesia. There are three methods of product design, namely Pre-Production, Production, and Post-Production. The characters in the Batu Tujuh game are successful in introducing regional clothing in Indonesia.

Game Batu Tujuh adalah sebuah permainan yang dirancang untuk Gemastik 2021. Game ini dapat menjadi kesempatan untuk memperkenalkan pakaian daerah di Indonesia melalui karakter-karakternya, di mana bentuk karakter yang digunakan oleh peneliti adalah chibi. Dalam pemodelan, terdapat teknik yang disebut teknik Low Poly. Teknik Low Poly adalah teknik pemodelan 3D yang menggunakan bentuk dasar yang dapat tersedia seperti kubus, kerucut, nurbs, dan silinder. Terdapat beberapa tahapan dalam pembuatan 3D Low Poly, yaitu rigging untuk karakter dan texturing untuk pewarnaan dalam pembuatan karakter dan pakaian daerah untuk karakter-karakter tersebut.

Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode desain produk dengan analisis kualitatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara dengan remaja berusia 12 - 23 tahun untuk mengetahui sejauh mana mereka mengenal budaya di Indonesia. Terdapat tiga metode desain produk, yaitu Pre-Produksi, Produksi, dan Post-Produksi. Karakter-karakter dalam game Batu Tujuh berhasil memperkenalkan pakaian daerah di Indonesia.