ABSTRAK

Industri game modern saat ini mengalami perkembangan signifikan, terutama dalam perancangan aset tiga dimensi (3D) yang lebih eksploratif dibandingkan aset dua dimensi. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan aset visual bagi game berjudul "Cokusi Adventure", sebuah game petualangan edukasi yang memperkenalkan produk lokal dan objek wisata di daerah Garut. Fokus utama dari perancangan ini adalah pembuatan 2 karakter utama dan 10 map lingkungan 3D yang merepresentasikan ikon wisata Garut seperti Situ Cangkuang, Gunung Guntur, dan Pantai Santolo.

Metode perancangan yang digunakan mengikuti alur kerja produksi standar yang meliputi tahap pra-produksi (analisis dokumen dan spesifikasi teknis), produksi (pemodelan, UV mapping, texturing, dan rigging), hingga pasca-produksi (ekspor dan verifikasi). Perangkat lunak utama yang digunakan adalah Blender untuk pemodelan 3D dan mesin Unity sebagai media implementasi interaktif. Konsep visual yang diusung adalah Aesthetic Medium-Low Poly, yang menggabungkan kesederhanaan poligon untuk efisiensi performa perangkat keras dengan komposisi warna yang ceria dan halus guna menciptakan suasana petualangan yang menarik.

Hasil dari perancangan ini adalah aset-aset 3D yang optimal secara teknis, terstruktur, dan siap diimplementasikan ke dalam mesin game tanpa membebani kinerja perangkat pemain. Selain sebagai elemen hiburan, aset ini berfungsi sebagai media informasi budaya kearifan lokal yang mampu membangun kesadaran audiens terhadap potensi wisata daerah melalui pengalaman visual yang imersif.

Kata Kunci: Aset Game, 3D Modeling, Medium-Low Poly, Cokusi Adventure, Wisata Garut.

ABSTRACT

The modern gaming industry is currently experiencing significant development, particularly in the design of three-dimensional (3D) assets, which offer more exploratory possibilities compared to two-dimensional assets. This design project aims to create visual assets for a game titled "Cokusi Adventure," an educational adventure game that introduces local products and tourist attractions in the Garut region. The primary focus of this design is the creation of 2 main characters and 10 3D environment maps representing iconic Garut tourist spots such as Situ Cangkuang, Mount Guntur, and Santolo Beach.

The design methodology follows a standard production workflow, including pre-production (document analysis and technical specifications), production (modeling, UV mapping, texturing, and rigging), and post-production (exporting and verification). The primary software used is Blender for 3D modeling and the Unity engine for interactive implementation. The visual concept adopted is "Aesthetic Medium-Low Poly," which combines polygon simplicity for hardware efficiency with a cheerful and smooth color composition to create an engaging adventurous atmosphere.

The result of this design is a set of 3D assets that are technically optimized, well-structured, and ready to be implemented into the game engine without burdening the player's device performance. In addition to being entertainment elements, these assets serve as a medium for local cultural information, capable of building audience awareness of regional tourism potential through an immersive visual experience.

Keywords: *Game Assets, 3D Modeling, Medium-Low Poly, Cokusi Adventure, Garut Tourism.*