

INTISARI

Lithong merupakan sebuah buku edukasi permainan tradisional Banyumasan dengan menggunakan visualisasi karakter utama yaitu bawor sebagai lambang tokoh wayang Banyumasan untuk mencerminkan budaya Banyumas yang didalamnya terdapat sekumpulan permainan tradisional mulai dari gobag sodor, sunda manda, benthik, klonthang, dan lain lain. Dibuatnya Lithong untuk mengenalkan kembali kebudayaan Banyumas kepada generasi milenial, dikarenakan minimnya konten pengenalan budaya sebagai pelestarian khususnya konten budaya untuk anak anak sekolah dasar pada era sekarang. Oleh karena itu peneliti merancang digital asset karakter Lithong berbasis 3D sebagai bahan pengembangan buku Lithong untuk mendigitalisasikan sebuah isi buku tersebut kedalam animasi 3D, game dan augmented reality. Metode yang digunakan adalah polygonal modeling dimana teknik tersebut relatif mudah, cepat, serta sederhana dalam pembuatannya dengan menggunakan software 3D yaitu blender. Dalam pembuatan pemodelan 3D ini peneliti menggunakan metode pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan asset karakter 3D pada buku Lithong. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu study pustaka dan wawancara. Hasil penelitian ini berupa asset karakter 3 dimensi pada buku Lithong. Hasil uji pada penelitian ini menggunakan alpha test dan beta test. Pengujian alpha dengan melakukan uji kemiripan karakter secara mandiri sedangkan beta melakukan pengujian dengan persetujuan dari pemilik buku lithong dan penanggung jawab project lithong dan hasil yang diperoleh dalam pengujian tersebut berhasil.

Kata kunci: Lithong, Polygonal Modeling, 3D, Blender, MDLC

ABSTRACT

Lithong is an educational book on traditional Banyumasan games using the visualization of the main character, namely Bawor as a symbol of Banyumasan wayang figures to reflect Banyumas culture in which there are a number of traditional games ranging from gobag sodor, Sundanese manda, benthik, klonthang, and others. Lithong was made to reintroduce Banyumas culture to the millennial generation, due to the lack of cultural introduction content as preservation, especially cultural content for elementary school children in the current era. Therefore, researchers designed a 3D-based digital asset for Lithong's character as material for developing Lithong's book to digitize the contents of the book into 3D animation, games and augmented reality. The method used is polygonal modeling where the technique is relatively easy, fast, and simple to manufacture using 3D software, namely blender. In making this 3D modeling, researchers used the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) development method, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The purpose of this research is to produce 3D character assets in Lithong's book. Data collection methods used are literature study and interviews. The results of this study are in the form of 3-dimensional character assets in Lithong's book. The test results in this study used the alpha test and beta test. Alpha testing was carried out by carrying out a character similarity test independently while beta testing was carried out with the approval of the owner of the lithong book and the person in charge of the lithong project and the results obtained in the test were successful.

Keywords: Lithong, Polygonal Modeling, 3D, Blender, MDLC