

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGEMBANGAN *GAME* 3D “HERBAL LORE QUEST”
BERBASIS *DESKTOP* UNTUK EDUKASI TENTANG
TANAMAN HERBAL DI INDONESIA
(*GAME ARTIST*)

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh :

FIDI BARROS SEPTIANTO

NIM : 19021019

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2023

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGEMBANGAN *GAME* 3D “HERBAL LORE QUEST”
BERBASIS *DESKTOP* UNTUK EDUKASI TENTANG
TANAMAN HERBAL DI INDONESIA
(*GAME ARTIST*)

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh :

FIDI BARROS SEPTIANTO

NIM : 19021019

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pengembangan *Game* 3D “Herbal Lore Quest”
Berbasis *Desktop* Untuk Edukasi Tentang Tanaman
Herbal di Indonesia (*Game Artist*)
Penulis : Fidi Barros Septianto
NIM : 19021019
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 21 Juli 2023.

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji,



Sari Setyaning Tyas, S.Kom., MTI.
NIP. 198703092014042001

Anggota 1



Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom
NIP. 198612282010122005

Anggota 2



Andrian, S.Kom., M.Kom
NIP. 198611302020121004

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain,



Trifajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

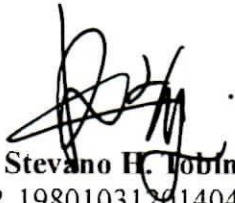
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pengembangan Game 3D "Herbal Lore Quest"
Berbasis Desktop Untuk Edukasi Tentang Tanaman
Herbal Di Indonesia (*Game Artist*)
Penulis : Fidi Barros Septianto
NIM : 19021019
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 11 Juli 2023

Pembimbing 1

Pembimbing 2



Dipl. Deddy Stevano H. Tobing, M.Si (Han)
NIP. 198010312014041001



Andrian, S.Kom., M.Kom
NIP. 198611302020121004

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi Permainan



Yeni Nurhasanah, S.Pd, M.T.
NIP 198607062019032010

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Judul Tugas Akhir : Pengembangan *Game* 3D “Herbal Lore Quest” Berbasis
Desktop Untuk Edukasi Tentang Tanaman Herbal Di
Indonesia (*Game Artist*)

Penulis : Fidi Barros Septianto

NIM : 19021019

Program Studi : Teknologi Permainan

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul :

“PENGEMBANGAN *GAME* 3D “HERBAL LORE QUEST” BERBASIS
DESKTOP UNTUK EDUKASI TENTANG TANAMAN HERBAL DI
INDONESIA”.

**adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari
plagiarism**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini,
saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Jakarta, 12 Juli 2023

Yang menyatakan,



Fidi Barros Septianto

NIM. 19021019

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Judul Tugas Akhir : Pengembangan *Game* 3D “Herbal Lore Quest” Berbasis *Desktop* Untuk Edukasi Tentang Tanaman Herbal Di Indonesia (*Game Artist*)

Penulis : Fidi Barros Septianto

NIM : 19021019

Program Studi : Teknologi Permainan

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2022/2023

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“PENGEMBANGAN *GAME* 3D “HERBAL LORE QUEST” BERBASIS *DESKTOP* UNTUK EDUKASI TENTANG TANAMAN HERBAL DI INDONESIA”.

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 12 Juli 2023

Yang menyatakan,



Fidi Barros Septianto

NIM. 19021019

ABSTRAK

In this era, technology has made it easier for society to seek information about herbal plants, and one of the platforms for this is through video games. "Herbal Lore Quest" is a 3D game themed around herbal plants and falls under the adventure genre, incorporating educational elements to introduce players to various herbal plants. The development of the 3D game "Herbal Lore Quest" utilizes the low-poly technique supported by the Game Development Life Cycle (GDLC) methodology. The purpose of this writing is to understand the process and results of creating 3D game assets and applying the low-poly technique to the assets in the "Herbal Lore Quest" game. The game design includes stages for creating low-poly 3D assets related to herbal plants, such as characters, environments, and maps, using Blender as the primary tool. The implementation of these assets in the game is achieved through Unreal Engine 4, serving as the game's development engine. In its implementation, it can be concluded that the testing of the game asset "Herbal Lore Quest" obtained a score of 90.4% from user testing, which is interpreted as being in the category of "strongly agree."

Keywords: *Low poly, herbal plants, 3D asset, game development.*

Teknologi pada zaman ini memudahkan masyarakat untuk mencari informasi tentang tanaman herbal salah satunya adalah pada media video game. "Herbal Lore Quest" adalah permainan 3D yang bertemakan tanaman herbal dan bergenre adventure yang terdapat unsur pendidikan tentang pengenalan tanaman herbal didalamnya. Pengembangan game 3D "Herbal Lore Quest" menggunakan teknik low poly yang didukung oleh metode Game Development Life Cycle (GDLC). Tujuan dari penulisan ini yaitu agar mengetahui proses dan hasil dari pembuatan 3D objek asset game serta dapat menerapkan teknik low poly pada 3D objek asset pada game "Herbal Lore Quest" ini. Pada perancangan game dibuat tahap-tahap pembuatan asset 3D bertema tanaman herbal seperti character, environment dan map menggunakan teknik low poly pada tools Blender. Pengimplementasian asset game menggunakan Unreal Engine 4 sebagai engine untuk game yang sedang dikembangkan. Dalam implementasinya, dapat disimpulkan bahwa pengujian asset game "Herbal Lore Quest" mendapatkan skor 90.4% dari pengujian user yang diartikan berada dalam kategori sangat setuju.

Kata kunci: Low poly, tanaman herbal, asset 3D, game development.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Teknologi Permainan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *game artist* telah mengembangkan *game* yang berjudul “Herbal Lore Quest” Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Pengembangan *Game* 3D “Herbal Lore Quest” Berbasis *Desktop* Untuk Edukasi Tentang Tanaman Herbal Di Indonesia”

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, anugrah dan hidayah-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Orang Tua yang selalu mendukung, memberikan doa serta moral maupun materil kepada penulis.
3. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Nova Darmanto, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
5. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, M.T., selaku Ketua Jurusan Desain
6. Yeni Nurhasanah S.Pd, M.T., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Permainan
7. Dipl. Deddy Stevano H. Tobing, M.Si (Han)., selaku Pembimbing I
8. Andrian, S.Kom., M.Kom., selaku Pembimbing II
9. Bapak Muhammad Zuhelmy, S.Kom. selaku Bagian Administrasi Prodi Teknologi Permainan di Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif

10. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
11. Tim Golden Rush Papitan yang telah mencurahkan ilmu, waktu serta tenaga dalam pengembangan *game* Tugas Akhir ini.
12. Teman-teman seperjuangan Prodi Teknologi Permainan yang selalu berbagi ilmu dan pendapat dalam mengerjakan tugas akhir ini.
13. Semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa disebutkan Namanya satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini untuk menjadi karya yang lebih berguna dan bermanfaat untuk semua khalayak umum.

Jakarta, 20 Juli2023



Fidi Barros Septianto

19021019

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ..	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	v
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Rumusan Masalah	2
1.5 Tujuan Penulisan	3
1.6 Manfaat Penulisan	3
BAB II KAJIAN SUMBER.....	5
2.1 Tanaman Herbal.....	5
2.2 Game	9
2.3 <i>Low Poly Modelling</i>	10

2.4	Blender <i>Tools</i>	12
2.5	Metode Game Development Life Cycle (GDLC)	12
BAB II METODE PENGKAJIAN		15
3.1	Perancangan <i>Game</i>	15
3.2	<i>Moodboard</i>	42
3.3	Animasi	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		53
4.1	Hasil Kajian	53
4.2	Pembahasan	58
BAB V PENUTUP		71
5.1	Kesimpulan.....	71
5.2	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA		72
LAMPIRAN.....		73

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Pengujian User	69
---------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Saga Manis	5
Gambar 2. 2 Anting-Anting.....	6
Gambar 2. 3 Lidah Buaya	6
Gambar 2. 4 Kecubung	7
Gambar 2. 5 Kunyit.....	7
Gambar 2. 6 Lengkuas	8
Gambar 2. 7 Kembang Sepatu	8
Gambar 2. 8 Low poly Environment.....	11
Gambar 2. 9 Low Poly House	11
Gambar 2. 10 Low-poly Character	11
Gambar 2. 11 GDLC Versi Arnold Hendrick	12
Gambar 3. 1 Base Karakter	15
Gambar 3. 2 Aksesoris Karakter Utama “Fatah”	16
Gambar 3. 3 Karakter Utama “Fatah”	17
Gambar 3. 4 Aksesoris NPC Kakek	17
Gambar 3. 5 NPC Kakek.....	18
Gambar 3. 6 Aksesoris NPC Om Botak.....	18
Gambar 3. 7 Aksesoris Pak Sobar	19
Gambar 3. 8 NPC Pak Sobar.....	20
Gambar 3. 9 Aksesoris Pak Subana	20
Gambar 3. 10 NPC Pak Subana	21
Gambar 3. 11 Aksesoris Pak Mahmud	21
Gambar 3. 12 NPC Pak Mahmud.....	22
Gambar 3. 13 Aksesoris NPC Ibu Saodah	22
Gambar 3. 14 NPC Ibu Saodah	23
Gambar 3. 15 Aksesoris NPC Enemy 1 “Bandit”	23
Gambar 3. 16 NPC Enemy 1 “Bandit”.....	24
Gambar 3. 17 Aksesoris NPC Enemy 2 “Bandit”	24
Gambar 3. 18 NPC Enemy 2 “Bandit”.....	25

Gambar 3. 19 Aksesoris NPC Enemy 3 “Bandit”	25
Gambar 3. 20 NPC Enemy 3 “Bandit”	26
Gambar 3. 21 Anatomi Hama Binatang 1 “Tikus”	26
Gambar 3. 22 Hama Binatang 1 “Tikus”	27
Gambar 3. 23 Semak-semak	27
Gambar 3. 24 Model Rumput	28
Gambar 3. 25 Model Batu	28
Gambar 3. 26 Model Pohon	29
Gambar 3. 27 Model Pohon Hutan	29
Gambar 3. 28 Model Rumput Hutan	30
Gambar 3. 29 Model Gapura	30
Gambar 3. 30 Model Gapura Kebun	31
Gambar 3. 31 Model Gapura Hutan	31
Gambar 3. 32 Model Jembatan	32
Gambar 3. 33 Rumah NPC 1	33
Gambar 3. 34 Rumah NPC 2	33
Gambar 3. 35 Model Kayu Bakar	33
Gambar 3. 36 Model Tugu	34
Gambar 3. 37 Model Saung	34
Gambar 3. 38 Model Pagar Kuburan	35
Gambar 3. 39 Model Pagar	35
Gambar 3. 40 Model Kuburan	36
Gambar 3. 41 Tanaman Herbal 1 “Saga Manis”	36
Gambar 3. 42 Tanaman Herbal 2 “Anting-anting”	37
Gambar 3. 43 Tanaman Herbal 3 “Lidah Buaya”	37
Gambar 3. 44 Tanaman Herbal 4 “Kecubung”	38
Gambar 3. 45 Tanaman Herbal 5 “Kunyit”	38
Gambar 3. 46 Tanaman Herbal 6 “Lengkuas”	39
Gambar 3. 47 Tanaman Herbal 7 “Kembang Sepatu”	39
Gambar 3. 48 Rancangan Map 01 Prolog Pedesaan	40
Gambar 3. 49 Rancangan Map 02 Level 1 Kebun	40

Gambar 3. 50 Rancangan Map 03 Level 2 Hutan	41
Gambar 3. 51 Rancangan Map 04 Level 3 Alam	41
Gambar 3. 52 <i>Moodboard</i> Karakter Utama “Fatah”	42
Gambar 3. 53 <i>Moodboard</i> NPC Kakek	43
Gambar 3. 54 <i>Moodboard</i> NPC Om Botak	43
Gambar 3. 55 <i>Moodboard</i> NPC Pak Sobar	44
Gambar 3. 56 <i>Moodboard</i> NPC Pak Subana	44
Gambar 3. 57 <i>Moodboard</i> NPC Pak Mahmud	45
Gambar 3. 58 <i>Moodboard</i> NPC Ibu Saodah	45
Gambar 3. 59 <i>Moodboard</i> NPC <i>Enemy</i> “Bandit”	46
Gambar 3. 60 <i>Moodboard</i> Rumput dan Semak-semak	47
Gambar 3. 61 <i>Moodboard</i> Pohon	47
Gambar 3. 62 <i>Moodboard</i> Model Rumah	48
Gambar 3. 63 <i>Moodboard</i> Model Saga Manis	48
Gambar 3. 64 <i>Moodboard</i> Model Anting-anting	49
Gambar 3. 65 <i>Moodboard</i> Model Lidah Buaya	49
Gambar 3. 66 <i>Moodboard</i> model lengkuas	50
Gambar 3. 67 <i>Moodboard</i> Model kunyit	50
Gambar 3. 68 <i>Moodboard</i> model kembang sepatu	51
Gambar 3. 69 <i>Moodboard</i> model kecubung	51
Gambar 3. 70 Animasi Karakter	52
Gambar 4. 1 Karakter Utama Fatah	54
Gambar 4. 2 Karakter NPC	54
Gambar 4. 3 Karakter <i>Enemy</i>	55
Gambar 4. 4 Rumput dan Semak-semak	56
Gambar 4. 5 Pepohonan	56
Gambar 4. 6 Rumah, Gubuk, dan Saung	57
Gambar 4. 7 Tanaman Herbal	58
Gambar 4. 8 Karakter Utama Fatah Dalam Game	59
Gambar 4. 9 Karakter NPC dalam Game	59

Gambar 4. 10 Karakter Enemy Bandit dalam Game.....	59
Gambar 4. 11 Tampilan Asset Pada Map Level Prolog	60
Gambar 4. 12 Tampilan Asset Pada Map Level 1	61
Gambar 4. 13 Tampilan Asset Pada Map Level 2	62
Gambar 4. 14 Tampilan Asset Pada Map Level 3	62
Gambar 4. 15 Tampilan Asset Tanaman Herbal Lidah Buaya	63
Gambar 4. 16 Tampilan Asset Tanaman Herbal Bunga Kecubung	63
Gambar 4. 17 Tampilan Asset Tanaman Herbal Bunga Sepatu	64
Gambar 4. 18 Tampilan Asset Tanaman Herbal Lengkuas	64
Gambar 4. 19 Tampilan Asset Tanaman Herbal Kunyit.....	64
Gambar 4. 20 Tampilan Asset Tanaman Herbal Anting-Anting	65
Gambar 4. 21 Tampilan Asset Tanaman Herbal Saga Manis	65
Gambar 4. 22 Pengujian Pada Asset Character	66
Gambar 4. 23 Pengujian Pada Asset Tanaman Herbal Sebelum Diambil	66
Gambar 4. 24 Pengujian Pada Asset Tanaman Herbal Setelah Diambil	67
Gambar 4. 25 Pengujian Pada Asset Tanaman Herbal Dalam Fitur Herbalpedia .	67
Gambar 4. 26 Pengujian Pada Rintangan Kayu	68
Gambar 4. 27 Pengujian Pada Rintangan Batu	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa.....	73
Lampiran 2. Foto Kegiatan.....	74

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki beragam jenis tumbuhan yang sangat melimpah dan berbeda-beda, termasuk berbagai jenis anggrek, bunga bangkai, dan tanaman herbal lainnya. Penyebaran tanaman herbal di wilayah Asia Tenggara terutama terpusat di Indonesia, dengan sekitar 80% dari total populasi tanaman herbal berada di negara ini. Diperkirakan ada antara 2000 hingga 7500 spesies tanaman obat yang tersebar di seluruh Indonesia (R. Cahyaningsih, dkk., 2021). Tanaman obat atau yang sering disebut sebagai tanaman herbal adalah jenis tumbuhan yang memiliki khasiat sebagai obat dan digunakan dalam proses penyembuhan dan pencegahan penyakit. Ketika kita menyebut suatu tanaman memiliki khasiat obat, itu berarti tanaman tersebut mengandung zat aktif yang berfungsi untuk mengobati penyakit tertentu. Namun, terkadang suatu tanaman obat tidak mengandung zat aktif tertentu, melainkan menghasilkan efek yang dihasilkan dari sinergi berbagai zat untuk tujuan pengobatan (Suwandi & Mildawani, 2018).

Teknologi pada zaman ini lebih memudahkan masyarakat Indonesia untuk mencari informasi, salah satunya informasi tentang tanaman herbal. Dengan kemudahan ini masyarakat Indonesia dapat mencari informasi melalui mesin pencari seperti Google, *e-book*, media sosial, hingga *game*. Dalam kasus ini masih jarang sekali *game* yang bertemakan tanaman herbal, khususnya pada *platform desktop* atau perangkat komputer yang dimana perangkat ini banyak sekali *game* dengan tema yang beragam. Oleh karena dasar tersebut, penulis beserta tim Golden Rush Papitan bermaksud untuk mengembangkan sebuah media berbasis *video game* yang dapat memberi informasi tentang tanaman herbal pada masyarakat Indonesia. *Game* yang akan dikembangkan adalah *game* yang bertemakan *Role Playing Game* atau disingkat sebagai *RPG* yang berbasis pada *desktop* dengan judul *game* “Herbal Lore Quest. Pada pengembangan *game* “Herbal Lore Quest” ini, penulis berperan sebagai *Game Artist*.

Game Artist memiliki tugas utama untuk membuat 3D *object*. *Game Artist* memiliki peran penting dalam pengembangan *game* dari sisi visualisasi seperti membuat *environment map*, 3D *asset*, serta *character* berdasarkan dari *game design document* (GDD) yang telah ditentukan oleh *game designer*. Peran tersebut juga membuat penulis dapat menyumbangkan karya seni berupa 3D *object* yang nantinya akan digunakan untuk melengkapi pengembangan *game* untuk dimasukkan kedalam *game engine* yang digunakan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka Identifikasi masalah pada tugas akhir ini yaitu penulis ingin menerapkan teknik 3D *low poly* untuk *asset* pada pengembangan *game* “Herbal Lore Quest”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan karya tulis tugas akhir ini, penulis menyesuaikan kemampuan dengan memfokuskan pembuatan karya tulis yang hanya berkaitan dengan perancangan dan proses Pengembangan *Game* 3D “Herbal Lore Quest” Berbasis *Desktop* Untuk Edukasi Tentang Tanaman Herbal Di Indonesia sebagai *game artist*.

1.4 Rumusan Masalah

Dari beberapa uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang, adapun rumusan masalahnya yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana membuat sebuah 3D objek *asset* yang mengangkat tema tanaman herbal?
2. Apakah dengan menerapkan teknik 3D *low poly* dapat meningkatkan minat para pemain?

1.5 Tujuan Penulisan

Tujuan penulis dalam pembuatan laporan karya tulis tugas akhir dan karya berupa *game* Herbal Lore Quest adalah sebagai berikut.

1. Dapat mengetahui proses dan hasil dari pembuatan 3D objek *asset* permainan “Herbal Lore Quest” ini.
2. Dapat menerapkan teknik *low poly* pada 3D objek *asset* pada permainan “Herbal Lore Quest” ini.

1.6 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dari penulisan tersebut diharapkan bermanfaat untuk penulis, pengguna, dan juga Polimedia.

1. Manfaat Untuk Penulis
 - Mendapat pengalaman dalam proses pembuatan Tugas Akhir dan juga pengalaman dalam merancang sebuah *game* edukasi.
 - Mendapat kesempatan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat luas, dalam bentuk permainan.
 - Mendapatkan kelulusan dalam jenjang pendidikan D4 atau Sarjana Terapan.
2. Manfaat Untuk Masyarakat
 - Mendapatkan hiburan dan juga edukasi tentang tanaman herbal dari *game* yang telah dibuat oleh penulis.
 - Mendukung *game* buatan lokal agar lebih berkembang dan dapat bersaing dengan *game* buatan luar.
 - Mendapatkan pengalaman petualangan yang seru tanpa harus keluar rumah secara nyata.

3. Manfaat Untuk Polimedia

- Mendapatkan bukti karya dari mahasiswa jurusan *Game Technology*.
- Sebagai contoh penulisan bagi mahasiswa jurusan *GameTechnology* dalam pembuatan tugas akhir.
- Menambah jumlah mahasiswa yang lulus dari jurusan *Game Technology* di Polimedia.