

**Proposal Final Project**  
**Mata Kuliah Grafika Komputer**  
**Kelas A**



**Tim No Obesitas**

Fadli Wildan Firjatullah 05111640000126

Ganendra Afrasya 05111640000071

M. Hazdi Kurniawan 05111640000072

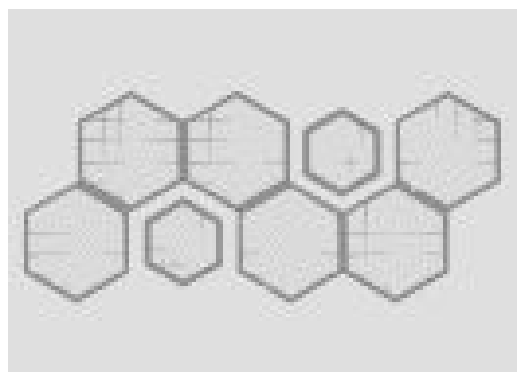
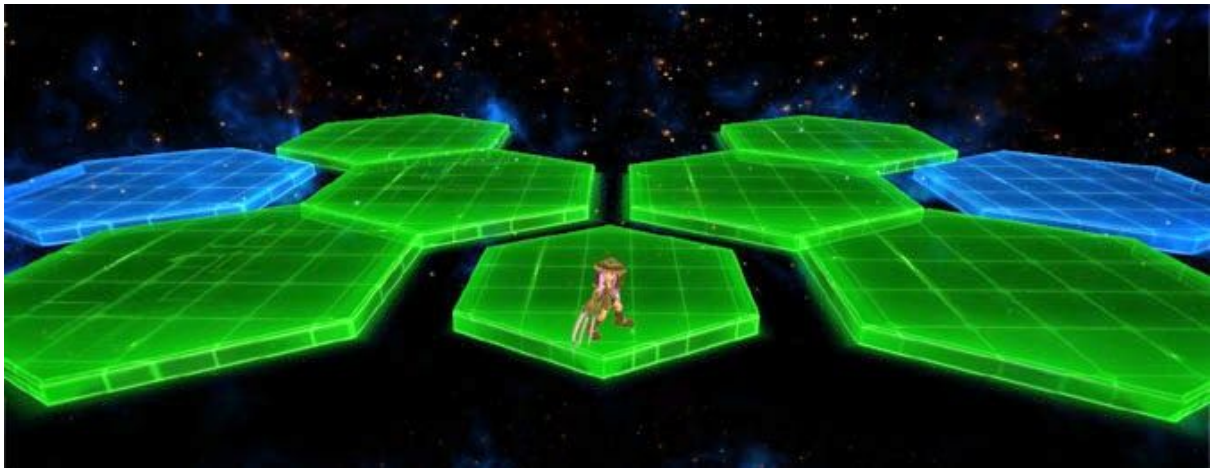
DEPARTEMEN INFORMATIKA  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
TAHUN 2018

## A. Latar Belakang

Belakangan ini game mobile sedang menjadi sebuah trending dan mengalami peningkatan pemain dengan jumlah yang cukup signifikan. Maka banyak developer berlomba-lomba untuk menciptakan game yang menarik untuk menggaet pemain game mobile. Bahkan beberapa developer meremake game-game lama dari berbagai platform agar bisa dimainkan pada platform mobile untuk memuaskan player bernostalgia dengan game-game yang pernah mereka mainkan pada masa lalu. Namun belum semua game populer pada zamannya dikonversi ke platform mobile. Salah satunya yaitu Lost Saga. Maka dari itu kami berinisiatif untuk mengambil salah satu elemen dari game Lost Saga yaitu Game Map yang bernama Matrix untuk mengobati rasa kangen kita terhadap game Lost Saga sembari menunggu perkembangan game tersebut di *remake* ke platform mobile.

## B. Deskripsi Project

Project ini merupakan remake dari salah satu elemen dari game Lost Saga yaitu Game Map yang bernama Matrix. Project ini dikerjakan untuk memenuhi tugas final project mata kuliah grafik komputer.



### C. Manfaat

- Mengobati rasa kangen terhadap game yang pernah populer dan sering dimainkan pada masanya
- Memenuhi tugas final project mata kuliah Grafik Komputer

### D. Fitur-Fitur

Sedikit berbeda dari gameplay Lost Saga sebenarnya, disini kami hanya mensimulasikan panorama dari map Matrix. Jika pada game Lost Saga user hanya bisa melihat tampilan map dari sisi atas, kami berencana untuk menambah dua view mode baru, yaitu static view (user melihat dari sudut pandang camera yang sudah ditentukan tracknya) dan dynamic view (user melihat dari sudut pandang camera “first-person” dan bisa digerakkan menggunakan input keyboard).

Dari tiga tipe view tadi, dapat dilihat bahwa kami akan menggunakan dua jenis camera three.js yang berbeda, yaitu OrthographicCamera dan PerspectiveCamera. Sedangkan untuk map Matrix nya sendiri kemungkinan besar akan menggunakan Plane. Dan environment lain seperti skybox menggunakan particles dan sedikit tambahan cloud agar terlihat lebih unik. Lalu kita juga menggunakan VR untuk mode sudut pandang first person

### E. Cakupan Aplikasi

Aplikasi akan berjalan di platform web. Sehingga diperlukan browser atau WebView based apps dan koneksi internet untuk mengaksesnya. Karena disini three.js adalah library utama yang dipakai, sehingga browser yang bisa mengakses adalah browser yang sudah men-support WebGL 1.0

### F. Teknologi yang Digunakan

- Atom/Sublime Text/VSCode sebagai text editor
- Javascript sebagai bahasa pemrograman utama
- HTML sebagai bahasa markup utama
- three.js sebagai library utama
- Chrome/firefox sebagai browser untuk testing
- Blender
- Google VR
- XAMPP

### G. Pembagian Kerja Tim

1. Ganendra sebagai Programmer
2. Fadli sebagai Programmer
3. Hazdik sebagai Observer