

ABSTRAK

Terus meningkatnya jumlah kecelakaan di Kota Jakarta dari tahun ke tahun dengan jumlah korban antara umur 16-30 tahun yang menjadi korban paling banyak, menunjukkan bahwa perlu adanya pemberitahuan tentang pengetahuan cara pertolongan pertama pada tingkat pendidikan ini. Remaja SMA memasuki rentang umur tersebut, maka pemilihan khalayak sasaran jatuh kepada pada remaja SMA. Dari permasalahan yang dijabarkan di atas diperlukan sebuah media perancangan untuk memberitahuakan kepada mereka tentang informasi cara pertolongan pertama, salah satunya melalui media game dikarenakan media game ini sedang berkembang pesat dan digandrungi oleh para remaja. Untuk dibuatnya game dibutuhkan sebuah *environment* terutama pada game 3D dimana *environment* tersebut dapat mendukung suasana dari konsep game yang dibuat. Maka perancang sebagai *3d asset environment artist* bertugas untuk membuat asset 3d untuk *environment* pada game yang berjudul “Special Rescue Team”. Penulis akan mengumpulkan dan menganalisis data dengan metode kualitatif yaitu berupa studi literatur, observasi, dan wawancara agar dapat melakukan perancangan asset 3d untuk game yang akan dirancang. *Game* ini menggambarkan tentang kondisi di dalam tubuh manusia pada saat terjadinya kecelakaan, *environment* mengambil referensi dari kota Jakarta dengan tambahan unsur *sci-fi* atau fiksi ilmiah. Dengan perancangan asset 3d *environment* ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam perancangan *game* yang akan dilakukan selanjutnya.

Kata Kunci : *3d asset, environment, game*, pertolongan pertama, dan anak SMA