

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Siapa yang menyangka bahwa perkembangan teknologi yang begitu cepat ternyata memungkinkan perangkat teknologi sekecil *Smartphone* dan tablet untuk mengeluarkan lebih banyak tenaga dibandingkan konsol dua generasi sebelumnya. Dengan kemampuan seperti ini, perangkat *Mobile* berubah dari sekedar alat komunikasi, menjadi perangkat multimedia *portable* yang bisa diandalkan. Tidak hanya sekedar memutar musik atau film definisi tinggi, tetapi juga menawarkan kemampuan *gaming* yang kian mendekati kualitas konsol. Diperkuat dengan sistem terbuka sekelas *Android*, perangkat *mobile* tampaknya menjadi masa industri *game* yang menjanjikan [1].

Puncak era *gaming* pada *Android* adalah munculnya *game* bernama *Angry Bird*. Pada saat itu jumlah masyarakat yang mengunduh *game* tersebut mencapai jutaan, dikarenakan animasi yang sederhana dengan *gameplay*-nya sangat menarik, membuat pengguna merasa tertantang untuk menyelesaikan permainannya sampai level terakhir [2]. Untuk *game* yang bertemakan pesawat yang ingin mendarat adalah Lunar Lander. *Game* tersebut menceritakan tentang pesawat dari bumi yang ingin mendarat di bulan [3]. Motivasi pembuatan *game* ini selain adalah untuk merealisasikan imajinasi pengguna yang menyukai hobi *gaming* dan kesukaanya terhadap pesawat. Oleh karena itulah diciptakan *game* berbasis *Android* bernama Pilot Zedd yang memiliki tampilan 3D.

Game Pilot Zedd yang akan dirancang dan dikembangkan adalah *game* yang memunculkan pesawat *explorer* sebagai obyek utama. Pesawat tersebut mempunyai misi utama yaitu mendarat di bumi dengan selamat, namun penghuni bumi melakukan *defence* terhadap pesawat tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka rumusan yang diperoleh yaitu:

- a. Bagaimana menciptakan *game* yang bertemakan pendaratan pesawat dengan *framework Unity* ?.
- b. Bagaimana memunculkan suatu bentuk hiburan baru yang dapat dinikmati oleh para pengguna *game* ?.

1.3 Tujuan

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dirumuskan dalam bagian rumusan masalah, pembuatan proyek akhir ini memiliki tujuan:

- a. Membangun *game* pendaratan pesawat yang menggunakan *framework Unity* dan memiliki tampilan berupa panel pesawat yang membuat pengguna seakan terjun langsung di *game*.
- b. Memunculkan suatu bentuk hiburan baru yang dapat dinikmati oleh pengguna *game* ini.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah:

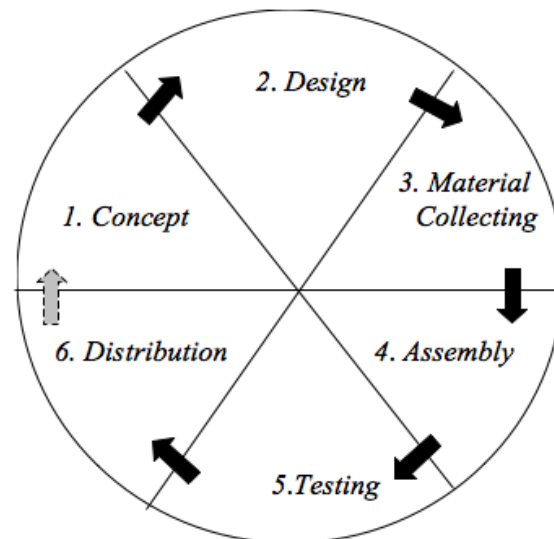
1. *Sharing* skor hanya bisa dilakukan di *Facebook*.
2. Hanya bisa digunakan di *Android* yang minimal memiliki versi *Jellybean 4.1.2*.
3. Sasaran pengguna *game* mulai dari umur 13 – 60 tahun.

1.5 Definisi Operasional

Game ini mensimulasikan kendali pesawat luar angkasa yang berusaha mendarat di bumi, pengguna akan menggerakkan pesawatnya dan menghindari serangan-serangan dari musuh dengan menggunakan panel yang ada di kanan layar. Pengguna dibantu dengan *altitude meter* yang berfungsi memberitahu posisi pesawat berada. Nantinya akan ada macam-macam rintangan yang harus dihindari oleh pesawat. Untuk sasaran pengguna ini nantinya adalah semua kalangan remaja sampai dewasa dikarenakan *game* ini tidak mengandung kekerasan dan konten dewasa.

1.6 Metode Pengerjaan

Menurut Sutopo (2003), yang berpendapat bahwa metodologi pengembangan multimedia lebih sesuai menggunakan adalah metodologi *Luther* (1994) terdiri dari 6 tahapan yaitu [4]:



Gambar 1-0-1 Model Metodologi Luther

1. *Concept*: Adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi *audience*). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran).
2. *Design*: Adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.
3. *Material collecting*: Adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*.
4. *Assembly*: Adalah tahap dimana semua obyek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*.
5. *Testing*: Dilakukan setelah tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah kesalahan atau tidak.
6. *Distribution*: Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini adalah tabel jadwal pengerjaan proyek akhir yang dilaksanakan mulai dari bulan Januari hingga bulan Mei tahun 2016.

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

No	Tahap	Januari				Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	<i>Concept</i>	■	■	■	■																
2	<i>Design</i>					■	■	■	■												
3	<i>Material Collecting</i>									■	■	■	■								
4	<i>Assembly</i>													■	■	■	■				
5	<i>Testing</i>																	■	■		
6	<i>Distribution</i>																			■	■