

1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Seiring dengan berkembangnya zaman, kemajuan teknologi dan informasi berkembang begitu pesatnya. Perkembangan teknologi dan informasi tersebut terjadi dalam berbagai bidang, salah satu bidang yang mengalami perkembangan pesat tersebut adalah gadget yang diiringi dengan perkembangan dari sisi sistem operasinya pula. Salah satu sistem operasi mobile yang memiliki pengguna terbanyak di dunia adalah Android. Menurut data dari highlightpress.com, pada tahun 2013 sebanyak 80% perangkat mobile telah menggunakan sistem operasi Android. Android adalah sistem operasi mobile berbasis Linux Kernel yang dikembangkan oleh Google.

Dengan semakin berkembangnya gadget khususnya pada perangkat mobile, semakin banyak pula fitur – fitur yang disediakan salah satunya adalah fitur game. Oleh karena itu kami berinisiatif untuk membuat sebuah game yang bertemakan tentang sejarah kerajaan Majapahit dengan style yang berbeda. Kami memilih tema kerajaan karena pada zaman dahulu begitu banyak kerajaan besar yang berdiri di Indonesia yang mungkin banyak orang belum mengetahuinya atau bahkan telah lupa akan sejarah kerajaan tersebut. Kenapa memilih sejarah kerajaan Majapahit ? Karena kerajaan Majapahit merupakan kerajaan terbesar yang pernah berdiri di Indonesia yang luas wilayahnya menurut kitab Negarakertagama hampir sama dengan wilayah Indonesia saat ini dan bahkan pengaruh Majapahit sampai ke negara – negara tetangga.

Tahun 2015, LagunaBlade membuat game berjudul EXPANTION, game kerajaan Majapahit berbasis Android. Dan atas izin dari LagunaBlade dan dosen pembimbing kami, kami ingin membuat pembaruan dari game sebelumnya menjadi EXPANSION II: THE TALE OF MAJAPAHIT dengan *style* dan *game play* yang berbeda dari sebelumnya.

Dengan adanya game ini kami mengharapkan orang – orang / user dapat lebih mengenal akan kerajaan yang pernah berdiri di Indonesia, terlebih pada saat ini banyak dari kalangan muda yang tidak peduli akan sejarah bangsanya sendiri dan juga kami ingin membuat game Indonesia menjadi tuan rumah dinegara sendiri.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana user mengenal lebih jauh tentang kerajaan Majapahit di Indonesia melalui teknologi yang sedang berkembang saat ini.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari Proyek Akhir yang dibangun adalah

1. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan game adalah Unity
2. Aset-aset game dibuat menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop
3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa C#

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari dibuatnya game ini adalah :

1. Memberikan hiburan kepada user melalui game tentang kerajaan Majapahit yang berdiri di Indonesia.
2. Memberikan informasi dan pengetahuan tentang kerajaan Majapahit yang disajikan dalam bentuk game.
3. Sebagai media untuk kembali mengingat dan memahami kerajaan di Indonesia yang diwakili oleh kerajaan Majapahit
4. Semakin meningkatkan rasa bangga akan budaya dan kebesaran kerajaan – kerajaan di Indonesia.

1.5 Metodologi penyelesaian masalah

Metode yang kami gunakan dalam menyelesaikan Proyek Akhir ini :

1. Studi Literatur
Melakukan pencarian bahan materi, buku dan jurnal yang berkaitan dengan Android, game engine, dll.
2. Analisis
Menganalisa alur game, perancangan sistem dan masalah yang ada dalam pembuatan proyek akhir serta mencari solusinya.
3. Perancangan Sistem
perancangan atribut, entitas dan relasi antar entitas yang ada dalam *game* yang akan dibuat dalam proyek akhir
4. Pengujian Sistem
Melakukan tahap *testing* secara *whitebox* dan *blackbox* terhadap game yang sudah dibuat dan melakukan tahap *debugging* untuk mencari *error,bug*, atau kesalahan sistem. Serta melakukan evaluasi dari hasil yang didapat dari tahap pengujian.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

berikut nama-nama yg terlibat dalam Proyek Akhir ini beserta tugas-tugasnya:

a. Ahmad Miqdad Alhaddar

Game programming

Dokumentasi

Debugging

b. Khozy Rizal Putra

Membuat asset game

Game Design

Dokumentasi