

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi yang sangat cepat ini harus didukung dengan adanya teknologi yang mumpuni dari segi *hardware* serta *software*. Apabila dari segi *hardware* dan *software* sudah mumpuni, maka harus dibarengi dengan orang-orang yang kreatif di balik itu semua agar terjadi sebuah perkembangan disebuah teknologi. Salah satu yang saat ini disenangi oleh seseorang yaitu memainkan sebuah *game* yang dapat membuat mereka puas dari segi *interface* dan *experience*.

Game adalah media untuk menyalurkan hobi melalui sebuah teknologi yang dibuat oleh pengembang secara individu maupun kelompok. Dengan adanya *game* saat ini juga dapat membantu orang tua, tenaga pengajar untuk anak-anak agar mendapatkan ilmu melalui edukasi, pengenalan pola, gambar, matematika dan sains maupun yang lainnya. *Game* juga menjadi salah satu permainan yang digemari oleh banyak orang, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Saat ini *game* juga sudah menjadi salah satu cabang olahraga di lingkup Nasional maupun Internasional.

Menurut penelitian Sjaf (2015) *drone* dapat membantu masyarakat sangat efektif untuk menelusuri informasi spasial. Namun masih ada kurangnya pemahaman dari *drone* itu sendiri.

Pada aplikasi *drone race*, diharapkan menjadi sarana hiburan untuk *user* karena adanya model *drone* yang bermacam macam. Selain itu juga terdapat *control* navigasi dan rintangan dalam *game* ini. *Game* ini terinspirasi dari sebuah perlombaan *drone race* yang ada di luar negeri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang diperoleh yaitu

1. Bagaimana cara merancang dan mengimplementasikan *game drone race* dengan model *drone* yang bermacam-macam?
2. Bagaimana penerapan teknik poligonal dalam pemodelan *drone*?

1.3 Batasan Masalah

Pada batasan masalah ini membatasi permasalahan yang diangkat yaitu :

1. *Game* ini nantinya ditujukan kepada anak-anak di bawah 10 tahun dan di atas umur 10 tahun.
2. Pemodelan poligonal di *game* ini menggunakan aplikasi 3Ds Max
3. *Game* ini dibangun menggunakan aplikasi *Unity*
4. *Game* ini hanya diterapkan kepada *console mobile*
5. *Game* ini nantinya akan memiliki nilai dan waktu permainan
6. Terdapat 3 *Drone* yang dapat dipilih oleh pengguna
7. *Game* ini berbasis *mobile Android*
8. Pembuatan *Drone* mengabaikan ukuran
9. *Game* ini menggunakan pemodelan poligonal

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Memberikan informasi mengenai bentuk *drone race* dengan model yang bermacam-macam.
2. Menjelaskan penerapan teknik poligonal dalam pemodelan *drone*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Dapat menambah daya konsentrasi dan *fun* bagi *user*.
2. Sebagai ajang kompetisi antar pemain dengan menampilkan *score*.