

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dewasa ini menyebabkan kebutuhan akan teknologi yang semakin besar, tidak hanya dalam pekerjaan, dalam dunia hiburan pun sekarang ini teknologi juga sangat berperan, mulai dari film, music dan bahkan hiburan interaktif atau yang biasa kita sebut video game. Video game atau yang sekarang ini lebih sering disebut game saja, jenisnya semakin bervariasi sejalan dengan perkembangan teknologi perangkat keras dan perangkat lunak. Jika dahulu orang hanya mengenal pong maka sekarang ada puluhan ribu game dengan jenis yang bermacam-macam di dalam dunia ini. Perkembangan game saat ini berkembang pesat. Saat ini game tidak hanya dimainkan di komputer, yang hanya bisa dimainkan dengan teman yang kita kenal tetapi saat ini sudah banyak game di dunia maya atau yang sering kita sebut dengan game on-line.

Berdasarkan hal di atas tersebut, penulis ingin membuat sebuah game yang unik dan menarik menggunakan bahasa pemrograman java. Penulis membuat game dengan library GTGE. Game yang dibuat penulis merupakan sejenis game arcade yang dijalankan di desktop. Game ini menceritakan tentang tokoh utama yang mencari jalan keluar, dan untuk mencari jalan keluar itu kita dituntut untuk

berpikir logis agar bisa menyelesaikan misi di tiap levelnya. Sesuai dengan topik yang telah dipaparkan di atas, maka untuk Tugas Akhir penyusun mengambil judul : “Perancangan Game THE SEEKER OUT DOOR Menggunakan J2SE”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membuat sebuah game menggunakan netbeans 6.7.1 dan GTGE?
2. Bagaimana alur kerja dari game “THE SEEKER OUT DOOR”?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan dan pembuatan game ini, terdapat beberapa pembatasan masalah, antara lain :

1. Game yang dibuat penulis merupakan game single player.
2. Game yang dibuat penulis menggunakan netbeans 6.7.1.
3. Game ini menggunakan library GTGE.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan penelitian yang dilakukan adalah :

1. Guna membuat game yang bersifat menyenangkan dan penghilang stress.
2. Guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program-program pendidikan Diploma III pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis
  - a) Untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman mengenai perancangan dan pembuatan game dengan bahasa pemrograman Java.
  - b) Menerapkan ilmu yang telah ada selama studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bagi Akademik
  - a) Untuk menambah literatur perpustakaan dan bahan pertimbangan yang berhubungan dengan Tugas Akhir.

- b) Untuk bahan pembelajaran bagi mahasiswa, karyawan dan dosen.

## 1.6 Studi Pustaka

Pengumpulan data merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan laporan ini. Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan laporan ini. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

### 1. Kepustakaan

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

### 2. Study Literatur

Metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan game development.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

Bab I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, studi pustaka, dan sistematika penulisan laporan.

## Bab II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang pengertian dan sejarah game, jenis-jenis game, serta perangkat – perangkat yang mendukung dalam pembuatan game, baik *hardware*(perangkat keras) maupun *software*(perangkat lunak).

## Bab III: PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan alur kerja game menggunakan Use Case Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram dan Storyboard.

## Bab IV: PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas bagaimana cara game “THE SEEKER OUT DOOR” dibuat menggunakan Netbeans 6.7.1 secara bertahap.

## Bab V : KESIMPULAN

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian.