

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Banyaknya game-game yang bermunculan dimasyarakat dan begitu antusiasnya masyarakat dalam menerima game, dapat dijadikan alasan untuk membuat sebuah game java yang sederhana tetapi bisa diterima oleh masyarakat dengan baik. Java merupakan bahasa pemrograman yang fleksibel sehingga bisa membantu dalam pembuatan game.

Game-game java yang beredar dimasyarakat belum begitu banyak hasil karya atau buatan orang Indonesia, sehingga ini merupakan peluang besar bagi pembuat game java di Indonesia. Jadi ini kesempatan untuk mengembangkan dan membuat game java di Indonesia.

Seiring berjalannya waktu, banyak budaya Indonesia yang memudar. Salah satunya adalah legenda yang berasal dari Jawa Timur yang telah mulai dilupakan masyarakat Indonesia.

Dari uraian masalah diatas maka penulis merasa tertarik untuk membuat sebuah game yang bernuansa lokal untuk membantu lebih mengenalkan salah satu legenda yang berasal dari Indonesia. Penulis membuat game dengan menggunakan java J2SE dengan tool Netbeans 6.9 dan menggunakan library GTGE (*Golden T Game Engine*) yang *free license (Open Source)*. Game yang dibuat penulis terinspirasi dari legenda yang berasal dari Indonesia, tepatnya Jawa

Timur, yaitu Legenda Timun Emas. Game ini menceritakan tentang tokoh utama, yaitu Timun Emas yang harus lolos dari kejaran Buto Ijo dan harus mencari jalan keluar. Sesuai dengan topik yang telah dipaparkan diatas, maka untuk penyusunan Skripsi, penulis mengambil judul : **“Membangun Game Legenda Timun Emas Menggunakan GTGE”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu : Bagaimana merancang dan membangun sebuah game yang bernuansa lokal, yaitu “Game Legenda Timun Emas” ?

1.3 Batasan Masalah

Suatu penelitian memerlukan adanya batasan masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai sesuai kebutuhan. Adapun beberapa batasan yang digunakan dalam penelitian antara lain:

1. Game yang dibuat penulis merupakan game *single player*.
2. Game yang dibuat penulis merupakan game yang dapat dijalankan di desktop dengan menggunakan Netbeans 6.9 dan GTGE.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Guna membuat game yang bernuansa lokal yang dapat digunakan sebagai sarana hiburan yang bersifat menyenangkan.
2. Lebih mengenal salah satu dari legenda Indonesia dan membantu anak-anak untuk menambah kreatifitas dalam berpikir dengan bermain.
3. Agar penulis dapat menerapkan dan mempraktekan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan bahwa setelah penelitian ini selesai dilaksanakan dapat diambil beberapa manfaat antara lain:

1. Bagi Penulis
 - a. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan dan pengalaman mengenai perancangan dan pembuatan game dengan menggunakan bahasa pemrograman java.
 - b. Menerapkan ilmu yang telah ada selama studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - c. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama yang berhubungan dengan game.
2. Bagi Akademik

- a. Untuk menambah literatur perpustakaan dan sebagai bahan pertimbangan yang berhubungan dengan Skripsi.
- b. Untuk bahan pembelajaran bagi mahasiswa yang ingin mengembangkan pengetahuan dan teknologi yang berhubungan dengan game java.

1.6 Metode Penelitian

Penulis menggunakan beberapa metode penelitian untuk memperoleh data pendukung bagi pembuatan Game Legenda Timun Emas.

Metode-metode tersebut adalah :

1. Metode Kepustakaan (*Library*)

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

2. Metode Studi Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan game khususnya yang menggunakan java.

3. Metode Wawancara

Dengan metode ini penulis dapat memperoleh penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam pembuatan game berbasis java dengan menggunakan GTGE.

1.7 Sistematika Penelitian

Penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya untuk mempermudah penyusunan dalam penulisan Skripsi, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang konsep dasar teori-teori yang digunakan sebagai bahan acuan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan perancangan sistem yang akan diusulkan, dan menguraikan tentang analisis masalah yang ada, dari menganalisis kelemahan sistem, menganalisis kebutuhan sistem, dan menganalisis kelayakan sistem tersebut. Perancangan sistem tersebut akan diimplementasikan menjadi sebuah sistem dan prosedur yang akan digunakan dalam penyelesaian permasalahan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini mengimplementasikan rancangan yang dibuat, yaitu membahas listing program, mengetes sistem dan menggunakan sistem

BAB V PENUTUP

Merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan dan saran dari penelitian.

