

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pada tahun 1965, game pertama kali diciptakan sebagai simulasi bagi tentara untuk belajar strategi perang di tengah situasi perang dingin. Kemudian pada tahun 1970, dikembangkan menjadi video game komersial pertama, yaitu mesin Magnavox sebagai objek hiburan atau entertainment yang terjual lebih dari 100.000 unit dengan harga US\$ 100 /unit. Sejak itu, game menjadi objek hiburan yang menarik.

Seiring dengan perkembangan teknologi baik dari segi hardware maupun software, muncul berbagai peralatan home game console (Nintendo, SEGA, Sony PlayStation, xBox dan lain-lain). Selain itu, komputer yang pada dasarnya digunakan sebagai perangkat untuk membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas kantor, kini juga merupakan perangkat yang digunakan untuk bermain game.

Tingkat konsumsi masyarakat dunia terhadap game begitu besar, terbukti dengan penjualan game pada tahun 2008 yang mencapai 297,6 juta unit dengan perkiraan nilai mencapai US\$ 21,33 miliar<sup>1</sup>, menjadikan industri game menjadi salah satu industri yang paling menguntungkan di dunia.

Perangkat handheld yang lebih ringan seperti ponsel juga tidak mau ketinggalan, berbagai aplikasi game juga ditanamkan di dalamnya sebagai media hiburan. Dengan segala keterbatasannya baik dari segi hardware maupun software,

---

<sup>1</sup> [http://teknologi.vivanews.com/news/read/27185-musik\\_dongkrak\\_penjualan\\_video\\_game](http://teknologi.vivanews.com/news/read/27185-musik_dongkrak_penjualan_video_game) : diakses 27 oktober 2009

game yang paling tepat menemani ponsel ialah sejenis puzzle, karena game sejenis puzzle hanya membutuhkan kemampuan hardware yang relatif rendah.

Saat ini terdapat ribuan game sejenis puzzle yang telah dilepas ke pasar. Salah satu diantaranya terdapat game sokoban yang dimainkan dengan cara mendorong kotak-kotak yang telah tersedia ke lokasi-lokasi yang telah ditentukan melalui rintangan-rintangan yang ada.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah yang akan dipecahkan sebagai berikut. Bagaimana membangun mobile game sokoban pada ponsel berbasis java.

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk menghindari melebarunya permasalahan maka penulis merasa perlu untuk memberikan beberapa batasan, diantaranya :

1. Pembuatan game sokoban di komputer hingga implementasinya pada ponsel.
2. Game ini khusus dibuat untuk ponsel Sony Ericsson K770i.
3. Menggunakan compiler Java dengan NetBeans IDE 6.5.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Membangun dan mengembangkan game sokoban yang dapat dijalankan pada ponsel yang mendukung teknologi Java.

2. Mempelajari teknik-teknik pembuatan game sokoban berorientasi objek pada ponsel.
3. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Strata satu (S1) jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dari hasil penulisan skripsi ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi berbagai kalangan, antara lain :

#### **1.5.1 Kalangan Umum**

Dapat dijadikan sebagai hiburan bagi mereka yang memiliki ponsel yang mendukung aplikasi Java dalam rutinitas sehari-hari.

#### **1.5.2 Mahasiswa**

Sebagai referensi dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh di bangku kuliah dalam memahami konsep pemrograman berorientasi objek.

#### **1.5.3 Akademik**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa sumbangan bagi ilmu pengetahuan khususnya mengenai penggunaan aplikasi-aplikasi J2ME.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **1.6.1 BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang akan diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **1.6.2 BAB II Landasan Teori**

Bab ini akan menguraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dalam perancangan dan pembuatan games sokoban. Pemaparan teori meliputi review game-game terdahulu, konsep dasar pemrograman Java, serta software yang digunakan.

### **1.6.3 BAB III Analisis dan Perancangan**

Pembahasan pada bab ini dititik beratkan pada analisa rancangan awal game serta susunan algoritma yang digunakan dalam pembuatan game.

### **1.6.4 BAB VI Pembahasan dan Implementasi**

Pada bagian ini akan membahas tentang proses pembuatan game hingga implementasinya pada ponsel.

### **1.6.5 BAB V Penutup**

Bab terakhir berisi kesimpulan dari pembuatan game sokoban serta berbagai tanggapan dalam pembuatan skripsi.