

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Era sekarang game merupakan permainan yang sangat digemari oleh banyak orang. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang sangat beragam, mulai dari game yang hanya dapat dimainkan single player hingga game yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus. Banyak orang rela untuk menghabiskan banyak waktu, tenaga dan juga uang hanya untuk bermain game, baik secara online maupun offline. Sedangkan game paling digemari saat ini adalah game online yang terkoneksi dengan internet.

Game merupakan proses komunikasi interaktif antara pemain dengan game tersebut. Game dapat menumbuhkan ketangkasan dan kecekatan dalam mengatasi masalah yang dihadapi di dalam game. Game juga merupakan media melatih kecerdasan seseorang dalam memecahkan masalah dengan cepat dan tepat. Selain itu dalam bermain game dibutuhkan kesabaran dan keuletan untuk mencapai keberhasilan.

Game "Wizan Fighter" ini dirancang dengan Netbeans 6.8 dengan tambahan engine Golden T Game Engine (GTGE) yang merupakan 2D Game Library/ Game SDK ( Software Development Kit) untuk membuat game yang berkualitas. GTGE merupakan suatu pustaka lapisan ingkat tinggi (High Level Interface), artinya programmer tidak perlu khawatir perintah tingkat rendah lagi.

GTGE ini menfokuskan untuk membuat suatu engine yang benar – benar mudah untuk digunakan namun tetap fleksibel dan tangguh untuk membuat game.

Game ini dirancang untuk anak – anak mulai usia 8 tahun keatas. Game ini dirancang untuk melatih ketrampilan dalam bermain game dan untuk sarana refreshing.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana cara membangun game “Wizan Fighter” menggunakan pemrograman java dengan library GTGE?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam aplikasi game Wizan Fighter akan dilakukan beberapa batasan masalah sebagai berikut.

1. Game ini hanya dapat dimainkan paling banyak 2 player.
2. Game “Wizan Fighter ini terdiri dari 5 level.
3. Game ini dibangun dengan tambahan engine Golden T Game Engine dan hanya dengan sistem operasi Windows, Linux, Solaris, Mac OS.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penyusunan tugas akhir ini adalah untuk membuat aplikasi game yang dapat membantu melatih ketangkasan, kecerdasan dan imajinasi untuk mengalahkan musuh dalam game tersebut.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penyusunan tugas akhir ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

### 1. Bagi penulis

Penulis dapat meningkatkan kemampuan dalam membuat program dan perancangan game.

### 2. Bagi pemain

Pemain dapat mengasah ketrampilan, kecerdasan dan keuletan dalam memecahkan masalah yang ada di dalam game.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis menggunakan beberapa metode, adapun metode tersebut sebagai berikut:

### 1. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data yang diperoleh dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku – buku yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

### 2. Metode Pengambilan data

Pengumpulan gambar, sprites, musik dan suara dilakukan dengan cara mengambil data dari internet dan lain - lain.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Penyusunan tugas akhir ini disusun secara sistematis dalam masing - masing bab, yang akan diuraikan sebagai berikut:

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, rencana kegiatan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang teori - teori yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan game ini meliputi jenis - jenis game, sejarah java, teori dan konsep GTGE, UML dan sekilas tentang Netbeans.

### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi analisa sistem, perancangan system, perancangan antar muka, perancangan antar muka, analisa dan perancangan game.

### **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM**

Bab ini berisi implementasi dan pembahasan dari hasil analisis dan perancangan system yang telah dibuat pada bab sebelumnya.

### **BAB V. PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penyusunan tugas akhir yang berisi kesimpulan dan saran dari aplikasi game yang dibuat.

## 1.8 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	APRIL				MEI				JUNI			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pemilihan judul	■											
2	Penyusunan proposal		■										
3	Pengumpulan data			■	■								
4	Design dan implementasi pembuatan game					■	■	■					
5	Uji coba								■	■			
6	Laporan Tugas Akhir		■	■	■	■	■						
7	Pendadaran dan verifikasi									■	■	■	

