

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan game, dimana perubahannya akhir-akhir ini makin pesat berkembang. Pada sekitar awal dekade 80-an, sebenarnya sudah ada persaingan ketat antar perusahaan game dalam memasarkan produknya. Game yang populer dengan nama video game ini hanya bisa dimainkan oleh satu atau dua orang pemain pada sebuah console. Pesawat televisi dibutuhkan sebagai media tampilan. Jenis game-nya juga masih sangat sederhana dengan grafik yang sangat kasar. Tampilannya mirip seperti game dari bahasa program Java, yang bisa dimainkan di handphone dan desktop sekarang ini.

Video game atau Console game adalah sebuah bentuk dari multimedia interaktif yang digunakan untuk sarana hiburan. Game ini dimainkan dengan menggunakan sebuah alat yang bisa digenggam oleh tangan dan tersambung ke sebuah kotak alat atau console. Alat yang digenggam tangan tadi dikenal dengan nama joystick. Isinya adalah beberapa tombol-tombol sebagai kontrol arah maju, mundur, kiri dan kanan, dimana fungsinya adalah untuk berinteraksi dan mengendalikan gambar-gambar di layar pesawat televisi.

Selain dari console, game juga bisa dijalankan dari personal computer (PC) atau sering juga disebut juga PC game. Game di PC tidak kalah menariknya dibanding dengan di console.

Seperti kita ketahui, pada setiap PC umumnya terdapat sebuah keyboard dan sebuah mouse yang bisa digunakan dalam desain permainan game yang lebih kompleks. Gambar grafik yang ditampilkan di PC game lebih hidup dan tajam, tergantung dari pemakaian display adapter card atau video card yang digunakan pada mainboard komputer.

Jenis game yang tersedia untuk PC adalah mainan yang lebih 'dewasa'. Karena itu, beberapa tahun lalu, console lebih banyak terlihat memainkan game yang lebih sederhana, seperti platform games, tembak-menembak (shoot-em-up) dan pukul-memukul (beat-em-up). Sedangkan PC game lebih didominasi ke strategi dan simulasi.

Dengan adanya perkembangan teknologi game saat ini game yang tersedia pada PC semakin bervariasi. Dari yang didominasi strategi dan simulasi berkembang menjadi game tembak – menembak dan petualangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana membuat Game "BattleSpace" menggunakan Golden T Game Engine (GTGE) agar bisa menghibur orang yang memainkannya?

1.3 Batasan Masalah

Sebagai batasan masalah dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis hanya membahas bekisar aplikasi desktop menggunakan java dengan menggunakan engine dari GTGE.

Sebagai software pendukung yang akan digunakan dalam pembuatan Game Tradional ini adalah Java(TM) Platform SE binary, NetBeans IDE 6.5 dengan menggunakan teknologi GTGE (Golden T Game Engine).

1.4 Tujuan Penelitian

Penulisan Tugas Akhir dengan judul "Pembuatan Game "BattleSpace" Menggunakan Framework GTGE" ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan pendidikan Ahli Madya (D-3) di Jurusan Tehnik Informatika STMIK AMIKOM, Yogyakarta.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Game yang dihasilkan dapat menghibur orang yang memainkannya.
2. Agar penulis dapat menerapkan dan mempratekkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan berkreaitivitas ditengah perkembangan ilmu komputer pada saat ini.

1.5 Manfaat Penelitian

Game Tradisional Dakon ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Mahasiswa, untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori - teori yang telah didapatkan selama kuliah, sehingga ilmu yang dikuasai tidak bersifat teoritis belaka.
2. Bagi masyarakat, dapat memberikan hiburan bagi orang yang memainkan game ini.

1.6 Metode Penelitian

Penulis menggunakan beberapa metode penelitian untuk memperoleh data pendukung bagi pembuatan Game "BattleSpace". Metode - metode tersebut adalah :

1. Metode Pengumpulan Data
 - a. Metode Kepustakaan (Library)

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

- b. 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.

c. Metode Wawancara (Interview)

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

2. Merancang Game

Game "BattleSpace" dirancang mempunyai 3 level dan dimainkan oleh 1 pemain dengan menggunakan NetBeans IDE 6.5.

3. Menulis Program

Program ditulis menggunakan NetBeans IDE 6.5 dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.

4. Menguji Program

Pengujian Game "BattleSpace" meliputi pengujian kinerja Game apakah sesuai yang diharapkan atau tidak.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini menerangkan teori yang melandasi sejarah game dan menguraikan masalah pengamatan sistem secara umum, seperti:

perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan Game “BattleSpace”.

BAB III PERANCANGAN GAME

Pada bagian ini membahas mengenai proses perancangan Game “BattleSpace” menggunakan Java.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini dibahas mengenai pembuatan Game “BattleSpace”.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari game yang telah dibuat.

