

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Seiring dengan kemajuan ilmu teknologi dan bidang informasi, konsep simple dan praktis mulai diterapkan pada *handphone*. Dengan spesifikasi yang terus meningkat. Dewasa ini *handphone* sudah menjadi konsumsi umum, sebagai alternatif media pengoperasian game. Hal ini menyebabkan game *handphone* menjadi industri yang cukup ramai dipasaran.

Salah satu bahasa pemrograman yang diimplementasikan pada game *handphone* adalah java. Dan dewasa ini telah banyak *handphone* yang support java. Dengan adanya java, aplikasi pada *handphone* berkembang dengan pesat. Kenapa dipilih game aksi, karena game aksi lebih banyak disukai dan diminati para pengguna game (user). Kenapa game ini kami beri judul Perang Baratayhuda, karena yang diceritakan dalam game ini mengambil salah satu tokoh pewayangan pandawa lima yaitu Werkudara (Bima) melawan Prabu Duryudana, perang saudara antara keluarga pandawa dan kurawa, pandawa diwakili oleh Werkudara dan kurawa di wakili oleh prabu Duryudana, peperangan ini terjadi dipadang kurusetra. Mereka berselisih

mengenai tahta kerajaan hastinapura, hingga akhirnya perang baratayhuda (perang kebaikan melawan angkara murka).

Pada penelitian ini, akan dibangun game *handphone* yang menggunakan pemrograman java, game ini kami beri judul *game perang baratayhuda antara werkudara melawan prabu Duryudana* yang disimbolkan perang kebaikan melawan angkara murka.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dirumuskan suatu masalah, yaitu bagaimana membuat game perang baratayhuda antara werkudara melawan prabu duryudana pada handphone dengan dukungan java.

## **1.3 Ruang Lingkup**

Game yang akan dibuat pada penelitian ini, mempunyai banyak aspek sehingga dibutuhkan batasan masalah untuk menghindari kerancuan dan ketidakjelasan pada saat pembahasan. Adapun ruang lingkupnya adalah:

1. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk merealisasikan permainan game Perang Baratayudha adalah bahasa pemrograman java 2 micro edition (J2ME).

2. Game ini hanya bisa dijalankan dan dimainkan pada handphone yang mendukung java dengan kategori MIDP 2.0 dan CLDC 1.0.
3. Game ini merupakan permainan single player dan termasuk game Arcade atau game yang melatih ketangkasan.
4. Menyimpan score dari setiap permainan dengan kategori jika score yang diciptakan lebih tinggi dari score sebelumnya.
5. Scenario :
  - a. Game ini menggunakan suara dan level dibuat sampai 3
  - b. Karakter dalam game ini menggunakan nyawa
  - c. Game akan berhenti (game over) jika mencapai 2 kondisi
    - a.)Jika level tertinggi tercapai
    - b.)Jika nyawanya habis
  - d. Permainan dianggap menang jika berhasil menghancurkan musuh dan mencapai level tertinggi, dan dianggap kalah jika energy dan nyawa pemain habis.
6. Game dibangun dengan platform java development kit (JDK)
  - 6.7.1.

7. Tokoh dalam game pewayangan ini, Bima sebagai tokoh Protagonis, Gardapati, Arya Dursasana dan Prabu Duryudana sebagai tokoh Antagonis (musuh)

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Memperkenalkan budaya local atau cerita rakyat yang di implementasikan ke dalam permainan ini.
2. Menjadi media hiburan game dan juga berguna untuk melatih kemampuan ketepatan dalam menembak.
3. Memperkaya keragaman game seluler bagi masyarakat Indonesia.