BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia, dengan belasan ribu pulau yang terbentang dari Sabang sampai Merauke, memiliki sejuta keindahan yang menarik banyak orang untuk berkunjung dan menjelajahinya. Keindahan alam dan keanekaragaman budaya yang sangat besar ini membuat Indonesia mempunyai potensi pariwisata yang luar biasa. Meskipun demikian, potensi luar biasa ini harus didukung oleh promosi dan pengenalan yang bagus. Promosi dan pengenalan yang efektif dan *efisien* bisa dilakukan melalui berbagai media,elektronik. Salah satunya dengan menggunakan media *game* puzzle obyek candi.

Dimana *game* puzzle candi merupakan media alternatif untuk mengenalkan pariwisata Indonesia kepada anak-anak, karena *game* banyak disukai oleh anak- anak dan juga merupakan sebuah media pembelajaran yang efektif, mengingat masih banyak anak-anak Indonesia yang masih belum mengetahui objek – objek

wisata indah di Indonesia atau sebatas mengetahui nama objek wisata saja tanpa mengetahui lokasi pasti objek wisata tersebut.

Maka dengan itu sangat menarik lagi kalau dibuat game puzzle obyek candi, dimana permainan ini akan menampilkan potongan-potongan gambar berbentuk kotak yang ditampilkan secara acak, kemudian pemain diharuskan menyusun potongan gambar sehingga membentuk gambar yang utuh. Untuk itu berdasarkan hal-hal diatas maka penulis berusaha menyusun skripsi dengan judul Game Puzzle Obyek Candi Berbasis J2ME.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalahnya adalah "bagaimana membangun game puzzle obyek candi ini dengan menggunakan Netbeans IDE 7.0 dan emulator J2ME wireless toolkit agar game puzzle obyek candi ini dapat dimainkan di handphone".

1.3 Ruang Lingkup

Setelah mengetahui rumusan masalah diatas, maka pada penelitian ini diberikan ruang lingkupnya sebagai berikut:

- Game ini hanya dapat dimainkan pada handphone dengan system operasi yang mendukung Java atau dapat menjalankan JVM (Java Virtual Machine).
- Dalam Game ini terdapat 3 level tingkat kesulitan yaitu level 1 hingga level 3, dimana pada tiap level memiliki rintangan yang berbeda, semakin tinggi level semakin banyak kotak yang berisi gambar pecahan yang harus dilalui. Adapun banyaknya pecahan gambar pada tiap level adalah sebagai berikut:
    - Level 1 gambar dipecah menjadi 4 bagian
    - Level 2 gambar dipecah menjadi 9 bagian
    - Level 3 gambar dipecah menjadi 16 bagian
- Pada setiap levelnya gambar dipecah dengan cara *random* (acak)
- Pada setiap level juga dibatasi waktu permainan.
- Game ini mempunyai petunjuk permainan.
- Game ini mempunyai high score.

- Game ini menggunakan CLDC 1.1 dan MIDP 2.0.
- Game ini hanya bisa dilakukan Single Player.
- Pemain dianggap menang jika telah menyusun gambar sesuai dengan bentuk gambar aslinya dan waktu yang ditempuh tidak melebihi batas waktu yang telah ditentukan pada tiap level, apa bila waktu dan langkah dalam menyelesaikan permainan merupakan yang tercepat akan disimpan sebagai *high score.*

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, Maka aplikasi ini bertujuan untuk membangun aplikasi game puzzle obyek candi berbasis J2ME.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengenalkan Indonesia beserta potensi pariwisatanya dan keindahan alamnya.
2. Menambah alternatif cara belajar tentang tempat-tempat wisata di Indonesia dengan game puzzle.