

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan dari anak-anak sampai dewasa. Industri dan perkembangan game juga sudah menjadi hal yang menjanjikan terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembangan game di dunia. Permasalahan yang terjadi saat ini adalah game yang beredar saat ini lebih mementingkan *graphics* dari suatu pembuatan game, dengan meningkatnya *graphics* dari suatu game maka meningkatlah juga ukuran serta kebutuhan perangkat untuk menjalankan game tersebut. Karena itu juga pemain game sekarang harus mengeluarkan biaya lebih untuk memainkan game keluaran terbaru, padahal game susah untuk dinilai hanya dari sebuah *graphic*. Karena itu penulis mencoba membuat game bertemakan RPG puzzle klasik yang menarik dan pastinya tidak memerlukan kebutuhan perangkat yang besar.

Game ini dibuat menggunakan Engine/Software *RPG Maker MV*. *Graphics* nya berupa kotak-kotak atau lebih dikenal sebagai *Pixel*. Game ini condong ke permainan menyelesaikan *Puzzle* sesuai dengan genre nya. Untuk cerita tidak mempunyai cerita spesifik seperti cerita yang dramatis yang berkelanjutan. Sesuai dengan judul game diatas, game nya di desain didalam satu ruangan yang terkunci dan tujuan dari game tersebut adalah, mencari teka-teki yang harus dipecahkan yang ada didalam ruang tersebut, untuk mendapatkan kunci keluar dari ruangan tersebut. Didalam ruangan tersebut akan ada 3 atau lebih *Puzzle* yang harus dipecahkan, dan tiap *Puzzle* yang dipecahkan/diselesaikan menyambungkan ke *Puzzle* yang lain atau selanjutnya, dengan kata lain berkesinambungan. *Locker* ini referensi dari sebuah game bernama *Escape Room*. Meskipun *Escape Room* tidak ada ceritanya, namun *Puzzle* yang disediakan cukup menantang untuk diselesaikan. Versi yang akan dibuat lebih simple dari *Escape Room*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dikemukakan adalah bagaimana cara membuat *Puzzle Game Locker* dengan menggunakan *RPG Maker MV*?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan game menggunakan *RPG Maker MV*
2. Game hanya bisa dimainkan singleplayer
3. Game bersifat 2D
4. Kontrol di game menggunakan keyboard dan mouse

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan topik diatas tujuan dari pembuatan game ini adalah :

1. Mencari tahu bagaimana cara membuat sebuah *Puzzle Game Locker* dengan menggunakan *RPG Maker MV*.
2. Mengetahui cara membuat *script-script* yang dapat membentuk sebuah sistem game yang baik dalam *RPG Maker MV*.
3. Mengetahui cara menulis , membaca, memindahkan dan mengolah data-data dalam game yang dibuat.
4. Menerapkan ilmu baik teori maupun praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata 1 Universitas Amikom Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

- a. Untuk user
  - Melatih otak untuk berpikir
  - Meningkatkan kemampuan kognitif
  - Sebagai sarana hiburan
- b. Untuk pengembangan ilmu pengetahuan

- Sebagai referensi untuk pengembangan *Puzzle Game Locker* menggunakan *RPG Maker MV*

c. Untuk peneliti

- Mampu menerapkan algoritma dan logika sesuai dengan game yang dibuat
- Menambah wawasan dan pengetahuan dalam hal pembuatan game yang menggunakan *RPG Maker MV*
- Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai genre *Puzzle Game*
- Menambah wawasan dan pengetahuan dalam hal implementasi *artificial intelligence*

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dari penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

##### 1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

##### 2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan.

##### 3. BAB III METODE PENELITIAN

Berisi didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan.

##### 4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi rancangan game yang dibuat sampai terbentuk pembuatan game *Locker*.

##### 5. BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian. ...