

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Mulyono dan Al Fatta (2012) di era modernisasi seperti sekarang ini, *Game* adalah sebuah permainan dengan tujuan bersenang – senang dan mengisi waktu luang, dalam perkembangannya *game* yang dulu dimainkan di halaman rumah bersama teman-teman sekitar lingkungan, dan kini semakin berkurang dengan berkembangnya teknologi dan permainan – permainan tradisional sudah berganti dengan permainan-permainan. *Game* telah banyak dikembangkan serta telah banyak menghadirkan jenis-jenis *game*.

Salah satu jenis *game* yang banyak disukai berupa *game* labirin. *Game* labirin sendiri mampu memberikan keuntungan bagi pemainnya. *Game* ini mampu membantu melatih otak serta melatih respon motorik *user/* pemain. *Game* jenis labirin merupakan *game* yang menerapkan teori matematik, pada labirin terdapat baris-baris, setiap baris akan memiliki kolom-kolom dengan jumlah yang sama setiap barisnya (Nugroho dan Ady: 2016).

Walaupun sebenarnya di POLITEKNIK NSC Surabaya telah disediakan buku pedoman untuk para Mahasiswa Baru, namun penulis merasa menganggap kurang menarik dan tidak interaktif (Mahardika dkk: 2014).

Game ini akan dibuat untuk mengenalkan bagaimana proses sebelum menjadi mahasiswa hingga menjadi mahasiswa yang ada di POLITEKNIK NSC Surabaya Di

dalam *game* tersebut nantinya akan dijelaskan bagaimana proses pendaftaran di kampus tersebut dan dilanjutkan dengan Masa Orientasi Siswa (MOS) lalu dilanjutkan dengan pengenalan di lingkungan kampus dan pengenalan staff beserta dosen yang ada di kampus POLITEKNIK NSC Surabaya. *Game* ini dibuat *User Friendly* agar bisa dimainkan oleh kalangan mahasiswa, selain itu di dalam *game* ini juga akan diberikan unsur labirin agar *game* lebih menantang dan seru.

Maka dari kesimpulan diatas penulis akan membuat *game* dengan unsur labirin dengan judul RANCANG BANGUN GAME LABIRIN DENGAN UNTUK PROSES KEMAHASISWAAN DI POLITEKNIK NSC SURABAYA

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang belakang di atas, maka permasalahan yang muncul sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat *game* edukasi yang cocok untuk dimainkan oleh kalangan mahasiswa?
2. Bagaimana menerapkan unsur labirin di dalam *game* yang berbasis edukasi?
3. Bagaimana membuat *game* tersebut menarik dan tidak membosankan saat dimainkan?

C. Batasan Masalah

1. *Game* ini hanya dapat dimainkan satu orang saja.
2. *Game* ini hanya dapat menampilkan layar 640x400 pixels

3. Pembuatan *game* ini menggunakan *software RPG Maker XP*.
4. Dalam pembuatan jenis *game RPG*, tidak digunakan seluruh *tool* dalam *RPG Maker Xp*. Tetapi hanya dibuat sebuah *game* sederhana yang meliputi pembuatan cerita (*Storyline*)
5. Sistem operasional hanya pada *android* atau bersifat *mobile*

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

- a. Membuat *game* edukasi yang cocok untuk dimainkan oleh kalangan mahasiswa.
- b. Memasukkan unsur labirin di dalam *game*.
- c. Membuat *game* labirin tersebut menarik dan tidak membosankan.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

- a. Bagi pengguna.
 - 1) Calon mahasiswa/mahasiswa Politeknik NSC dapat memahami proses kemahasiswaan dikampus. Selain itu, calon mahasiswa/mahasiswa yang dapat menyelesaikan tantangan dari permainan tersebut akan mendapatkan bonus. Supaya permainan menjadi menyenangkan dan menarik.

2) Bagi Politeknik NSC, dengan adanya *game* tersebut akan lebih dikenal luas orang/masyarakat, terutama bagi *user* yang menggunakan *game* tersebut.

b. Bagi penelitian

Dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh, khususnya mata kuliah Sistem Multimedia.