

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Yogyakarta dikenal sebagai kota yang mempunyai banyak lokasi wisata yang menjadi daya tarik turis lokal maupun mancanegara. Kota Yogyakarta juga memiliki banyak tempat bersejarah yang mempunyai keunikan tersendiri dengan ciri khasnya masing-masing. Wisata di kota Yogyakarta yang banyak dikunjungi contohnya Jalan Malioboro, Tugu Jogja, Monumen Jogja Kembali, Benteng Vredeburg, Alun-alun dan Kraton. Adapun lokasi wisata lainnya yang banyak dikunjungi adalah Candi Borobudur dan Candi Prambanan. Lokasi wisata inilah yang menjadi daya tarik turis untuk datang ke Kota Yogyakarta, untuk mengenal dan mengetahui wisata dan sejarah yang ada di Yogyakarta. Dengan kemajuan bidang teknologi dan ilmu pengetahuan, penggunaan teknologi sangat bermanfaat untuk menunjang dan meningkatkan keefektifan dalam bidang pengenalan daerah. Dukungan teknologi sangat berpengaruh untuk membantu dalam perkembangan baru untuk pengenalan, seperti halnya pengenalan lokasi wisata yang ada di kota Yogyakarta dengan menggunakan permainan.

Di era modern, banyak bermunculan berbagai metode melalui bidang teknologi sebagai jembatan untuk menyebarkan informasi dengan cara-cara yang menarik. Permainan yang menceritakan tempat-tempat istimewa di sebuah kota misalnya, metode pengenalan dapat diubah dengan menggunakan permainan petualangan. Teknologi digunakan untuk meningkatkan keefektifan suatu metode dengan berbagai macam cara. Banyak permainan yang telah dikembangkan untuk mengenalkan suatu budaya dan daerah tertentu agar pengenalan bisa lebih menarik lagi. Game pengenalan lokasi wisata di kota Yogyakarta dengan game petualangan adalah salah satunya. Dengan perkembangan *game engine* dan penggunaan *game* untuk media promosi untuk suatu daerah bisa lebih menjadi menarik.

Permainan dengan jenis petualangan adalah permainan yang dimainkan oleh satu pemain, dalam permainan ini pemain harus menyelesaikan misi dengan petunjuk yang ada pada beberapa lokasi agar bisa melangkah ke tahap yang selanjutnya sesuai dengan cerita yang ada sampai dengan akhir cerita. Permainan ini mengharuskan pemain untuk teliti dalam setiap petunjuk yang ada di permainan. Permainan petualangan atau *game adventure* adalah sebuah pengembangan dari *text based game*. *Text based game* adalah *game* yang ada sejak 1980an saat itu komputer masih mempunyai spesifikasi rendah, sehingga interaksi yang dilakukan hanyalah dengan berupa pilihan dan tanpa grafis yang baik. Dengan adanya perkembangan teknologi *text based game* berubah menjadi sebuah permainan yang lebih menarik dengan berbagai macam tambahan baik dalam grafis dan media lainnya. Permainan petualangan adalah permainan yang dapat digabungkan dengan pengenalan suatu kota karena permainan petualangan selalu berlatar belakang pada suatu tempat dan suatu jaman tertentu baik itu fiksi maupun nyata.

Pengenalan lokasi wisata kota Yogyakarta dapat diubah dengan permainan yang menarik dan berbeda yaitu dengan menggunakan *game* petualangan yang berlatar belakang kota Yogyakarta dengan pengenalan tempat wisata di dalamnya.

1.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana cara memperkenalkan lokasi wisata kota Yogyakarta dengan *game adventure*.

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini berbentuk *desktop*.
2. Aplikasi ini menggunakan tampilan dua dimensi.
3. Dimainkan hanya untuk *single player*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah merancang dan mengembangkan *prototype* permainan untuk media pengenalan wisata di kota Yogyakarta berbasis *game adventure* yang dapat membantu mengenalkan potensi wisata dengan media yang lebih menarik.

1.5 Manfaat Penelitian

- Penelitian ini bermanfaat sebagai alternatif pengenalan lokasi wisata dengan metode baru yang dapat digunakan oleh segala kalangan dengan permainan yang menarik serta pengetahuan tentang kota Yogyakarta dan lokasi wisata yang ada di kota Yogyakarta.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

a) Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data yang diperlukan dengan cara mencari referensi berbentuk buku, *e-book*, catatan maupun sejarah yang ada hubungannya dengan masalah yang ingin dipecahkan.

b) Perancangan

Tahapan ini merupakan tahapan dimana perancangan permainan akan dilakukan. Perancangan yang akan dilakukan adalah penentuan alur aplikasi, desain dan pembuatan musik.

c) Implementasi

Pada tahap ini merupakan tahapan dimana hasil dari studi pustaka dan perancangan pada tahapan sebelumnya akan diimplementasikan kedalam bentuk aplikasi permainan.

d) Pengujian

Tahap ini adalah tahapan dimana semua tahapan sebelumnya telah selesai dibuat dan diuji dengan menjalankan aplikasi apakah sudah sesuai dengan kebutuhan dan perencanaan yang diharapkan.

e) Evaluasi

Tahapan ini adalah tahapan akhir dimana aplikasi sudah dibuat dan dilakukan pengujian. Evaluasi adalah proses penilaian kepada aplikasi yang dibuat dengan mengukur keefektifan aplikasi dalam upaya mencapai keefektifan aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan tugas akhir ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu:

Bab I pendahuluan, yaitu bab yang membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II studi pustaka, yaitu bab yang berisi mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penelitian, meliputi konsep pembelajaran dan membangun aplikasi permainan yang memperkenalkan lokasi wisata di Yogyakarta.

Bab III metodologi penelitian, pada bab ini memuat uraian mengenai kebutuhan perangkat lunak dan perancangan perangkat lunak, dan uraian mengenai piranti khusus dan perancangannya.

Bab IV pembahasan, pada bab ini membahas tentang media pengenalan wisata melalui *game adventure*. Implementasi meliputi batasan implementasi dan hasil pengujian.

Bab V kesimpulan dan saran, pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dari penelitian dan merupakan rangkuman dari analisis kinerja yang akan mengemukakan beberapa saran dan kritikan selama pengembangan sistem.