

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Boyolali adalah salah satu kabupaten yang terletak di provinsi Jawa Tengah. Kabupaten Boyolali terletak di kaki sebelah timur Gunung Merapi dan Gunung Merbabu yang memiliki pemandangan sangat indah dan mempesona. Kabupaten Boyolali memiliki luas wilayah sebesar 101.510,1955 Ha atau 1.015,10 km<sup>2</sup>. Jalur Solo-Boyolali-Cepogo-Selo-Borobudur (SSB) yang melintasi kedua gunung tersebut dipromosikan menjadi jalur wisata menarik yang menjadi pilihan bagi wisatawan baik domestik maupun negara asing dari kota budaya Surakarta menuju Candi Borobudur untuk melintasi Kabupaten Boyolali. Kecamatan Selo dikenal sebagai daerah peristirahatan sementara bagi para pendaki Gunung Merapi dan Merbabu yang mempunyai tempat penjualan cenderamata yang representatif. Kecamatan Cepogo dan Selo merupakan sentra penghasil sayuran hijau yang segar dan murah serta pusat kerajinan tembaga di Boyolali.

Obyek wisata adalah segala sesuatu yang ada didaerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang ke tempat tersebut. Dan obyek wisata yang berada di kabupaten Boyolali merupakan salah satu kekayaan alam yang dimiliki daerah Boyolali. Beberapa obyek wisata dan sedikit penjelasannya yang terdapat di wilayah kabupaten Boyolali seperti berikut :

Gunung Merbabu cukup populer sebagai ajang kegiatan pendakian. Medannya tidak terlalu berat namun potensi bahaya yang harus diperhatikan pendaki adalah udara dingin, kabut tebal, hutan yang lebat. Air Terjun Kedung Kayang Objek wisata ini memiliki pemandangan alam berupa air terjun yang terletak di antara 2 kabupaten, yaitu Boyolali dan Magelang. Waduk Cengklik waduk dengan luas genangan 300 ha ini dibangun pada zaman Belanda, tujuannya untuk mengairi lahan sawah seluas 1.578 ha, bisa untuk latihan sky air. Tlatar Reservoir adalah pemandian untuk keluarga dengan sumber air berasal dari mata air. Ada 2 buah pemandian yaitu Pemandian Umbul Pengilon dan Pemandian Umbul Asem. Selain itu ada beberapa kolam renang rekreasi, termasuk kolam renang berstandar olimpiade. Pemandian Umbul Pengging merupakan wahana wisata kreasi air. Pengging memiliki keunggulan dimana dulunya merupakan tempat mandi keluarga Kasunanan Surakarta (Pemandian Tirta Marto). Agrowisata Sapi Perah Cepogo, sempatkanlah datang ke tempat pemerahan sapi yang terletak di Kecamatan Cepogo.

Belum banyak wisatawan yang mengenal obyek wisata Kabupaten Boyolali yang banyak menyimpan keindahan yang ada di Boyolali. Pada umumnya anak-anak bahkan masyarakat lebih suka bepergian ke luar kota dari pada berpergian didalam kota. Penulis berusaha memecahkan masalah ini dengan membantu mengenalkan beberapa obyek wisata kepada anak-anak bahkan masyarakat dengan cara bermain sambil memberikan informasi dan agar tidak merasa bosan. Karena game ini dilengkapi dengan gambar, teks, animasi, dan suara yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

“Bagaimana merancang game edukasi tentang pengenalan obyek wisata Boyolali kepada anak-anak dengan menggunakan Adobe Flash cs 3”

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam menyusun laporan ini, agar pembatasannya tidak melebar dan untuk memudahkan dalam menyelesaikan nantinya maka game ini hanya memfokuskan beberapa aspek di antaranya :

1. Pembuatan game ini sebagai sarana untuk membantu mengenalkan keanekaragaman obyek wisata Boyolali seperti menyusun gambar yang bisa dimainkan di komputer.
2. Game ini khusus memuat obyek yang berada di Boyolali.
3. Game ini bergenre puzzel.
4. Game ini hanya bisa dimainkan minimal pada sistem operasi windows XP.
5. Game ini hanya menggunakan Bahasa Indonesia.
6. Game ini dirancang untuk *anak usia diatas 7 tahun*.
7. Aplikasi ini berbasis dekstop.
8. Software yang digunakan untuk membuat game ini adalah Adobe Flash dan software pendukung multimedia lainnya seperti Adobe Photoshop, Adobe Audition, dan Adobe Illustrator.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan game ini adalah memperkenalkan obyek wisata yang berada di Kabupaten Boyolali kepada anak-anak bahkan masyarakat, adapun tujuan lain dari pembuatan game ini sebagai berikut:

1. Menerapkan disiplin ilmu yang telah didapat baik dalam bangku kuliah atau diluar bangku kuliah.
2. Memperoleh pengalaman tentang pembuatan aplikasi.
3. Untuk menyusun skripsi sebagai syarat kelulusan program strata 1 (SI) pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
4. Merupakan alternatif baru sebagai metode penyampaian informasi yang efektif dalam menyampaikan informasi tentang pengenalan obyek wisata di wilayah Boyolali.
5. Mensosialisasi game edukasi khususnya kepada anak-anak serta masyarakat agar lebih mengenal obyek wisata di wilayah Boyolali dengan mudah.

#### 1.5 Metode Penelitian

##### 1.5.1 metode pengumpulan data

Dalam pembuatan skripsi ini langkah-langkah yang dipakai yaitu sebagai berikut:

1. Metode observasi  
Yaitu metode dengan cara melakukan pengamatan terhadap berbagai jenis game.
2. Study Pustaka

Penulis melakukan study pustaka dengan cara mencari literatur yang berhubungan dengan pembahasan yang diperlukan untuk referensi baik dari internet, maupun sumber sumber yang lainya mengenai pembuatan aplikasi yang menggunakan *adobe flash*, serta mencari contoh-contoh aplikasi apa saja yang sudah dibuat dengan *adobe flash*.

### 3. Metode analisis kasus

Analisis kasus dilaksanakan setelah memperoleh data-data dari observasi dan berdasarkan teori-teori yang telah dipelajari dalam studi pustaka untuk dikaji dan diterapkan pada kenyataan yang ada.

### 4. Metode pengembangan aplikasi

Metode yang digunakan dalam pembuatan game “Perancangan Game Edukasi Pengenalan Obyek Wisata Boyolali” adalah metodologi pengembangan multimedia. Pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap yaitu ; *Concept, Design* (perancangan), *Material Collecting, Assembly, Testing* (pengujian), dan *Distribution*.

## 1.5.2 metode perancangan aplikasi

- 1.Struktur Navigasi
2. Flowchart
3. Storyboard

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab, dengan masing-masing bab berisi :



## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini mengurai tentang dasar teori yang mencakup teori-teori dan konsep-konsep dasar pembuatan game, konsep dasar multimedia serta software yang akan digunakan untuk membuat game ini.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang akan dibuat indentifikasi masalah serta kelayakan dan kebutuhan sistem yang akan dibangun serta tinjauan umum yaitu anak-anak dan masyarakat yang merupakan obyek penelitian.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memberikan penjelasan perancangan dan pembuatan game edukasi obyek wisata Boyolali.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang didalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh penulis.