

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Boyolali terletak dikaki sebelah timur gunung merapi dan gunung merbabu yang memiliki pemandangan sangat indah dan mempesona, sayuran hijau yang luas dan berbukti-bukti serta aktivitas gunung merapi yang terlihat jelas dengan jelas aliran lahar dan asapnya. Jalur Solo-Boyolali-Cepogo-Selo-Borobudur 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.

Sebagai salah satu daerah kunjungan wisata, Kabupaten Boyolali ternyata juga mempunyai kuliner khasnya yaitu sambel lethok. Sambel lethok kebanyakan dapat dijumpai dipedesaan dari pada dikota, hal inilah yang menyebabkan hilangnya sebagian kuliner boyolali dikalangan wisatawan. Sambel lethok ini orang lain menyebutnya dengan sambel tumpang, sama-sama berbahan dasar tempe busuk tetapi sambal lethok terdapat sedikit sayurannya yang bernama daun adas, daun adas dapat dijumpai didaerah pegunungan.

Sambel lethok adalah makanan khas yang umumnya terbuat dari tahu dan tempe semangit serta bumbu-bumbu lainnya setelah itu direbus dengan air santan. Sambal lethok akan lebih nikmat jika dikonsumsi keesok harinya karena bumbu-bumbu akan mengental. Untuk penyajian, sambel lethok bisa dipadukan dengan urap sayur adas. Cocok disantap bersama nasi maupun bubur.

Sajian makanan khas daerah boyolali ini mulai terlupakan bahkan mulai sulit untuk ditemukan lagi oleh generasi penerus kita, yaitu anak-anak kita. Mengenalkan makanan khas sambel lethok boyolali kepada anak-anak sejak dini merupakan upaya melestarikan warisan leluhur. Pada umumnya, anak-anak lebih suka bermain daripada membaca yang disebabkan oleh tingkatan kebosanan. Atas dasar itulah penulis berusaha untuk memecahkan permasalahan diatas dengan membantu mengenalkan makanan khas sambel lethok kepada anak-anak melalui *edugame* ini, maka anak-anak akan mendapatkan informasi hidangan khas daerah boyolali sambil bermain dan tidak akan merasa bosan karena dilengkapi dengan gambar, text, animasi, video, dan suara yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi.

Oleh karena itu, penulis mengangkat judul "Perancangan Game Edukasi Sambel Lethok Boyolali" sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang strata satu Ilmu Komputer – STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

## 1.2 Rumusan Masalah

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

Bagaimana merancang game edukasi sambel lethok boyolali untuk membantu mengenal salah satu makanan khas boyolali kepada anak-anak dengan lebih inovatif, informatif, dan menyenangkan?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melbar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut :

1. Pembuatan game ini sebagai sarana untuk membantu mengenal keragaman kuliner boyolali khususnya sambel lethok kepada anak-anak, seperti menyusun potongan gambar dan menebak nama gambar yang dapat dimainkan dikomputer.
2. Game ini khusus memuat makanan khas dari boyolali, yaitu sambel lethok.
3. Game ini memuat bahan-bahan dan resep sambel lethok.
4. Game ini terdiri dari 3 level permainan.
5. Game ini menggunakan bahasa indonesia karena untuk sementara waktu hanya disebarluaskan dinegara indonesia.
6. Game ini minimal dapat dijalankan di komputer bersistem operasi windows xp.

7. Software utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Flash CS6 actionscript 2.0. selain itu penulis juga menggunakan software multimedia lain, seperti Adobe photoshop CS6 dan Adobe soundbooth CS6

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang game edukasi sambel lethok boyolali untuk membantu mengenalkan keragaman kuliner boyolali khususnya sambel lethok kepada anak-anak dengan lebih inovatif, informatif, dan menyenangkan. Adapun tujuan lainnya sebagai berikut.

- a. Merancang game ini sebagai bentuk wujud pengembangan kemajuan teknologi informasi dalam bidang game.
- b. Merancang game ini sebagai sarana alternative pembelajaran bagi anak-anak khususnya dalam bidang komputer.
- c. Mengembangkan kemampuan dalam bidang game khususnya desain dan *game programming*.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini penyusunan menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

### 1. Interview

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan responden, dalam hal ini anak-anak dan orang agar data yang diperoleh lebih akurat dan sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembuatan game ini.

### 2. Observasi

Melakukan observasi kepada game sejenis agar bisa mendapatkan referensi untuk membantu pembuatan game ini.

### 3. Studi Literatur

Dalam studi ini, mengacu pada studi pustaka maupun referensi lain yang diperoleh dari berbagai sumber, baik dari sumber buku maupun *e-book* maupun dari sumber media internet sebagai acuan dalam merancang game edukasi sambil lethok boyolali.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut :

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang pemilihan judul skripsi "perancangan game edukasi sambil lethok boyolali", rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan dasar teori yang mencakup teori-teori dan konsep-konsep dasar pembuatan game, konsep dasar multimedia serta software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi game edukasi ini.

### **BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang analisi sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan dan kebutuhan sistem yang dibangun serta tinjauan umumnya, yaitu anak-anak yang merupakan objek penelitian.

### **BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memberikan penjelesan perancangan dan pembuatan game edukasi sambil lethok boyolali.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran guna memperbaiki sistem yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.

