

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Yogyakarta merupakan salah satu kota yang istimewa, yaitu dengan adanya pemerintahan sendiri yang dikepalai oleh Sri Sultan Hamengkubuwono X sebagai kepala daerah. Karena keistimewaan itulah Yogyakarta memiliki gelar Daerah Istimewa Yogyakarta. Yogyakarta sangat menjunjung nilai kebudayaan sehingga daerah ini kaya akan keragaman budaya seperti seni tari tradisional, upacara adat, pakaian adat, dan makanan khas.

Berbicara makanan khas, Yogyakarta memiliki beberapa makanan kuliner, seperti gudeg, bakpia jogja, ampyang, cemplon, enting-enting, geplak, getuk, dan ongol-ongol. Namun, yang paling banyak diminati wisatawan baik mancanegara maupun domestik adalah makanan khas bernama gudeg.

Gudeg adalah makanan khas yang umumnya terbuat dari nangka muda yang dimasak dengan santan. Warna coklat biasanya dihasilkan oleh daun jati yang dimasak bersamaan. Gudeg dimakan dengan nasi dan disajikan dengan kuah santan kental (*areh*), ayam kampung, telur, tahu, dan sambal goreng krecek. Seiring dengan selera pasar yang bervariasi, muncul berbagai variasi rasa gudeg, antara lain gudeg kering, dan gudeg basah.

Sajian makanan khas daerah Yogyakarta ini mulai terlupakan bahkan mulai sulit untuk ditemukan lagi oleh generasi penerus kita, yaitu anak-anak kita. Mengenalkan makanan khas gudeg Yogyakarta kepada anak-anak sejak dini

merupakan upaya melestarikan warisan leluhur. Pada umumnya, anak-anak lebih suka bermain daripada membaca yang disebabkan oleh tingkat kebosanan. Atas dasar itulah penulis berusaha untuk memecahkan permasalahan di atas dengan membantu mengenalkan makanan khas gudeg kepada anak-anak. Melalui *edugame* ini, anak-anak akan mendapatkan informasi hidangan khas daerah Yogyakarta sambil bermain dan tidak akan merasa bosan karena dilengkapi dengan gambar, teks, animasi, video, dan suara yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi.

### 1.2 Rumusan Masalah

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

Bagaimana merancang *game* edukasi gudeg Jogja untuk membantu mengenalkan makanan khas gudeg kepada anak-anak dengan lebih inovatif, informatif, dan menyenangkan?

### 1.3 Batasan Masalah

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

1. Pembuatan *game* ini sebagai sarana untuk membantu mengenalkan keragaman kuliner Yogyakarta khususnya gudeg kepada anak-anak, seperti menyusun potongan gambar dan menebak nama gambar yang dapat dimainkan di komputer.
2. *Game* ini khusus memuat makanan khas dari Yogyakarta, yaitu gudeg.

3. Game ini hanya memuat bahan-bahan dari resep gudeg.
4. Game ini terdiri dari 3 level permainan.
5. Game ini menggunakan bahasa Indonesia karena untuk sementara waktu hanya disebarluaskan di negara 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 CS5 Actionscript 2.0. Selain itu penulis juga menggunakan beberapa software multimedia lain, seperti Adobe Photoshop CS5, Adobe Soundbooth CS5, dan Adobe Illustrator CS5 sebagai software pendukung.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

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

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.
- b. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Mempelajari serta menggunakan software Adobe Flash CS5 Actionscript 2.0.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini penyusun 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 tua 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 atau *e-book* maupun dari sumber media internet sebagai acuan dalam merancang game edukasi gudeg Jogja.

## 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 merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan

masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, serta 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 akan digunakan untuk pembuatan aplikasi game edukasi ini.

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

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

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memberikan penjelasan perancangan dan pembuatan game edukasi gudeg Jogja.

## **BAB V PENUTUP**

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