

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bali merupakan sebuah pulau yang memiliki potensi besar di bidang pariwisata. Pulau Bali atau yang biasa disebut Pulau Dewata ini sangat dikenal di dunia internasional karena keindahan alamnya, kesenian, berbagai ragam budaya dan tradisi sosial masyarakatnya yang mayoritas oleh Agama Hindu.

Banyak orang di dunia kagum dengan keindahan Pulau Bali ini, dan ingin menikmati liburan mereka dengan mengunjungi tempat wisata, melihat kesenian dan budayanya. Tidak bisa dipungkiri banyaknya wisatawan asing yang berdatangan ke Bali, membuat wisatawan lokal juga tidak ingin ketinggalan untuk berlibur ke Bali.

Dalam perkembangan jaman yang sangat pesat ini, terkadang orang tua lebih memanjakan anak-anaknya dengan teknologi yang canggih dan fasilitas. Orang tua lebih memilih mengajak anak mereka berlibur ke sebuah Mall atau pusat perbelanjaan besar daripada berkunjung ke tempat wisata untuk mengetahui budaya yang ada di tempat tersebut.

Terkadang anak-anak yang sangat dimanjakan dengan teknologi lebih betah untuk diam duduk didepan laptop atau *gadget* mereka untuk bermain game. Salah satu media yang sangat praktis untuk mengenalkan pariwisata dan budaya Bali kepada anak-anak adalah melalui *game*.

Dari uraian di atas kita dapat mengetahui betapa pentingnya budaya dan daerah wisata yang ada terutama di Pulau Bali. Maka dengan alasan

tersebut, peneliti tertarik dan memilih penelitian dengan judul “Perancangan Game dengan Tema Bali untuk Memperkenalkan Obyek Wisata dan Budaya”. Dengan adanya game ini diharapkan anak-anak lebih tertarik untuk lebih mengenal tempat wisata atau melihat budaya Bali sebagai wawasan mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah yang diambil oleh penulis adalah, bagaimana membuat game yang dapat menarik minat anak-anak untuk lebih mengenal obyek wisata dan budaya Bali?

1.3 Batasan Masalah

Agar game mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Game ini berjenis Game Edukasi
2. Game ini terdiri dari 3 jenis permainan:
 - a. Game Hidden Object
 - b. Game Puzzle
 - c. Game Beda Gambar
3. Disetiap jenis game, terdapat 3 level permainan,
4. Game ini menjelaskan tentang obyek wisata dan budaya adat istiadat yang ada di Bali,
5. Perangkat lunak yang digunakan:

- a. Adobe Flash
- b. Adobe Audition
- c. Adobe Photoshop
- d. iMovie

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata- 1 (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan
- c. Untuk menghasilkan game dengan tema Bali yang mampu menarik minat anak-anak untuk lebih mengenal obyek wisata dan budaya Bali.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mengasah keahlian penulis dalam membuat aplikasi berbasis multimedia
2. Sebagai media hiburan agar mendapatkan wawasan yang luas terutama untuk anak SD kelas 4-6
3. Mengasah kemampuan berfikir, konsentrasi, ketelitian anak

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Wawancara (Interview)

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan responden, dalam hal ini anak-anak dan orang tua.

2. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku-buku sebagai bahan referensi yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

3. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

4. Eksperimental

Penulis melakukan eksperimen dengan membuat game edukasi yang bertujuan untuk memperkenalkan budaya dan obyek wisata yang ada di Bali, sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat sebelumnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Memuat secara garis besar berbagai hal yang akan dibahas pada bab selanjutnya, meliputi: latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang penjelasan multimedia, teori game, sejarah game, genre game, jenis game, perkembangan game, dan software yang digunakan yang akan digunakan sebagai landasan penelitian dan pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menguraikan tahap-tahap analisis dan perancangan yang meliputi konsep, desain, dan pengumpulan bahan.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang implementasi (pembuatan atau assembly) pada software yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang akan disampaikan penulis.