

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang masalah

Kebumen adalah salah satu Kabupaten yang terletak diprovinsi Jawa Tengah. Kabupaten ini terlatak dipesisir pantai selatan. Menurut Badan Pertanahan Nasional Kabupaten Kebumen mempunyai luas wilayah sebesar 128.111,50 ha atau 1.281,11 km² dengan kondisi beberapa wilayah merupakan daerah pantai dan pegunungan, namun sebagian besar merupakan dataran rendah. Dari luas wilayah Kabupaten Kebumen, tercatat 39.768,00 hektar atau sekitar 31,04% sebagai lahan sawah dan 88.343.50 hektar atau 68,96% sebagai lahan kering. Lahan kering digunakan untuk bangunan seluas 35.985,00 hektar (40,73%), tegalan/kebun seluas 28.777,00 hektar (32,57%) serta hutan negara seluas 16.861,00 hektar (19,08%) dan sisanya digunakan untuk padang penggembalaan, tambak, kolam, tanaman kayu-kayuan, serta lahan yang sementara tidak diusahakan dan tanah lainnya.

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 kebumen merupakan salah satu kekayaan alam yang dimiliki daerah kebumen. Beberapa obyek wisata dan sedikit penjelasannya yang terdapat diwilayah kabupaten kebumen seperti berikut :

Goa Jatijajar dibentuk alam selama ribuan tahun, muncullah sebuah karya nan indah yang menawarkan nuansa lain. Petruk diturunkan dari nama pengikut setia Pandawa dalam cerita pewayangan. Pantai Ayah, Pantai Karangbolong nuansa perbukitan yang asri dan lambaian pohon kelapa serasa menyejukkan hati. Di lokasi ini juga dilengkapi panggung terbuka bagi acara-acara seni rakyat. Pantai Menganti memiliki karang terjal dengan bukit yang keperak-perakan serta pasir putih yang menawan. Pemandian Air Panas Krakal memiliki mata air yang tidak pernah kering walau musim kemarau panjang sekalipun. Waduk Serbaguna Sempor serta Waduk Wadas Lintang mempunyai luas sembilan kali Waduk Sempor. Benteng Van Der Wijck terletak di Kota Gombong Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah. Wisata Air Jembatan terletak 10 kilometer utara Kutowinangun, masuk wilayah kecamatan Poncowarno.

Ini suatu upaya untuk mempromosikan obyek wisata Kabupaten Kebumen yang banyak menyimpan keindahan alamnya. Pada umumnya anak-anak bahkan masyarakat lebih suka bepergian ke luar kota daripada bepergian 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

Untuk mengenalkan objek wisata tersebut banyak cara, salah satunya dengan menggunakan game edukasi dengan sasarannya anak-anak serta masyarakat. Dengan menggunakan game edukasi ini pengenalannya menjadi lebih inovatif. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

Bagaimana merancang game edukasi tentang pengenalan obyek wisata kepada anak-anak serta masyarakat secara inovatif, informatif dan menyenangkan?

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. Membantu mengenalkan keanekaragaman obyek wisata kebumen seperti menyusun potongan gambar dan menebak nama gambar yang bisa dimainkan di komputer.
2. Game ini khusus memuat obyek wisata yang berada di Kebumen.
3. Game ini hanya terdiri dari 2 game dan 3 level permainan.
4. Game ini hanya bisa dimainkan minimal pada sistem operasi windows XP.

5. Game ini untuk sementara waktu menggunakan bahasa Indonesia karena agar bisa dimengerti sepenuhnya.

5. 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 Tujuan Penelitian

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

- a. Merupakan alternatif baru sebagai metode penyampaian informasi yang efektif dalam menyampaikan informasi tentang pengenalan objek wisata di wilayah kebumen.
- b. Mensosialisasi game edukasi khususnya kepada anak-anak serta masyarakat agar lebih mengenal objek wisata di wilayah kebumen dengan mudah.
- c. Mengetahui keefektifan game edukasi untuk menyajikan informasi lebih mudah dan inovatif.
- d. Membuat anak-anak jadi lebih kreatif dalam penggunaan game edukasi.
- e. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata I STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- f. Bisa menggunakan serta mempelajari Adobe Flash.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan pengumpulan data sebagai berikut.

1. Interview

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan anak-anak dan masyarakat agar lebih akurat dan sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembuatannya.

2. Observasi

Observasi melakukan observasi kepada game sejenis agar mendapatkan referensi untuk membantu dalam menyelesaikan game ini.

3. Studi literatur

Mengacu pada studi pustaka maupun referensi yang berasal dari buku atau *e-book* maupun dari sumber media internet sebagai acuan dalam merancang game edukasi obyek wisata Kebumen.

1.6 Sistematika Penulisan

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

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 dibuat indentifikasi masalah serta kelayakan dan kebutuhan sistem yang akan dibangun serta tinjauan umum yaitu anak-anak dan masyarakat yang merupakan objek penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

BAB V PENUTUP

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