

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang masalah

Perkembangan dan dinamika Kota Magelang yang pesat sebagai Kota Jasa saat ini tidak terlepas dari kondisi geografis yang ada walaupun luasnya hanya 18,12 km². Magelang terletak pada posisi strategis, karena berada tepat di tengah-tengah Pulau Jawa, dan berada di persilangan jalur transportasi dan ekonomi antara Semarang-Magelang-Yogyakarta dan Purworejo, di samping berada pada persimpangan jalur wisata lokal maupun regional antara Yogyakarta-Borobudur-Kopeng dan dataran tinggi Dieng. Kota Magelang disebut juga kota sejuta bunga karena berangkat dari sebutan "Sebagai Tuin Van Java" (Kota Kebun atau Tamannya Pulau Jawa. Kota Magelang memiliki makanan khas diantaranya adalah Gethuk, buntill, keripik yang merupakan sebagian dari aneka ragam jajanan khas yang bisa dijadikan sebagai buah tangan untuk rekan atau keluarga.

Gethuk adalah perwujudan singkong yang naik kasta dari tadinya hanya sebuah singkong yang dianggap sebagai makanan kampung, kemudian diolah menjadi gethuk yang dianggap sebagai makanan berkelas penuh cita rasa. Wilayah kabupaten magelanglah yang sangat mempengaruhi mengapa gethuk menjadi makanan khas. Hal ini karena wilayah kabupaten magelang merupakan wilayah pegunungan dan dataran tinggi, sehingga cocok sekali ditanami ketela. Hal ini membuat kabupaten Magelang menjadi salah satu pemasok ketela terbesar di wilayah jawa tengah. Hal inilah yang kemudian membuat banyak UKM di

wilayah magelang baik kota maupun kabupaten berinisiatif memanfaatkan ketela menjadi makanan olahan yang punya nilai jual yang lebih tinggi. Dan pilihan yang paling tepat serta cocok adalah Gethuk, karena selain mudah dibuat, gethuk juga bisa dibuat dengan berbagai variasi bentuk, rupa, dan warna, sehingga punya nilai lebih tersendiri dibanding dengan makanan olahan dari ketela lainnya.

Sajian makanan khas kota magelang ini seperti berhenti di tempat tanpa ada perkembangan berarti. Sehingga tempat yang menjual gethuk sendiri hanya di tempat-tempat tertentu saja. Mengenalkan makanan khas Gethuk magelang kepada anak-anak sejak dini merupakan upaya warisan leluhur. Pada umumnya anak-anak lebih suka bermain dari pada membaca yang disebabkan oleh tingkat kebosanan. Atas dasar itulah penulis berusaha untuk memecahkan permasalahan di atas dengan membantu mengenalkan makanan khas kepada anak. Melalui game ini, anak akan mendapatkan informasi hidangan khas daerah kota magelang sambil bermain sehingga anak tidak akan merasa bosan karena game ini dilengkapi dengan gambar, animasi, video, dan suara.

1.2 Rumusan Masalah

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

Bagaimana merancang *Game Edukasi Gethuk Magelang* untuk membantu mengenalkan makanan khas Gethuk magelang kepada anak-anak?

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 kota magelang khususnya Gethuk kepada anak-anak seperti, menebak nama gambar dan menyusun gambar yang dapat dimainkan di komputer.
2. Game ini disertai dengan pengenalan tentang makanan khas kota magelang yaitu Gethuk.
3. Game ini khusus memuat makanan khas kota magelang, yaitu Gethuk.
4. Game ini terdiri dari 2 level permainan.
5. Game ini hanya memuat bahan-bahan dari resep Gethuk.
6. Game ini hanya menggunakan bahasa indonesia karena untuk sementara waktu hanya disebar luaskan di negara Indonesia.
7. Game ini minimal dapat dijalankan dikomputer bersistem operasi windows 7.
8. Game ini dirancang untuk anak diatas usia 7 tahun.
9. Software utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Adobe flash CS3 Actionscript 2.0. Selain itu penulis juga menggunakan software multimedia lain seperti Adobe Photoshop CS3, Adobe audition 1.5,dan Adobe ilustrator CS3 sebagai software pendukung.

1.4 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang game edukasi Gethuk Magelang untuk membantu mengenalkan keragaman kuliner di Kota Magelang khususnya Gethuk kepada anak-anak. Adapun tujuan lainnya sebagai berikut.

1. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan Game Edukasi Gethuk Magelang.
2. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mendapat pendidikan di STIMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang multimedia.
3. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata I STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan penyusunan data sebagai berikut.

1. Studi literatur

Mengacu pada studi pustaka maupun referensi yang berasal dari buku atau e-book maupun dari sumber media internet sebagai acuan dalam perancangan game edukasi Gethuk Magelang.

2. Observasi

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

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 objek penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan perancangan dan pembuatan game edukasi Gethuk Magelang.

BAB V PENUTUP

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

