

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kuliner Jogja sudah terkenal sejak lama dengan keunikan tersendiri bagi masyarakat luas. Namun, masih banyak wisatawan yang belum mengetahui jenis-jenis kuliner yang ada di Jogja. Dewasa ini, teknologi sudah menjadi salah satu kebutuhan penting bagi masyarakat modern. Dan saat ini perkembangan teknologi sudah sangat pesat, perkembangan teknologi tersebut juga berdampak pada perkembangan media edukasi yang bersifat interaktif, oleh karena itu perlu adanya media interactive yang dapat memperkenalkan kuliner jogja dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu cara mendukung pembelajaran.

Adobe Animate merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat media interaktif. Software ini memiliki fitur-fitur yang memungkinkan pembuatan animasi, interaksi, dan multimedia yang menarik. Dalam pembuatan media interaktif pengenalan kuliner jogja, perlu juga adanya penelitian terkait preferensi wisatawan terhadap media interaktif yang dibuat.

Penelitian terkait jenis-jenis kuliner ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel, dan website yang membahas tentang kuliner Jogja.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti menggunakan Teknik pengenalan melalui media interaktif untuk memperkenalkan kuliner jogja, karena dapat menyajikan informasi dengan cara yang menarik melalui penggunaan animasi, video, audio, dan elemen visual lainnya.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang muncul yaitu sebagai berikut:

Bagaimana cara merancang media interaktif berbasis Adobe Animate untuk memperkenalkan kuliner Khas Yogyakarta?

### 1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dengan tujuan agar pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci. Adapun ruang lingkup permasalahan antara lain:

1. Perancangan media interaktif akan difokuskan pada penggunaan perangkat lunak Adobe Animate sebagai platform utama untuk pengembangan media interaktif
2. Konten Media Interaktif akan mencakup sejarah, bahan-bahan, cara pembuatan, dan tempat-tempat yang menjual kuliner khas Yogyakarta.
3. Manfaat dan dampak penggunaan media interaktif akan difokuskan pada peningkatan minat dan kesadaran masyarakat terhadap kuliner khas Yogyakarta serta potensi media ini sebagai alat promosi yang efektif.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian ini adalah merancang media interaktif berbasis Adobe Animate yang dapat digunakan untuk memperkenalkan kuliner khas Yogyakarta

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi penulis  
Manfaat untuk penulis adalah mendapatkan pengetahuan dan kemampuan mengenai pembuatan sebuah media interaktif sebagai bakal setelah lulus dari Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bagi Universitas AMIKOM YOGYAKARTA

Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang pembuatan dan perancangan sebuah media interaktif dan memberikan referensi untuk mahasiswa AMIKOM yang masih menyelesaikan skripsi.

3. Manfaat bagi User

Manfaat bagi user atau pengguna Pengenalan kuliner Jogja ini adalah bisa menjadi sarana untuk hiburan sekaligus edukasi untuk mengetahui keanekaragaman suatu budaya berupa kuliner.

**1.6 Metodologi Penelitian**

a. Studi Literatur

Mencari Informasi di internet seperti video tutorial pada YouTube yang berkaitan dengan proses pembuatan media interactive untuk digunakan sebagai referensi dalam proses pembuatan

b. Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan Media Interactive “Kuliner Jogja” dengan menggunakan Adobe Animate, terdiri dari perancangan aset berupa gambar peta kota Yogyakarta yang terdiri dari 5 kabupaten serta perancangan gameplay berupa TTS untuk mengevaluasi pengetahuan pengguna setelah mencoba belajar dari Media Interaktif ini.

c. Pengujian

Menguji apakah media interaktif yang telah dibuat bisa berjalan sesuai dengan yang diinginkan baik animasi, struktur navigasi, dan alur gamenya.

d. Penulisan laporan

Penulisan laporan dikerjakan dalam akhir penelitian sebagai penjelasan dari awal proses pengerjaan mulai dari tahap perancangan, pelaksanaan hingga pengujian

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan dalam skripsi ini adalah untuk mempermudah tentang isi skripsi secara garis besar. Adapun penulisannya sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN,**

Bab berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

### **BAB II : DASAR TEORI**

Menguraikan Teori-teori yang mendasari pembahasan pembuatan media interactive "Kuliner Jogja" secara detail, berupa definisi-definisi serta hal yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti sebagai dasar penelitian.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Membahas mengenai Pengembangan konsep desain, pemodelan, pengembangan prototipe dan pengujian dan evaluasi

### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Membahas mengenai proses pembuatan media interactive "Kuliner Jogja" yang dikerjakan dengan menggunakan software pendukung, serta pengujian program yang telah dibuat

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan sebagai bahan peninjauan selanjutnya