

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pariwisata secara umum merupakan salah satu jenis industri yang mampu menghasilkan pertumbuhan ekonomi dengan cepat dalam hal penyediaan lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup, dan menstimulasi sektor-sektor produktif lainnya[1]. Yogyakarta sebagai salah satu destinasi utama pariwisata di pulau Jawa potensi ekonomi yang besar, selain itu di era digital saat ini media interaktif seperti *game* dapat digunakan untuk mempromosikan daya tarik pariwisata di Yogyakarta.

Video game adalah permainan sebagai media hiburan yang semakin lama makin berkembang. *Video game* merupakan salah satu media interaktif yang paling dominan dalam 20 tahun terakhir karena *video game* saat ini lebih canggih dan makin beragam[2]. Perkembangan ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kepopuleran *video game* yang saat ini sudah dinikmati berbagai lapisan masyarakat. Selain itu saat ini *video game* dapat berfungsi sebagai sarana edukasi dan promosi mengingat betapa interaktifnya sebuah *video game*.

Pixel art untuk *game* dapat terlihat indah walaupun relatif sederhana. *Pixel art* juga memiliki ukuran file yang kecil karena memanfaatkan setiap *pixel* dalam satu *sprite* dan melalui perhitungan komputasi dalam penyimpanannya[4]. Selain itu *pixel art* memiliki keunikan tersendiri, dan *2d pixel art* banyak diminati para pemain *game*, terutama *game indie* yang sudah dirilis di *Steam*. Namun sayang tidak banyak *game* yang dibuat di Indonesia yang mengangkat wisata Yogyakarta.

Dalam konteks ini, pembuatan dan pembangunan *game* bertema wisata Yogyakarta dapat menjadi strategi inovatif untuk meningkatkan daya tarik destinasi pariwisata ini. Pembuatan *game* bertema wisata Yogyakarta bukan hanya sekadar upaya promosi, tetapi juga merupakan langkah-langkah konkrit untuk mengajak pengguna, terutama generasi milenial dan generasi Z, untuk menjelajahi dan mengenal lebih dalam pesona-pesona wisata yang dimiliki oleh Yogyakarta.

Melalui *game* ini, diharapkan dapat memberikan pengalaman virtual yang mendalam dan interaktif, serta mendorong pengguna untuk secara fisik mengunjungi destinasi wisata yang dihadirkan dalam *game* tersebut.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti akan menganalisis dan merancang, *game asset* berbentuk *2d pixel art* yang dapat menangkap keunikan dan keindahan dari Yogyakarta. Tujuannya selain mengedukasi masyarakat tentang wisata di Yogyakarta, juga memberikan standar pemahaman bagi para perancang *game* dan *game artist* agar dapat menangkap karakter dan budaya Yogyakarta.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat *game asset* pada *game* “Bimo Misadventures” yang dapat menunjang interaksi dan *visual* dari *game* ini serta mewakili keindahan Yogyakarta kedalam media *digital 2d pixel*?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) *Game asset* yang akan dibahas hanya mencakup dari aspek *asset* visual dari *game* ini
- 2) *Game asset* meliputi *asset* environment, karakter, dan UI.
- 3) *Game asset* yang di rancang untuk *game* “Bimo Misadventures” dirancang ke dalam media *2D pixel*.
- 4) *Asset* dari *game* “Bimo Misadventures” dibuat menggunakan *software* Krita.
- 5) Data Penelitian diambil dari tinjauan ke Plengkung Gading/Nirbaya dan Alun-alun Kidul.
- 6) *Asset* yang dibahas memiliki resolusi 16x16.
- 7) Implementasi *asset* diproses menggunakan Unity.

1.4. Tujuan Penelitian:

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah

menghasilkan 2d *pixel asset* yang dapat menunjang visual *game* “Bimo Misadventures” serta sebagai syarat menyelesaikan studi S1 peneliti di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan disusunnya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang bisa diambil sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis:
 - a. Meningkatkan keterampilan membuat *game* dalam penyusunan laporan.
 - b. Memberikan tambahan pengetahuan dalam merancang dan membuat *game asset*.
2. Manfaat bagi pemain:
 - a. Sebagai media alternatif untuk pengenalan destinasi turis di Yogyakarta
 - b. Melatih kecepatan reaksi
3. Manfaat bagi lingkungan Institusi/Universitas:
 - a. Dapat dijadikan referensi, khususnya bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan *game*.

1.6. Sistematka Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, ...

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan, ...

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan, ...

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian, ...

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian, ...

