

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata umumnya adalah salah satu jenis industri yang bisa menghasilkan pertumbuhan ekonomi yang pesat dalam hal penciptaan lapangan kerja, peningkatan pendapatan, taraf hidup dan merangsang sektor produktif lainnya [1]. Yogyakarta, sebagai salah satu destinasi pariwisata utama di Indonesia, memiliki potensi besar untuk terus meningkatkan sektor pariwisatanya. Dalam era digitalisasi ini, penggunaan teknologi, khususnya dalam bentuk *game*, dapat menjadi sarana efektif untuk mempromosikan dan mengenalkan potensi wisata suatu daerah.

Perkembangan teknologi yang progresif menciptakan inovasi-inovasi baru di berbagai bidang kehidupan. Ditandai dengan perkembangan teknologi di berbagai bidang. Teknologi tidak hanya digunakan untuk menunjang pekerjaan manusia, namun teknologi yang digunakan untuk tujuan hiburan juga berkembang pesat, termasuk *game* [2]. Perkembangan industri *game* global yang pesat menunjukkan bahwa *game* tidak hanya sebagai bentuk hiburan semata, tetapi juga dapat digunakan sebagai media edukasi dan promosi.

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.

Dalam pengembangan *game*, tentunya memerlukan proses desain pada saat pengembangan. Metode pengembangan yang umum digunakan salah satunya

merupakan metode GDLC (Game Development Lifecycle), dimana dilakukan 6 tahap pengembangan, antara lain tahap inisiasi, tahap praproduksi, tahap produksi, tahap pengujian alpha, versi beta, dan rilis [3]. Pemanfaatan permainan sebagai sarana promosi dan eksplorasi pariwisata kini menjadi tren yang sedang berkembang. Metode pengembangan *game* dengan *Game Development Life Cycle* (GDLC) memberikan pendekatan sistematis yang dapat memastikan pengembangan *game* perjalanan efisien dan menciptakan pengalaman menarik bagi para pemain.

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas, maka pada penelitian ini penulis akan merancang dan membuat *game* bertema wisata Yogyakarta berjudul "Bimo Misadventures" dengan metode pengembangan *game development life cycle* (GDLC).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti yang telah diuraikan diatas, maka inti dari masalah yang dihadapi dapat diuraikan sebagai berikut : Bagaimana cara merancang dan membuat *game* bertema wisata Yogyakarta "Bimo Misadventures" dengan metode Pembangunan *Game Development Life Cycle*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang dilakukan, agar masalah yang diteliti lebih berfokus maka penelitian yang dilakukan ini dibatasi pada:

1. *Game* yang akan dibahas hanya dapat dimainkan pada sistem operasi windows.
2. *Game* yang akan dibahas hanya dapat dimainkan secara single player.
3. *Game* yang dimainkan adalah *game* offline.
4. *Game* yang dibuat adalah *game* 2 dimensi.
5. *Game* dapat dimainkan oleh semua umur.
6. *Game* dibuild menggunakan Unity Engine
7. *Game* yang akan dibahas akan dirilis pada situs itch.io

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini antara lain:

1. Merancang dan membuat *game* bertema wisata Yogyakarta "Bimo Misadventures" dengan metode pengembangan *game development life cycle* (GDLC).
2. Memperkenalkan salah satu destinasi wisata yang ada di Yogyakarta.
3. Memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar S1 pada program studi Teknologi Informasi Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

Manfaat bagi penulis:

- a. Meningkatkan pengetahuan dalam merancang dan membuat *game*.
- b. Dapat mengetahui proses pembuatan *game* dengan metode *Game Development Life Cycle*.

Manfaat bagi pemain:

- a. Menjadi salah satu media pengenalan destinasi wisata yang ada di Yogyakarta.

Manfaat bagi akademik:

1. Menjadi referensi bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dalam mempelajari proses pembuatan *game* dengan metode *Game Development Life Cycle*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disajikan untuk memudahkan peneliti dalam menyusun penelitian ini yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori akan berisi tentang tinjauan pustaka, teori tentang pembuatan *game* dan metode pengembangan *game development life cycle* yang akan menjadi landasan dalam membuat penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab metode penelitian akan berisi mengenai objek penelitian, alur penelitian, dan spesifikasi alat yang akan digunakan dalam pembuatan *game*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab hasil dan pembahasan berisi tentang tahapan dalam pembuatan *game* dan hasil dari pembuatan *game* pada penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Bab penutup berisi mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang daftar dari buku, literatur, dan referensi yang digunakan oleh penulis dalam menulis penelitian.