

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Daerah Istimewa Yogyakarta atau yang lebih dikenal dengan kota Jogja adalah salah satu provinsi di Indonesia yang terletak di bagian tengah-selatan Pulau Jawa. Yogyakarta juga merupakan daerah tujuan wisata yang terkenal dengan kebudayaan dan juga alamnya yang selalu ramai dikunjungi. Hal tersebut dibuktikan dari data Statistik kepariwisataan tahun 2017 yang menyatakan bahwa jumlah wisatawan yang berkunjung pada tahun 2017 mencapai 5 juta orang. Jumlah tersebut bila dibandingkan dengan tahun 2013 mengalami peningkatan sekitar 53%.

Sebagai salah satu daerah dengan cukup banyak obyek wisata, Daerah Istimewa Yogyakarta mulai dikenal baik di dalam maupun diluar negeri. Informasi mengenai Yogyakarta pun mulai disebarakan melalui berbagai sarana dan media untuk menarik perhatian pengunjung, contohnya melalui iklan, brosur, film bahkan *game*. Namun juga sangat disayangkan karena informasi yang disebarakan masih sangat minim dan kurang optimal. Hal ini menyebabkan semakin terkenalnya obyek wisata yang sudah terkenal dan obyek wisata yang tidak terkenal tetap minim pengunjung atau bahkan tidak tersentuh sama sekali oleh wisatawan yang datang ke Jogja.

Saat ini fungsi *game* bukan hanya sebagai pengisi waktu luang, namun juga sebagai sarana pembelajaran atau media penyebaran berbagai informasi. *Game* yang sasarannya khusus untuk pembelajaran disebut dengan *edu-game* atau *game* edukasi. Namun pada dasarnya semua jenis *game* dapat digunakan sebagai sarana untuk belajar. Maka dari itu, sebuah *game* harus dibuat menarik dan menyenangkan bagi penggunanya.

Dengan memanfaatkan fungsi dari *game* tersebut, informasi yang disebar mengenai obyek wisata Jogja menjadi lebih optimal karena peminat *game* bukan saja dari kalangan orang dewasa tetapi juga anak-anak. Disamping itu, anak-anak

sangatlah cocok bila dijadikan sebagai target pengenalan obyek wisata karena besarnya rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap suatu hal.

Oleh karena itu dirancang permainan yang memudahkan anak untuk mengingat obyek-obyek wisata yang ada di Yogyakarta melalui sebuah *Game Running Challenge* yang dibuat dengan tampilan visual semenarik mungkin dan obyek 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi) agar tidak menimbulkan rasa bosan saat bermain.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang permasalahan, maka didapatkan perumusan masalah yaitu bagaimana cara membuat *Game Running Challenge* yang mempunyai tampilan dan animasi yang menarik guna mengenalkan ikon Yogyakarta kepada *user*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari rumusan masalah didapatkan beberapa batasan masalah yaitu:

- a. *Game* ini ditargetkan untuk anak usia 6 – 10 tahun.
- b. *Game* ini dibuat dengan memanfaatkan *mode blender game* yang terdapat pada *software blender 3D Modelling*.
- c. Menggunakan metode *random* pada bagian arena.
- d. Digunakan kurang lebih 10 ikon yang berada di kota Yogyakarta.
- e. Aplikasi *game* berjalan berbasis *desktop*.
- f. Aplikasi *game* hanya dapat berjalan pada sistem operasi *windows 64 bit*.
- g. Spesifikasi komputer yang dapat digunakan yaitu minimal *Intel Core i3* dengan *Ram 8GB* keatas.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari tugas akhir yang dibuat adalah untuk mengenalkan ikon Yogyakarta kepada pengguna khususnya anak-anak melalui *Game Running Challenge*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir ini adalah untuk melatih konsentrasi anak-anak dan *game* tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengenalan ikon wisata yang ada di Yogyakarta.

1.6 Metodologi Penelitian

Penyelesaian masalah dalam tugas akhir ini dengan menggunakan berbagai metodologi, antara lain:

a. Pengumpulan data

Cara pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini adalah dengan cara melalui internet dan pemodelan mandiri. Tahap awal adalah pengumpulan data-data yang dibutuhkan melalui media internet terlebih dahulu sebelum melakukan pengumpulan pemodelan mandiri yang berupa data desain modeling yang dibutuhkan.

b. Studi literatur

Bertujuan untuk mempelajari teori-teori dengan membaca beberapa buku dan data-data dari *internet* yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas pada Tugas Akhir ini.

c. Studi pustaka

Metode kepastakaan pada Tugas Akhir ini adalah metode pengumpulan data dengan cara menggunakan buku atau referensi yang berkaitan dengan topik yang sedang dibahas.

d. Analisa Kebutuhan Sistem dan Perancangan

Analisa yang dibutuhkan meliputi analisa kebutuhan perangkat lunak seperti *Adobe Photoshop CC*, *Adobe Audition*, *Blender Foundation* dan kebutuhan perangkat keras yaitu komputer, analisa kebutuhan data, dan analisa kebutuhan proses perancangan.

e. Implementasi

Metode implementasi adalah metode pengujian aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan perancangan, bertujuan agar dapat mengetahui letak

kesalahan atau bug pada aplikasi yang nantinya akan diperbaiki dengan menggunakan *software blender foundation*.

f. Pengujian

Metode pengujian adalah cara untuk menguji perangkat lunak dengan menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan, pengujian dilakukan dari segi *software, hardware* dan *brainware*.

Dengan Menggunakan metode pada tugas akhir yang dijelaskan tersebut, data-data diatas yang diperoleh lebih otentik untuk menyusun laporan tugas akhir yang dapat memberikan informasi yang jelas.