

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Industri pariwisata merupakan salah satu industri yang mampu memberikan kontribusi yang tidak sedikit bagi negara bahkan dapat dikatakan suatu aset negara yang tidak dapat digantikan dengan aset-aset yang lainnya, tak terkecuali pula negara Indonesia.

Indonesia dengan banyaknya kekayaan alam serta berlimpahnya lokasi-lokasi pariwisata menjadikan negara Indonesia sebagai salah satu pusat pariwisata dunia internasional (Prof. Dr. Paham Ginting, 2008).

Kota Yogyakarta sebagai salah satu kota tujuan pariwisata yang dimiliki Indonesia merupakan kota yang memiliki potensi besar untuk kemajuan industri pariwisata negara Indonesia yang mampu bersaing dengan lokasi-lokasi pariwisata yang lainnya. Tetapi belakangan ini pariwisata di Indonesia sedikit lesu dari turis baik turis lokal maupun turis domestik tak terkecuali kota Yogyakarta.

Promosipun gencar dilakukan oleh pemerintah demi memajukan kembali industri pariwisata negara dengan berbagai macam cara, antara lain dengan menghasilkan banyak media untuk mengenalkan dunia pariwisata Indonesia khususnya Yogyakarta seperti buku panduan wisata, video CD yang berisikan informasi-informasi berguna bagi para turis, situs-situs berkelas internasional yang memberikan informasi-informasi penting mengenai kota Yogyakarta, tetapi media yang disebutkan sebelumnya, masih dirasa kurang mewakili secara langsung, tepatnya masih belum

mampu memberikan atmosfer dari lokasi wisata yang sesungguhnya. Visi yang ingin dicapai ialah dibangunnya media yang memungkinkan untuk memberikan gambaran umum lokasi, kemudian garis besar dari lokasi pariwisata yang diminati, dan juga atmosfer dari lokasi wisata yang akan dikunjungi, sehingga turis yang telah menggunakan media ini dapat seolah-olah masuk ke dalam lokasi pariwisata tersebut tanpa sebelumnya pernah menuju ke lokasi tersebut secara langsung.

Buku memang bermanfaat, tetapi terkadang jadi membosankan bagi turis karena membaca terkadang agak terasa monoton bagi sebagian orang, video CD memang mampu memberikan gambaran yang jelas hanya saja kurang ada interaksi didalamnya sehingga terkesan turis tidak merasakan atmosfer eksplorasi dari lokasi pariwisata.

Sehingga hal diatas menjadi dasar dibangunnya *game* "Adventure Point and Click" Interaktif yang mungkin dapat memberikan solusi awal bagi permasalahan ini, karena didalam game ini terdapat gabungan beberapa elemen yang ada seperti informasi dari buku, gambaran dari lokasi wisata, efek suara, serta adanya beberapa *puzzle* akan memberikan kepuasan tersendiri bagi penikmatnya dan membuat pemain merasa terlibat dalam permainan (Gary Schober, 2007).

Sehingga media ini diharapkan dapat menjadi semacam simulasi awal sebelum nantinya para turis tersebut benar-benar mengunjungi lokasi pariwisata tersebut khususnya Taman Sari. Taman Sari dipilih sebagai obyek wisata yang akan diperkenalkan melalui *game* interaktif ini karena Kepamoran Obyek wisata Taman Sari tidak kalah dengan obyek wisata yang ada di Yogyakarta lainnya.

Oleh karena itu *game* interaktif ini dibangun untuk menambah pengetahuan serta pengalaman yang lain yang tidak dapat ditemui pada media lainnya.

I.2. Rumusan Masalah

Permasalahan yang muncul dilihat dari latar belakang yang ada antara lain :

1. Bagaimana mengembangkan Perangkat Lunak Pengenalan Obyek Wisata Taman Sari.
2. Bagaimana cara membuat simulasi sehingga *user* seolah olah berada pada objek yang sesungguhnya.
3. Bagaimana mengintegrasikan semua data sumber daya yang ada dan telah didapat sehingga dapat diolah menjadi sebuah *game* interaktif.

I.3. Batasan Masalah

1. *Software* ditujukan untuk para turis yang menginginkan atau berencana untuk melakukan tur wisata menuju Yogyakarta khususnya Taman Sari, meskipun tidak menutup kemungkinan dapat digunakan oleh orang yang tertarik dengan Obyek Wisata di Yogyakarta terutama Taman Sari.
2. *Game* yang dibuat merupakan *game* interaktif 2 dimensi.
3. *Tools* yang digunakan untuk membangun *software game* ini adalah "Adventure Game Studio (AGS)".
4. Password atau kata kunci yang diperlukan untuk mengakses informasi mengenai Mini Ensiklopedia merupakan kata kunci yang statis, dan tidak bisa dirubah secara eksternal.
5. Bahasa yang digunakan dalam *game* ini adalah bahasa Indonesia.

I.4. Tujuan Penulisan

1. Mengembangkan Perangkat Lunak Pengenalan Obyek Wisata Taman Sari.
2. Membuat simulasi sehingga *user* seolah berada pada obyek yang sesungguhnya.
3. Mengintegrasikan semua data sumber daya yang ada dan telah didapat sehingga dapat diolah menjadi sebuah *game* interaktif.

I.5. Metodologi

Metode yang akan digunakan dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung dengan maksud untuk mendapatkan data yang akurat sehingga program yang ada mempunyai fasilitas yang memadai.

2. Studi Pustaka

Dengan mengumpulkan data dari buku-buku referensi mengenai obyek wisata Taman Sari dan juga dari beberapa situs di website mengenai pengembangan *game* dengan "Adventure Game Studio".

3. Pembangunan Perangkat Lunak

- a. Analisis -> dok SKPL-ITA-Tamansari

- b. Desain -> dok DPPL-ITA-Tamansari

- c. Koding

- d. Pengujian -> dok PDHUPL-ITA-Tamansari

I.6. Sistematika Penulisan Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi uraian mengenai latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan penulisan, batasan masalah, metodologi, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi dasar - dasar teori mengenai Obyek Wisata Taman Sari dan perkembangan *Game "Adventure Point and Click"* dengan menggunakan "Adventure Game Studio".

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang analisis dan perancangan dari *game* interaktif tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Berisi hasil implelementasi dan pengujian terhadap sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran terhadap tugas akhir yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA