

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sebagai salah satu kota yang mengandalkan pendapatan dari sektor perdagangan dan jasa, terutama di bidang pariwisata, nama Solo sebagai kota budaya sudah lama digulirkan. Berbagai hal menarik dapat dijumpai mulai dari makanan, pakaian, dan bermacam pagelaran budaya. Pemerintah Kota Solo mencatat jumlah turis yang berkunjung ke Solo setiap tahun mencapai 1 juta orang, dan 95 persennya adalah wisatawan dalam negeri (Dinas Pariwisata Surakarta, 2013). Namun jumlah kunjungan wisata di berbagai objek wisata berangsur-angsur turun setiap tahunnya.

Kraton Mangkunegaran merupakan salah satu tempat paling bersejarah di kota Solo juga obyek wisata dan yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan asing. Karena letaknya yang bersebelahan dengan Pasar Triwindu, yaitu tepat di tengah-tengah jalur utama Kota Surakarta dan di tempat ini pula sering diadakan berbagai pagelaran seni dan budaya, maka tak heran jika banyak wisatawan asing yang sering mengunjungi tempat ini. Tak kurang dari 10.000 wisatawan asing mengunjungi tempat ini setiap tahunnya. (Tourist Information Center Surakarta, 2013)

Namun tidak banyak warga, khususnya anak-anak, Kota Solo yang tahu jika Raden Mas Said alias Pangeran Sambernyawa, pendiri Praja Mangkunegaran, merupakan salah satu Pahlawan Nasional Indonesia. Berbagai media dan iklan *konvensional* selama ini telah digunakan untuk menarik minat wisatawan, namun

masih kurang dapat diandalkan. Hal ini dikarenakan daya cakup iklan pada media cetak dan elektronik tersebut hanya pada ruang lingkup lokal dan disertai banyak keterbatasan interaksi dan visualisasi serta penyampaian pesan. Bahkan media buku cerita bergambar yang menceritakan sejarahnya pun sulit ditemukan.

Game merupakan media hiburan dengan pertumbuhan paling tinggi di antara media audio visual lainnya seperti musik, tv, dan film. Game tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan saja, namun juga memiliki fungsi komunikasi dan media naratif. Dengan memanfaatkan fungsi game sebagai media edukasi, maka membuat sebuah game yang mempelajari sejarah dengan cerita, *concept art*, karakter, dan *environment* yang memuat informasi budaya Indonesia diharapkan dapat menjadi sebuah cara yang berbeda dan menarik untuk dapat menyampaikan nilai sejarah kebudayaan Solo, sekaligus sebagai publikasi multimedia untuk melindungi budaya Indonesia dari klaim pihak asing. (Pandu, 2012)

Berdasarkan uraian di atas, maka dibuat game “Petualangan Pangeran Sambernyawa” dengan tujuan tidak hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga diharapkan ada hubungan positif antara permainan sebagai media cerita dan pengetahuan sejarah kebudayaan Kota Solo. Karena memanfaatkan media digital adalah salah satu upaya pendekatan yang baik kepada anak-anak dengan tujuan positif untuk memperkenalkan cerita rakyat dan menyampaikan nilai sejarah kebudayaan. Serta diharapkan *game* ini mampu menumbuhkan minat berwisata ke kota Solo.

B. PERUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas dapat diambil rumusan masalah yaitu bagaimana membuat sebuah *Android Game* berbasis HTML5 sebagai media edukasi tentang Sejarah Praja Mangkunegaran.

C. PEMBATAAN MASALAH

Batasan permasalahan yang akan dibuat meliputi beberapa pokok bahasan berikut:

1. Pembuatan *Run and Jump Game* “Petualangan Pangeran Sambernyawa” pada platform *Android*.
2. Pembuatan *Run and Jump Game*, berjudul “Petualangan Pangeran Sambernyawa” memanfaatkan HTML5 core-Canvas dengan 4 tingkat kesulitan.
3. Permainan secara umum bercerita tentang perang-perang besar yang dijalani Raden Mas Said.
4. Konten permainan secara umum layak untuk usia 14 tahun ke atas.

D. TUJUAN SKRIPSI

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat sebuah *Android Game* berbasis HTML5 sebagai media edukasi tentang Sejarah Praja Mangkunegaran.

E. MANFAAT SKRIPSI

Hasil laporan penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

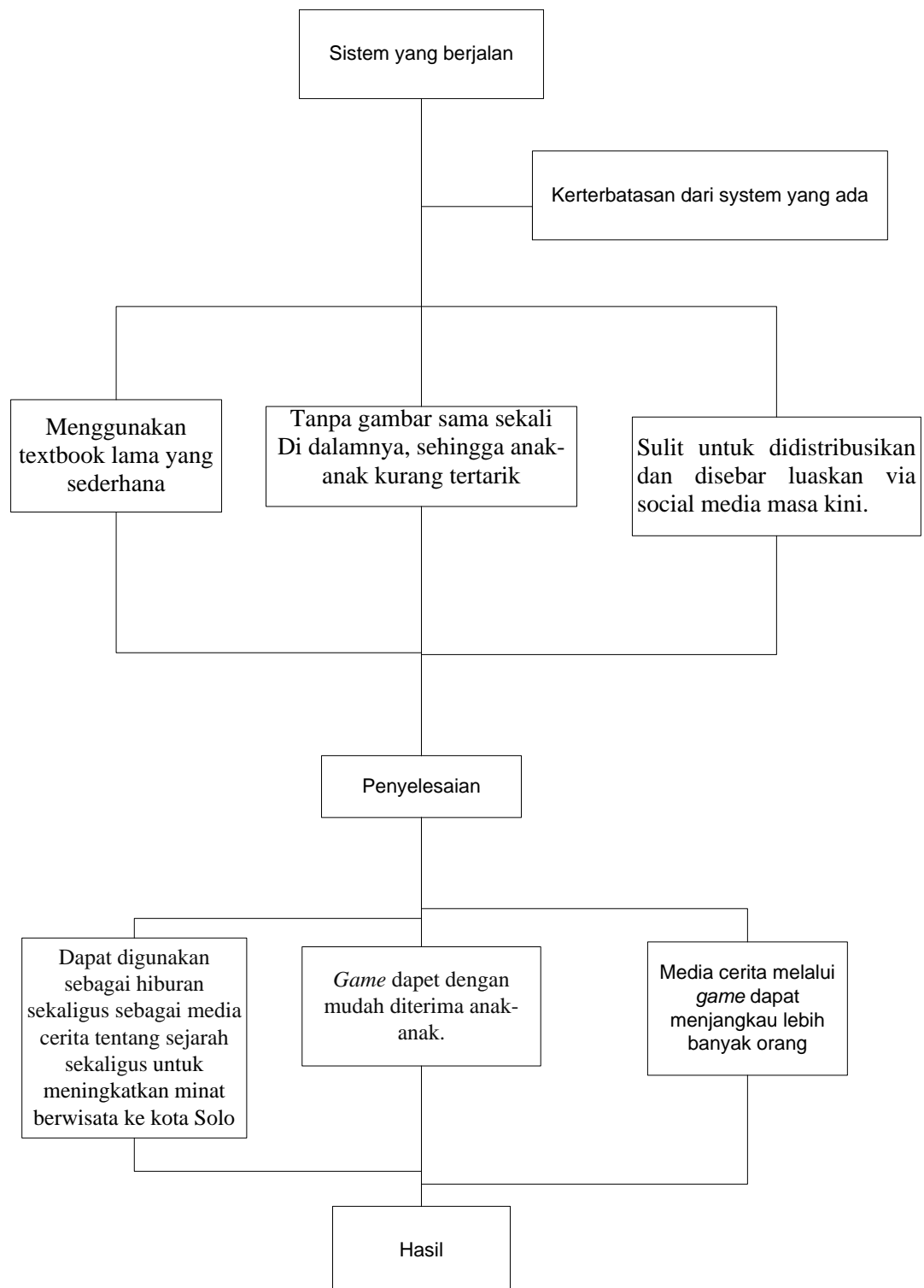
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa wawasan dan pemikiran terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang IT, terutama yang berkaitan dengan pembuatan sebuah 2D *ptarformer game* pada *device* android, khususnya mengenai sejarah Praja Mangkunegaran.

2. Secara Praktis

Secara garis besar kegunaan praktis dari penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi pemain sebagai berikut:

- 1) Sebagai media cerita tentang sejarah singkat Praja Mangkunegaran untuk masyarakat secara umum dan khususnya bagi anak-anak warga kota Surakarta.
- 2) Sebagai hiburan sekaligus membantu perkembangan psikomotorik anak dalam hal reflek, koordinasi mata-tangan.

F. KERANGKA PIKIRAN



Gambar 1.1 Kerangka Pikiran

G. SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan gambaran dan penulisan skripsi serta mempermudah pemahaman isi skripsi, maka disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan skripsi, manfaat skripsi, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi mengenai teori-teori dan tinjauan pustaka yang digunakan penulis sebagai referensi dan dasar pelaksanaan penelitian dalam pengerjaan laporan skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan mengenai metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penyusunan skripsi. Menjelaskan tata cara penelitian, prosedur penelitian dan teknik penelitian.

BAB IV TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi tentang tinjauan umum mengenai lokasi dan keadaan fisik Praja Mangkunegaran, Istana Mangkunegaran sebagai objek wisata, dan sejarah singkat tentang perjuangan Raden Mas Said.

BAB V PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan dan implementasi game yang akan dibuat, beserta teknologi yang digunakan dalam pembuatan game, implementasi memuat hasil analisa dan perancangan game yang mungkin akan ditampilkan dalam bentuk tabel, flow chart, gambar, dan penjelasan dari masing-masing bagian.

BAB VI PENUTUP

Penutup memuat kesimpulan dari hasil penelitian atau implementasi game dan saran yang diperoleh dari kesimpulan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi semua sumber informasi yang digunakan dalam menyusun laporan skripsi.