

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negeri yang kaya akan adat dan budayanya. Dengan memiliki 34 Provinsi menjadikan Indonesia salah satu negara yang besar dan kaya. Dari semua Provinsi yang ada, tidak ada satupun adat, kebudayaan yang sama. Perbedaan ini menjadikan Indonesia yang indah.

Tidak banyak orang mengenal adat, kebudayaan dari berbagai daerah di Indonesia. Padahal banyak sekali adat dan kebudayaan yang ada. Mulai dari perbedaan Bahasa, senjata khas daerah, lagu daerah, batik, makanan. Jika dipelajari lebih lanjut tentang perbedaan pada setiap daerah, maka akan sangat indah jika semua dapat mengerti. Dalam lingkup yang kecil seperti dalam satu pulau, tidak semua sama satu Bahasa atau yang lebih mencolok yaitu baju adat.

Seiring dengan kemajuan zaman juga ikut melumpuhkan minat akan melestarikan budaya dari daerah masing-masing. ^[9]Menurut Databoks, pengguna handphone sebanyak 92 Juta orang, sedangkan pada statistic yang dilampirkan oleh Tomato Digital Indonesia, 46% memainkan game secara online (menggunakan internet), 36% menonton langsung orang bermain game (streamer). Masyarakat lebih memilih untuk bermain game berjam-jam dan tidak ada yang mengulas tentang budaya kecuali jika dengan keadaan terpaksa atau sedang mengerjakan tugas. Hanya sedikit anak muda yang mengerti beberapa budaya dengan tepat. Bahkan ada yang baru mengenal sesuatu hal yang ada pada daerah tertentu karena tidak dikenalkan pada materi pembelajaran.

Dengan ini dibutuhkan cara agar orang-orang dapat mengenal lebih jauh tentang budaya Indonesia. Pada saat ini, pengenalan itu sudah mulai merambah pada game. Seperti game yang telah dicoba sebelumnya “Belajar Budaya Indonesia + Suara” yang mengangkat tentang kebudayaan Indonesia masih kurang lengkap dan cenderung membingungkan pengguna.

Dengan ini, game yang akan dikembangkan akan mengangkat pengenalan budaya Indonesia melalui game 2D yang cenderung ringan. Dengan cara ini, dapat memberikan angin segar untuk melestarikan budaya Indonesia karena berbeda dari game lainnya yang mengusung mode petualangan atau lainnya. Dalam game, yang akan disematkan mode tantangan untuk menyelesaikan suatu stage pada daerah

yang dilewati oleh pengguna. Pengguna akan diberikan petunjuk tentang apa yang dimiliki suatu adat di akhir game yang telah dilalui. Melalui metode ini, diharapkan pengguna tidak merasa bosan dan lebih tertantang dengan mode yang diberikan.

1.3.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka adapun rumusan masalah yang akan dibahas yaitu sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengembangkan aplikasi yang tepat untuk mengenalkan kebudayaan suatu suku Indonesia?
- b. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi permainan agar dapat digemari oleh target user?

1.3 Batasan Masalah

- a. Pengenalan budaya yang hanya mencakup beberapa suku di setiap pulau di Indonesia
- b. Terdapat modifikasi dalam karakter dan tampilan
- c. Batasan umur pengguna 13 sampai 25 tahun
- d. Aplikasi ini hanya menggunakan Bahasa Indonesia

1.4 Tujuan

- a. Mengenalkan beberapa aset yang dimiliki oleh suatu suku setiap pulau yang ada di Indonesia melalui media game pada handphone
- b. Meningkatkan visualisasi dari karakter dan tampilan dalam game

1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

Metodologi yang dapat dilakukan dalam proses penyelesaian masalah yang dihadapi adalah sebagai berikut:

- a. Tahap studi literatur
Melakukan pencarian referensi yang berhubungan dengan pengembangan aplikasi permainan yang memiliki basis kebudayaan. Referensi yang berhubungan dengan tugas akhir ini yaitu dari berbagai sumber di internet untuk mendapatkan informasi tentang hal yang akan diangkat dalam game.
- b. Tahap pencarian dan pengumpulan data

Tahap pencarian dan pengumpulan data yang dilakukan yaitu melalui kuesioner atau angket. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan kepada koresponden agar dapat dijawab. Kuesioner ini bersifat terbuka dengan maksud memberikan kebebasan kepada responden untuk menjawab semua pertanyaan atau pernyataan yang telah diberikan. Adapun yang melatar belakangi adanya kuesioner ini yaitu hal yang telah dimengerti oleh koresponden terhadap beberapa hal dari suatu suku yang ada pada game.

c. Tahap perancangan sistem

Metode dari perancangan tugas akhir ini adalah dengan metode programming yang memiliki tahap sebagai berikut:

- Planning

Merencanakan apa saja kebutuhan yang akan dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi permainan, termasuk dengan menyusun alur dari permainan

- Desain

Membuat dan mengimplementasikan desain yang telah dibuat dengan sederhana agar dapat memudahkan membangun aplikasi. Adapun kegiatan yang dilakukan dengan membangun model sistem hingga basis data.

- Coding

Pengkodean perangkat lunak untuk membangun suatu sistem yang kompleks, sesuai dengan planning dan juga desain yang telah direncanakan sebelumnya.

- Testing

Pada tahap testing, memfokuskan untuk melakukan pengujian fitur dan fungsionalitas dari aplikasi yang telah dibangun.

d. Tahap implementasi

Pada tahap ini, dilakukan implementasi perangkat lunak yang diharapkan sinkronisasi pada perangkat lunak sesuai dengan konsep yang telah direncanakan sebelumnya seperti pengimplementasian menggunakan aplikasi Unity.

e. Tahap pengujian dan analisis

Di tahap ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi, apakah aplikasi yang telah dibuat dapat berjalan dengan baik sesuai dengan perencanaan. Jika terdapat suatu masalah dari aplikasi, maka akan dilakukan perbaikan terhadap aplikasi yang bermasalah.

f. Tahap pembuatan laporan

Pada tahap ini, pembuatan laporan tugas akhir yang berisikan dokumentasi terhadap semua tahap-tahap yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas akhir beserta dengan hasil analisisnya. Adapun isi dari laporan tugas akhir ini diantaranya berisi tentang landasan teori, tahapan pembuatan, dan hasil akhir dari pembangunan aplikasi ini.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

a. Radhitya Kurnia Wijaya

Peran : Game Developer, 2D Game Artist

Tanggung Jawab :

- Merancang rencana pengembangan aplikasi permainan
- Mengimplementasikan rencana pengembangan aplikasi permainan
- Mengimplementasikan mekanik dasar aplikasi permainan
- Mengintegrasikan aset visual yang telah dibuat dalam aplikasi permainan

b. Hizkia Tupa Christianto Sihombing

Peran : Game Developer, 2D Game Artist

Tanggung Jawab :

- Membuat aset visual untuk aplikasi permainan
- Menuangkan unsur kebudayaan Indonesia pada aset visual
- Membuat animasi dan keperluan aplikasi permainan lainnya