

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan 5 pulau besar seperti Sumatera, Jawa, Kalimantan, Papua, Sulawesi serta pulau-pulau kecil yang tersebar disekitarnya^[1]. Kebesaran Indonesia ini tercermin dari banyaknya suku bangsa dengan kebudayaannya yang sangat khas. Budaya Indonesia yang beragam ini menjadi asset yang besar bagi Indonesia^[2].

Keberagaman budaya tersebut banyak memberikan manfaat bagi bangsa kita. Salah satunya dalam bidang Pariwisata. Potensi keberagaman budaya dapat dijadikan objek dan tujuan pariwisata di Indonesia yang bisa mendatangkan devisa^[3]. Dalam UU No. 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan, disebutkan bahwa daya tarik wisata adalah sesuatu yang menjadi sasaran wisatawan yang terdiri dari:

- a. Objek dan daya tarik wisata ciptaan Tuhan YME yang berwujud keadaan alam, flora dan fauna.
- b. Objek dan daya tarik wisata hasil karya manusia yang berwujud museum, peninggalan sejarah, seni dan budaya, wisata argo, taman rekreasi dan kompleks hiburan^[4].

Namun masih banyak budaya yang berada di pulau-pulau besar di Indonesia masih belum terlalu dikenal oleh masyarakat luar bahkan masyarakat Indonesia sendiri. Hal ini disebabkan masih kurangnya media informasi yang memberikan informasi untuk memperkenalkan kebudayaan yang ada di Indonesia. Di Sulawesi sendiri masih banyak berbagai budaya daerah yang belum di explore oleh orang banyak yang memiliki ciri khas budaya yang unik dan indah. Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah media informasi untuk memperkenalkan budaya tersebut.

Salah satu daerah di Sulawesi khususnya Sulawesi Selatan yang memiliki potensi wisata dan budaya yang harus dikembangkan lagi adalah Tana Toraja. Tana Toraja merupakan salah satu kabupaten yang terletak di Provinsi Sulawesi Selatan. Tana Toraja berasal dari kata Tana yang artinya negeri dan Toraja yang memiliki arti To: orang dan riaja: utara. Nama inipun sejalan dengan pendapat seorang antropolog DR. C.Cruyit bahwa suku toraja berasal dari Indocina atau sekitar Teluk Tongkin yang dimana mereka merupakan imigran yang meninggalkan negerinya dalam gelombang yang dibagi 2 yaitu Protomelayu dan Deutromelayu. Mereka membawa budayanya berupa aturan hidup dan keyakinan demikian pula dalam membangun pemukiman mereka pun terinspirasi dari bentuk perahu yang merupakan alat transportasi yang mereka gunakan dalam mengarungi lautan^[5].

Berbagai potensi yang dimiliki Tana Toraja yaitu tempat wisatanya yang begitu indah, acara adat yang sangat unik, serta tariannya yang menarik perhatian wisatawan untuk berkunjung ke Toraja. Namun karena kurangnya media informasi yang mendukung untuk memperkenalkan budaya serta pariwisata yang ada di Tana Toraja ini membuat Tana Toraja

sendiri belum terlalu dikenal kebudayaan serta pariwisatanya oleh banyak orang terutama warga Indonesia sendiri. Padahal begitu banyak budaya yang terdapat di Tana Toraja yang begitu indah dan unik yang dapat menarik perhatian banyak orang. Oleh karena itu, kami membuat suatu aplikasi berbasis android yang menyediakan informasi mengenai kebudayaan dan pariwisata Tana Toraja menggunakan teknologi virtual reality. Aplikasi ini dibuat untuk mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi mengenai kebudayaan dan pariwisata Tana Toraja dimana saja dan kapan saja. Aplikasi ini juga dapat membantu masyarakat yang ingin berkunjung ke Tana Toraja untuk dapat mengenal Tana Toraja terlebih dahulu sebelum mengunjunginya.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan, perumusan masalah yang teridentifikasi yaitu diperlukannya media promosi untuk memperkenalkan pariwisata dan budaya dari Tana Toraja lebih dekat.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang tersusun berdasarkan tujuan, yaitu:

1. User yang menjadi target adalah umur 6 sampai dengan 60 tahun.
2. Aplikasi hanya dikhususkan untuk memperkenalkan Toraja.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan yang telah dirumuskan, yaitu menciptakan media promosi untuk memperkenalkan pariwisata dan budaya dari Tana Toraja dengan menggunakan teknologi Virtual Reality.

1.5. Metodologi Penyelesaian Masalah

Dalam pembuatan E! Toraja ini penyusun menggunakan metode waterfall. Berikut ini adalah penjelasan tahapan-tahapan dalam pembuatan E! Toraja:

1. Perencanaan

Dalam tahap ini dilakukan penentuan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan batasan masalah dari dibuatnya E! Toraja. Dan dilakukan survey ke masyarakat melalui Kuesioner online.

2. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan pencarian kebutuhan-kebutuhan yang berkaitan dengan pembuatan E! Toraja. Dalam pencarian kebutuhan tersebut penyusun menggunakan 2 metode pencarian yaitu metode observasi dan metode studi literatur. Berikut penjelasan dari metode-metode tersebut:

1. Metode Observasi

Dalam metode ini analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pengambilan data secara langsung tentang hal-hal yang berkaitan dengan budaya Tana Toraja.

2. Metode Literatur
 Dalam metode ini analisis kebutuhan dilakukan dengan cara mencari informasi dari buku-buku, internet, atau aplikasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan budaya Tana Toraja
3. Desain
 Pada tahap ini dilakukan desain antar muka aplikasi dari E! Toraja yang sesuai dengan *user experience* berdasarkan informasi-informasi yang berkaitan dengan kebudayaan.
4. Pengkodean
 Dalam tahap ini dilakukan implementasi pengkodean atau coding yang dibuat berdasarkan dari rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.
5. Pengujian
 Tahap ini adalah tahap penyusun melakukan pengujian terhadap E! Toraja yang telah selesai dibuat. Pengujian dilakukan dengan metode *blackbox*, yaitu metode pengujian terhadap fungsionalitas aplikasi dan *error handling* aplikasi.
6. Dokumentasi
 Pada tahap ini dilakukan pembukuan dari tahapan-tahapan yang telah dilakukan.

1.6. Pembagian Tugas Anggota

Untuk pembagian tugas anggota, terdiri dari :

a. Bunga Sari

Peran : *Game Artist I* dan *Programmer*

- Merancang *story line* dan *game play*
- Modelling asset *game*
- Merancang pembuatan animasi
- Merancang *backsound music game*
- Melakukan *testing* aplikasi kepada *user*

b. Muhammad Agung Badawarman

Peran : *Game Artist II* dan *Programmer*

- Merancang *story line* dan *game play*
- Melakukan coding *game*
- Merancang *design interface*
- Melakukan *testing* aplikasi kepada *user*

c. Shofura Fitiyah Muthaharikhah

Peran : *Design* dan *Documentation*

Tanggung Jawab :

- Mencari referensi mengenai Tana Toraja
- Merancang *design interface*
- Merancang *design game*
- Membuat buku PA
- Melakukan *testing* aplikasi kepada *user*