

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Indonesia merupakan sebuah bangsa yang memiliki beragam budaya lokal. Kebudayaan lokal adalah suatu kebiasaan dan adat istiadat daerah tertentu yang lahir secara alamiah, berkembang, dan sudah menjadi kebiasaan yang sukar diubah. Budaya lokal dapat langsung dikenali dari bahasa yang digunakan di antara mereka. Bahasa merupakan simbol identitas, jati diri, dan pengikat di antara suku bangsa. Selain bahasa, budaya lokal juga identik dengan pakaian, rumah adat, senjata tradisional, seni musik dan seni tari. Di Indonesia sejak 2009 hingga 2017, setidaknya ada 7.241 karya budaya yang tercatat dan ditetapkan sebagai warisan budaya tak benda Indonesia [1] dan juga memiliki sekitar 300 kelompok etnis atau suku bangsa, lebih tepatnya terdapat 1.340 suku bangsa di Tanah Air menurut sensus BPS tahun 2010 [2]. Salah satu budaya lokal di Indonesia adalah budaya Riau.

Riau merupakan salah satu provinsi yang terdapat di pulau Sumatera. Riau memiliki suku asli yaitu suku melayu dan bahasa yang digunakan Bahasa Melayu. Provinsi Riau juga memiliki banyak suku pendatang antara lain suku Jawa 29.20%, Batak 12.55%, Minangkabau 12.29%, Banjar 4.13%, Bugis 1.94%, Tionghoa 1.85%, Sunda 1.41%, Nias 1.29% dan suku lainnya 2.14% [3]. Dengan adanya perubahan jumlah dan komposisi penduduk membuat masyarakat mulai terbuka akan kebudayaan lain dan cenderung berubah lebih cepat. Kurangnya media dalam memperkenalkan kebudayaan Riau membuat semakin kurangnya rasa cinta akan kebudayaan daerah, dan mulai melupakan kebudayaan Riau [4].

Kebudayaan sangat penting untuk dilestarikan karena jika kebudayaan tidak terlestarikan maka akan semakin menghilang dari peradaban dan bahkan diakui oleh negara lain. Seperti klaim kesenian Reog Ponorogo pada November 2007, lagu daerah Rasa Sayange dari Maluku pada Desember 2008, kedua kebudayaan itu diklaim oleh Malaysia [5]. Jika hal ini dibiarkan begitu saja, maka kebudayaan Riau akan mengalami hal yang sama seperti kebudayaan lain yang mulai dilupakan dan bahkan diakui oleh negara lain. Hal ini terbukti dari survei yang kami tujukan ke putra putri Riau, sebanyak 53.3% koresponden menyatakan bahwa kebudayaan Riau sudah mulai dilupakan dan sebanyak 28.9% menyatakan masih ada yang melestarikannya, sebanyak 17.8% menyatakan tidak tahu. Dari hasil survei dapat disimpulkan bahwa kebudayaan Riau perlu adanya cara baru dalam memperkenalkannya dan melestarikannya.

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi. *Smartphone* mendukung aplikasi-aplikasi yang membutuhkan kinerja

tinggi yang menyerupai komputer. Pengguna *smartphone* di Indonesia berdasarkan Lembaga riset digital marketing *Emarketer* sebanyak lebih dari 100 juta pengguna *smartphone* aktif di tahun 2018 dan berada di urutan ke-4 setelah Cina, India dan Amerika [6]. Dengan tingginya angka pengguna *smartphone*, banyak dihasilkan aplikasi pada berbagai bidang yang menarik dan berguna bagi pengguna *smartphone* yang dapat memberikan dampak positif dari penggunaannya. Salah satunya adalah aplikasi permainan, dimana termasuk dalam salah satu aplikasi yang sangat digemari oleh pengguna *smartphone*. Hal ini terbukti dari hasil riset *Newzoo*, Indonesia merupakan salah satu dari lima negara yang merupakan pasar terbesar untuk aplikasi permainan, yaitu Indonesia, Filipina, Vietnam, Thailand, dan Malaysia. Masyarakat pada lima negara tersebut memainkan aplikasi permainan di lebih dari satu *platform* (*mobile* dan PC atau konsol) [7]. Namun dengan banyaknya aplikasi permainan yang saat ini beredar, tidak menutup masih sedikitnya aplikasi permainan yang memiliki unsur edukasi. Apalagi aplikasi permainan yang dapat memupuk rasa cinta tanah air Indonesia kepada penggunanya. Aplikasi permainan merupakan sarana hiburan bagi pecinta *game*, terutama *game* yang terdapat di perangkat bergerak. Karena *game* menjadi lebih praktis dan mudah untuk dimainkan. *Game* yang sederhana namun tidak membosankan, menjadikan salah satu faktor banyaknya pecinta *game*.

Oleh karena itu, dibutuhkan sesuatu yang berbeda dari penyajian aplikasi permainan yang menarik dan memiliki nilai edukasi kebudayaan Riau. Sehingga dapat dengan mudah diterima oleh semua kalangan khususnya kalangan muda. Unsur edukasi yang ditanamkan di dalamnya akan menjadi nilai tambah dalam sebuah aplikasi permainan. Sebagai contoh adalah konsep *story*, penemuan senjata adat dan pakaian adat, serta rumah adat sehingga memupuk kembali wawasan cinta budaya Riau. Dengan dibuatnya aplikasi permainan ini diharapkan kalangan muda khususnya putra putri daerah Riau dapat lebih mengerti, memahami dan melestarikan kebudayaan yang menjadi ciri khas dan jati diri daerah.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi permainan yang dapat membantu target pengguna dalam melestarikan kebudayaan Riau?
- b. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi permainan untuk memperkenalkan budaya Riau dengan cara yang menarik?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi permainan ini, terdapat beberapa batasan seperti dibawah ini:

- a. Target *user* dari aplikasi permainan ini, usia diatas 10 tahun atau yang sudah memahami *gadget*.
- b. Aplikasi permainan kebudayaan Riau ini diimplementasikan pada *smartphone* berbasis *Android* minimal sistem operasi *Android* 4.4 API 19 Kitkat.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

- a. Mengembangkan aplikasi permainan edukasi dalam rangka membantu melestarikan kebudayaan Riau
- b. Mengimplementasikan aplikasi permainan *platformer action adventure* dalam upaya memperkenalkan budaya Riau pada *smartphone* berbasis *Android*

1.5 Metodologi penyelesaian masalah

Metodologi yang digunakan dalam penyelesaian Aplikasi permainan *platformer action adventure* budaya Riau, sebagai berikut:

- a. Tahap Studi Literatur
Berdasarkan masalah diatas, maka tim melakukan studi literatur dengan mencari referensi yang berhubungan dengan topik tugas akhir ini, yaitu membaca buku dalam bentuk jurnal/*paper* tentang perancangan dan pembuatan aplikasi permainan *platformer action adventure*. Selain itu, tim melakukan pengumpulan data dan informasi tentang budaya Riau dan juga cara untuk mengimplementasikan *action adventure* dalam permainan budaya. Studi literatur ini dilakukan untuk memperkaya pengetahuan tim tentang cara mengimplementasikan *platformer action adventure* bertema budaya Riau dengan melakukan pencarian *sugg est* apa saja yang bisa membuat aplikasi permainan menjadi lebih menarik dalam memperkenalkan budaya Riau sehingga nanti aplikasi yang dibuat benar memberikan *impact* dan berguna bagi pengguna.
- b. Tahap Analisa dan Perancangan sistem
Pada tahap ini dibuat rancangan sistem aplikasi, adapun tahap tahap dalam perencanaan sistem dibagi menjadi 3 tahap, yaitu:
 1. Tahap analisis, bertujuan untuk memahami pemecahan masalah. Analisa dilakukan untuk mengetahui resiko dari setiap tahap pengerjaan, jika diketahui resiko maka dapat mencari solusi pengerjaan yang tepat agar dihasilkan aplikasi yang baik dan benar.

2. Tahap desain, bertujuan untuk merancang sistem berdasarkan tahap analisa. Membuat sistem yang mudah di gunakan untuk pengguna dan berjalan sesuai dengan analisa yang telah dilakukan.
 3. Tahap implementasi, untuk menerapkan pemodelan yang telah dibuat menjadi sistem aplikasi sesungguhnya.
- c. Tahap implementasi
- Melakukan implementasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Solusi dari masalah yang telah dijabarkan adalah dengan membuat aplikasi. Aplikasi yang dibuat yaitu aplikasi permainan *platformer action adventure* untuk memperkenalkan budaya Riau.
- d. Tahap pengujian dan analisis
- Tahap pengujian dilakukan dengan cara menguji aplikasi kepada target *user*. Setelah pengujian tim akan menganalisis kesalahan yang terdapat dalam pengujian.
- e. Tahap pembuatan laporan
- Pada tahap ini dokumentasi sistem akan digunakan untuk membuat dokumentasi secara keseluruhan untuk menyimpan data yang digunakan selama proses pengembangan aplikasi ini dari awal hingga akhir.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Pembagian tugas dalam penyelesaian Aplikasi permainan *platformer action adventure* untuk memperkenalkan sbudaya Riau:

a. Yudhistira Caraka

Tanggung Jawab:

- Implementasi fungsionalitas aplikasi
- Perancangan arsitektur sistem

b. Normalita Devi

Tanggung Jawab:

- Pembuatan aset 2d dan *interface*
- Pembuatan dokumentasi (buku Proyek Akhir, poster, jurnal)