

BAB I

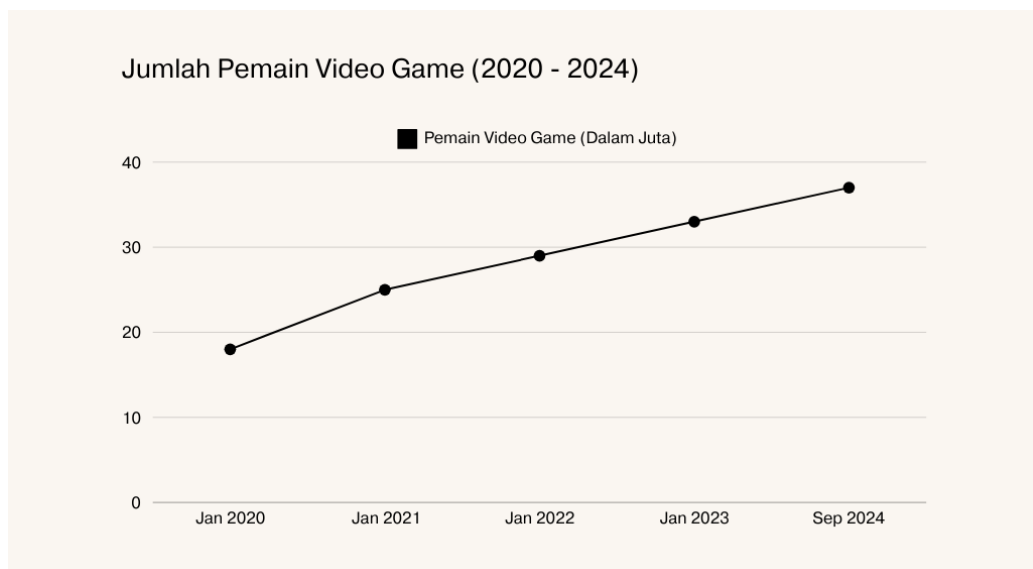
PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan keragaman jenis budaya daerah yang tersebar mulai dari Sabang hingga Merauke, salah satunya yaitu makanan daerah Nusantara. Indonesia sendiri memiliki banyak sekali makanan daerah yang memiliki cara pembuatan dan cita rasa yang berbeda-beda tergantung dengan daerahnya. Bahkan diperkirakan jumlah makanan daerah yang ada di Indonesia berjumlah 5.300 makanan daerah [1].

Akan tetapi, di zaman perkembangan teknologi ini makanan daerah sudah mulai kurang diminati lagi oleh masyarakat Indonesia [2]. Hal ini disebabkan adanya budaya makanan dari luar yang masuk ke Indonesia yang lebih populer dan diminati oleh masyarakat Indonesia, khususnya kalangan remaja yang mengikuti tren [3]. Faktor utama yang menjadi penyebab kurang diminatinya makanan daerah yaitu kurangnya pengenalan dan sorotan terhadap budaya makanan daerah melalui media promosi seperti teknologi yang saat ini banyak diminati oleh kalangan remaja [2].

Saat ini, salah satu teknologi yang banyak sekali diminati oleh kalangan remaja adalah *video game*. *Video game* merupakan salah satu teknologi yang cocok digunakan sebagai media promosi makanan daerah dikarenakan *video game* terus mengalami perkembangan dengan cepat, hal ini dibuktikan dengan terus bertambahnya jumlah pengguna yang memainkan *video game* seiring berjalannya waktu. Pada Gambar 1.1 menampilkan grafik pengguna aktif yang memainkan *video game* melalui platform Steam yang terus bertambah dari tahun 2020 hingga tahun 2024 [4].



Gambar 1.1 Grafik Jumlah Pemain Video Game di Dunia

Di Indonesia sendiri jumlah pengguna yang memainkan *video game* terbilang cukup banyak. Pada tahun 2021, jumlah pemain yang memainkan *video game mobile* tercatat sebanyak 121,7 juta orang dan yang memainkan *video game desktop* tercatat berjumlah 53,4 juta orang. Jumlah tersebut juga diprediksi akan naik menjadi 133,8 juta orang untuk pemain *video game mobile* dan 58,3 juta orang untuk pemain *video game desktop* pada tahun 2025 mendatang [5].

Oleh karena itu kami berencana untuk membuat sebuah *video game* pada platform *mobile* untuk mengenalkan kembali budaya makanan daerah kepada masyarakat khususnya kalangan remaja yang terus mengikuti tren perkembangan zaman. Kami memilih platform *mobile* karena platform *mobile* merupakan platform yang paling populer dimainkan oleh pemain *video game* di tahun 2021 [5]. Kami juga memilih genre *roguelike* karena genre tersebut cukup banyak dimainkan pada platform *mobile* berdasarkan dari *revenue* yang dihasilkan di tahun 2023 [6].

Video game yang akan kami buat ini akan mengambil genre *roguelike* dengan judul *Wandering Chef*. *Wandering Chef* ini merupakan sebuah permainan dimana pemain bisa merasakan kehidupan sebagai seorang petualang yang bergabung dalam sebuah *guild* untuk mencari uang dengan cara menjual barang-barang yang didapatkan dari melakukan penjelajahan *dungeon*. Lalu membuat makanan daerah menjadi sebuah item di dalam *game* yang dapat digunakan oleh pemain sebagai metode media promosi makanan daerah tersebut.

I.2. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara mempromosikan budaya makanan daerah ke kalangan remaja?
2. Bagaimana cara merancang sebuah *video game* yang dapat menarik minat kalangan remaja untuk melestarikan kebudayaan makanan daerah?

I.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Budaya masakan daerah yang akan digunakan untuk pertama rilis adalah makanan daerah Jawa Tengah.
2. Aplikasi akan dibuat pada platform *mobile*.
3. Target pengguna akan difokuskan pada kalangan remaja.

I.4. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Mengembangkan sebuah *video game* yang di dalamnya terdapat unsur kebudayaan makanan daerah.
2. Merancang sebuah *video game* pada platform *mobile* dengan genre *role playing*.

I.5. Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah yang kami pakai dalam mengembangkan proyek akhir ini yaitu metode Agile.

1. *Planning*

Pada tahap ini, pengembang melakukan riset yang berhubungan dengan topik proyek akhir yaitu mencari macam-macam makanan daerah Jawa Tengah beserta cara pembuatannya melalui sumber berupa buku, jurnal, paper dan sumber tertulis lainnya. Selain itu pengembang juga menentukan *game engine* yang akan digunakan pada proyek akhir ini.

2. *Design*

Pada tahap ini, pengembang melakukan penyusunan *Game Design Document* (GDD) seperti penyusunan *game premise*, *core loop*, mekanik, dan juga antarmuka aplikasi permainan yang akan dikembangkan.

3. *Implementation*

Di tahap ini, desain aplikasi permainan yang sudah disusun sebelumnya mulai dikerjakan. *Game engine* yang digunakan untuk mengembangkan proyek akhir ini yaitu Unity Engine dengan menggunakan bahasa pemrograman C#.

4. *Testing*

Setelah aplikasi permainan selesai dikembangkan, akan dilakukan pengujian untuk memastikan aplikasi permainan dapat berjalan dengan baik tanpa adanya suatu *bug* dan sudah sesuai dengan tujuan proyek akhir ini. Pengujian dilakukan secara internal yang dilakukan oleh pengembang terlebih dahulu, baru setelah itu dilakukan kepada calon pengguna.

5. *Deploy*

Tahap terakhir dari pengembangan proyek akhir ini yaitu aplikasi permainan dipublikasikan melalui *game marketplace*.

I.6. Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Wira Megantara Pamungkas

Peran : Project Manager, Game Programmer, Game Designer

Tanggung Jawab :

- Merancang *game design document*
- Merancang *technical design document*
- Membuat mekanik *basic player movement*
- Membuat mekanik *basic player attack*
- Membuat mekanik *procedural level*
- Membuat *AI behaviour* untuk musuh
- Membuat mekanik *random reward selection*
- Membuat mekanik *inventory system*
- Membuat dokumen

b. Raihan Aulia Rahman

Peran : Game Programmer, Narrative Designer, UI/UX Designer

Tanggung Jawab :

- Merancang *art design document*
- Membuat cerita *game*
- Membuat UI/UX *game*
- Membuat mekanik *merchant system*
- Membuat mekanik *shop system*
- Membuat mekanik *crafting system*
- Membuat mekanik *cooking system*
- Membuat dokumen