



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Budaya Indonesia sangat beragam sesuai slogannya yaitu “Bhinneka Tunggal Ika” yang artinya berbeda-beda tetapi satu jua. Namun banyaknya budaya Indonesia belum ter-eksplorasi, karena minimnya informasi mengenai budaya tersebut. Banyak turis asing dari luar negeri yang tidak mengenal Indonesia dan bahkan masyarakat Indonesia sendiripun banyak yang tidak tahu budaya mereka sendiri.

Pengenalan akan budaya Indonesia sangatlah penting untuk menunjukkan eksistensi negara Indonesia, sehingga diperlukan adanya promosi. Promosi bertujuan untuk memperkenalkan Indonesia pada masyarakat luar. Promosi dapat dilakukan melalui berbagai media, namun promosi sekarang telah beralih ke penggunaan media *digital* dibanding media tradisional seperti televisi, radio, koran, dan lainnya. Hal ini disebabkan adanya perkembangan teknologi berbasis *world wide web* atau internet.

Perkembangan teknologi memberi pengaruh terhadap *advergame* yang digunakan sebagai salah satu media yang dilirik oleh pemilik modal untuk memasarkan produk/ jasa mereka. Alasan *game* digunakan sebagai media promosi karena mempunyai sifat yang interaktif, menarik dan menghibur bagi pengguna. Sekarang ini banyak produk-produk luar negeri yang memilih mengiklankan produk mereka dalam bentuk *game*. *Advergame* melalui media *website*

mempunyai kelebihan mudah diakses oleh orang banyak, baik di dalam maupun dari luar Indonesia.

Promosi menggunakan *advergame* merupakan suatu pendekatan menarik dalam memperkenalkan budaya Indonesia. Melalui *advergame*, unsur hiburan dan informasi mengenai budaya Indonesia dapat dimasukkan sebagai kontens yang lebih populer. Seperti halnya menggunakan desain yang menggambarkan Indonesia dan menjelaskan kebudayaan daerah tertentu. Melalui media *game* terdapat unsur interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan *game* tersebut, sehingga budaya Indonesia dapat diperkenalkan dalam permainan *game* yang menyenangkan.

1.2 Perumusan Masalah

Beberapa rumusan masalah yang akan dianalisis dalam pembuatan *game* “*Visit Indonesia*” yaitu:

- 1.2.1 Apakah budaya Indonesia dapat digambarkan melalui tampilan *visual game Visit Indonesia*?
- 1.2.2 Apakah tampilan *game Visit Indonesia* sudah mengandung unsur-unsur budaya Indonesia?

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan yang ada dalam membuat *advergame Visit Indonesia*, yaitu:

- 1.3.1 *Advergame Visit Indonesia* dibuat dengan *software* Adobe Flash dan diperlukan *action script* untuk dapat menjalankan *game* tersebut. Penulis dalam hal ini hanyalah seorang desainer dan tidak mempunyai latar belakang pemrograman.
- 1.3.2 Indonesia mempunyai kekayaan budaya yang banyak dan beragam, namun seluruh budaya tersebut tidak dapat dimasukkan dalam tugas akhir ini. *Advergame Visit Indonesia* hanya mencakup 5 pulau besar Indonesia, antara lain : Sumatra, Kalimantan, Sulawesi, Papua dan Jawa. Di setiap pulau tersebut diperkenalkan 1 budaya setempat yang dipilih secara acak, yaitu budaya Nias, suku Dayak, adat Toraja, kerajinan Asmat, dan Batik Jawa.
- 1.3.3 *Mini-game* yang ditampilkan hanya empat dari lima (5) pulau, yaitu *game* Nias, Dayak, Toraja, dan Jawa. Apabila waktu mencukupi, maka akan dikembangkan menjadi lima buah *game*.
- 1.3.4 Penjelasan mengenai budaya Indonesia dalam *advergame* tidak terlalu detil, karena untuk membahas secara spesifik dibutuhkan waktu yang lama dan observasi yang lebih mendalam.
- 1.3.5 Penelitian ini lebih difokuskan kepada penerapan karya desain grafis sebagai penggambaran unsur-unsur budaya Indonesia dalam *game* dan bukan dari sisi promosi atau teknis pembuatan *game* tersebut.

1.3.6 *Advergame visit Indonesia* hanya bisa dimainkan menggunakan komputer dan bila dimungkinkan untuk diproduksi dan dimainkan melalui *website*.

1.3.7 *Game* dalam tugas akhir ini masih berupa versi beta, namun tidak menutup kemungkinan untuk dikembangkan ke versi yang lebih baik.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah:

1.4.1 Memperkenalkan budaya Indonesia secara visual.

1.4.2 Mempromosikan Indonesia melalui *game*.

1.4.3 Membuat *game* versi beta yang sederhana mengenai budaya Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah:

1.5.1 Manfaat Akademis

Keilmuan seni dan desain menjadi jembatan penerapan dengan keilmuan yang lain. Perpaduan ilmu seni dan desain dengan teknologi dapat digunakan sebagai media promosi yang menarik.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah menambah wawasan dan pengetahuan mengenai budaya Indonesia. Penelitian ini juga dapat memperkenalkan Indonesia dan memberi informasi kepada masyarakat luas mengenai keindahan budaya Indonesia yang dikemas dalam bentuk

game, sehingga dapat memberikan nilai lebih sebagai hiburan melalui *game* bertema Indonesia.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menuliskan laporan ini adalah sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini, penulis menyampaikan latar belakang tentang topik yang dipilih, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode, dan sistematika penulisan yang akan dilakukan oleh penulis

Bab II : Telaah Literatur

Pada bab ini, penulis akan menguraikan teori-teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Teori-teori ini akan menjadi dasar pembahasan yang berupa definisi-definisi, model matematis yang berkaitan dengan masalah yang akan penulis teliti.

Bab III : Metodologi Penelitian

Pada bab ini, penulis menjabarkan mengenai gambaran umum karya, metode penelitian, operasional penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data dari masalah yang akan diteliti.

Bab IV : Analisis dan pembahasan

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan tahapan-tahapan pembuatan karya, memaparkan mengenai hasil karya dari tahap analisis, hasil pengujian, dan implementasinya yang berupa hasil dan penjelasan. Penulis akan menyajikan hasil penelitian dalam bentuk karya disertai oleh pernyataan tentang temuan-temuan yang didapat sewaktu melakukan penelitian.

Bab V : Kesimpulan dan saran

Bab ini akan berisi hasil akhir dari penelitian yang telah penulis lakukan. Pada bab ini, penulis akan mengungkapkan jawaban dari rumusan masalah dan batasan masalah yang telah dibuat. Selain itu, penulis juga akan menuliskan saran untuk penelitian selanjutnya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA