

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya dan tradisi, termasuk kuliner. Kuliner Indonesia memiliki beragam cita rasa dan keunikan yang menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan lokal maupun mancanegara. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2021, industri makanan menyumbang sekitar 202.778 miliar rupiah dan merupakan industri dengan pendapatan negara terbesar industri mikro dan kecil. [1]

Ibu Meilati Batubara yang merupakan ketua tim dari Pusaka Rasa Nusantara yang mendapat dana hibah untuk melakukan riset makanan tradisional indoneisa pada tahun 2023-2024. Mereka berkeliling pulau di pelosok Indonesia untuk menemukan resep makanan dan mencatat budaya dan kuliner tradisional yang hampir punah. Ia menjelaskan bahwan sebanyak 95% anak-anak dari pemilik resep yang hampir punah tersebut tidak tertarik untuk belajar dan melestarikan resep tersebut. [2]

Untuk mengetahui makanan apasaja yang jarang diketahui, penulis melakukan penelitian dengan cara menanyakan pertanyaan tentang makanan kepada responden apakah responden tahu atau tidak tentang makanan yang di tanyakan. Makanan-makanan yang dipilih dalam pertanyaan merupakan lima belas makanan yang dipilih secara acak dari buku MUSTIKARASA Resep Makanan Indonesia Warisan Sukarno [3].Hasil dari pertanyaan dapat dilihat pada table 1.1.

**Tabel 1.1 Tabel Pertanyaan Makanan Jarang Diketahui**

NO	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah anda mengetahui makanan asam asam?	19	1
2	Apakah anda mengetahui makanan opor angka muda?	16	4
3	Apakah anda mengetahui makanan gulai korma padang?	11	9
4	Apakah anda mengetahui makanan pa`kadonten?	0	20
5	Apakah anda mengetahui makanan dabu dabu sesi?	0	20

6	Apakah anda mengetahui makanan orak arik?	16	4
7	Apakah anda mengetahui makanan papeda?	13	7
8	Apakah anda mengetahui makanan pelalah manuk?	19	1
9	Apakah anda mengetahui makanan gagape ayam?	19	1
10	Apakah anda mengetahui makanan bernama gangsa?	18	2
11	Apakah anda mengetahui makanan laksa?	16	4
12	Apakah anda mengetahui makanan lapis telur?	11	9
13	Apakah anda mengetahui makanan sengkuang?	9	11
14	Apakah anda mengetahui makanan perkedel bakar?	9	11
15	Apakah anda mengetahui makanan rendang jengkol?	11	9

Game merupakan salah satu media yang efektif untuk menyampaikan informasi dan edukasi. Game dapat membuat penggunanya merasa lebih terlibat dan ter motivasi. Menurut penelitian yang telah dilakukan, orang yang bermain game lebih mudah mendapat informasi dan dapat melakukan hal yang mustahil atau sulit di lakukan di dunia nyata tapi dapat di lakukan di dalam game. [4]

Bukan hanya potensi yang besar, game juga merupakan salah satu media hiburan yang sedang tumbuh pesat di Indonesia. Berdasarkan Hybrid.co.id, pemain game di indonesia pada tahun 2022 mencapai 180 juta orang. [5]

Dari latar belakan diatas, penulis menyimpulkan bahwa dibutuhkannya game yang menarik dan interaktif yang dapat mempromosikan kuliner Indonesia dengan baik. Game tersebut diharapkan dapat membantu pengguna untuk mengetahui dan mengenal tentang masakan nusantara dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu penulis termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul **“TASTE OF MEMORIES : PEMBANGUNAN GAME SEBAGAI MEDIA PROMOSI KULINER INDONESIA”** .

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dapat diidentifikasi adalah bagaimana menambah pengetahuan masyarakat Indonesia tentang masakan nusantara yang jarang diketahui.

### 1.3 Maksud dan Tujuan

Dalam penelitian ini terdapat maksud dan tujuan berdasarkan uraian permasalahan diatas yang harus dicapai oleh penulis dalam pembuatan game. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

#### 1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk melakukan penelitian dengan “**TASTE OF MEMORIES : PEMBANGUNAN GAME SEBAGAI MEDIA PROMOSI KULINER INDONESIA**” agar dapat membantu pemain untuk menambah pengetahuan masakan nusantara dengan cara yang menyenangkan dan interaktif .

#### 1.3.2 Tujuan

Adapun tujuanyang ingin capai penulis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menambah pengetahuan masyarakat tentang masakan Nusantara yang jarang diketahui.
2. Memberikan media lain berupa game yang interaktif dan efektif untuk mengenalkan kuliner nusantara.

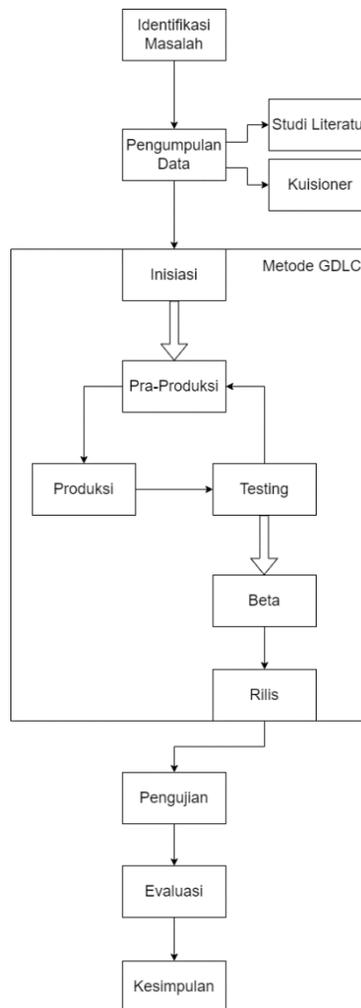
### 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Genre Game yang akan di kembangkan merupakan genre *platformer*.
2. Platform yang akan dikembangkan merupakan untuk platform Android.
3. Game yang dibangun merupakan game *single player*.
4. Game yang dibangun merupakan game *offline*.
5. Masakan nusantara yang akan di angkat hanya berfokus pada 5 masakan nusantara yang jarang diketahui dari berbagai daerah di Indonesia berdasarkan penelitian yang sudah penulis lakukan pada latar belakang masalah.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan perangkat keras juga perangkat lunak. Tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar 1.1.



**Gambar 1.1 Metodologi Penelitian**

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari :

1. Studi Literatur

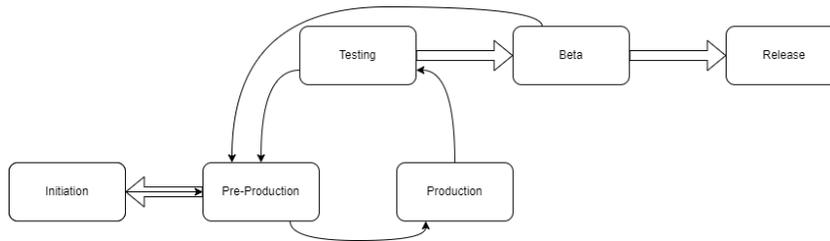
Studi literatur merupakan kegiatan dengan melakukan pencarian dan pengumpulan data pustaka yang menunjang penelitian yang akan dikerjakan. Pustaka tersebut berupa buku, artikel, jurnal, dan laporan akhir yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2. Kuisisioner

Kuisisioner adalah pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan kepada responden untuk mendapatkan tanggapan mereka terkait dengan topik penelitian. Kuisisioner akan disebarakan secara online kepada responden.

### 1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang akan digunakan untuk membangun game dalam laporan ini adalah GDLC (*Game Development Life Cycle*). Alur dari metode GDLC dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.2 Metode GDLC**

#### 1. *Initiation*

Pada tahap ini, pengembang game perlu memahami konsep dan desain game yang akan dibangun. Seperti genre game apa yang akan dibuat, cerita apa yang akan di angkat, karakter seperti apa saja yang ada di dalam game, *setting* tempat seperti apa yang akan di angkat, gameplay seperti apa yang akan di buat, dan fitur-fitur apa saja yang akan hadir di dalam game tersebut.

#### 2. *Pre-Production*

Pada tahap *pre-production* pengembang game akan mengeksekusi hal-hal yang telah di pertimbangkan dan di setuju di tahap *initiation*. Di tahap ini pengembang game sudah mulai membuat aset, *scripting*, sampai *gameplay* yang nantinya akan menjadi *prototype* dari game tersebut.

#### 3. *Production*

Tahap *production* akan menggabungkan hal-hal yang sudah di kerjakan pada tahap *pre-production*.

#### 4. *Testing*

Tahap *testing* merupakan tahap dimana pengembang game akan mencari dan memperbaiki bug yang terdapat di dalam game.

#### 5. *Beta*

Tahap *beta* merupakan tahap dimana game yang sudah siap di keluarkan akan di test terlebih dahulu ke kelompok kecil untuk mendapatkan *feedback* dan untuk memutuskan apakah game tersebut sudah siap untuk di keluarkan ke publik.

#### 6. *Release*

Tahap *release* merupakan tahap dimana game yang sudah dibuat dan memenuhi kriteria akan dirilis kepublik melalui media-media yang tersedia.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan bermaksud untuk memberi informasi secara rinci mengenai pembahasan yang terdapat pada tiap bab. Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari beberapa bagian, masing-masing bagian yang secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, tahap pengumpulan data, model pengembangan perangkat lunak dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan membahas berbagai konsep konsep dasar dan teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang analisis sistem yang terdiri dari deskripsi sistem, analisis kebutuhan dalam pembangunan sistem dan perancangan sistem yang akan dibangun, analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, dan perancangan sistem seperti perancangan struktur menu, perancangan antar muka, perancangan pesan dan jaringan semantik pada game.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini memberikan hasil analisis, seperti implementasi perangkat keras, perangkat lunak, serta hasil pengujian sistem dari game, untuk mengetahui apakah game sudah sesuai kebutuhan.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian hingga implemtasi game yang dibuat dan saran bagi penelitian selanjutnya untuk dapat dikembangkan menjadi lebih baik.