

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang memiliki beragam seni dan budaya, mulai dari ujung timur ke barat terdapat banyak sekali seni dan budaya di setiap daerah nya hal ini merupakan suatu hal yang patut untuk dibanggakan, namun seiring berkembangnya zaman seni dan budaya itu sudah mulai memudar dikarenakan kalah bersaing dengan budaya asing, kurangnya media untuk mengenalkan seni dan budaya tersebut juga menjadi salah satu sebab kurangnya wawasan masyarakat tentang beragam seni dan budaya indonesia hal ini akan menyebabkan berkurangnya minat orang terhadap seni dan budaya tersebut terutama dikalangan muda mereka lebih memilih mengisi aktivitas hiburan mereka dengan bermain game.

Dengan adanya masalah tersebutlah game NusaDansa ini dikembangkan, game NusaDansa ini diharapkan dapat membuat orang yang memainkannya untuk mengenal tentang seni dan budaya Indonesia dan setidaknya dapat sedikit meningkatkan minat mereka untuk mengenal lebih dalam tentang budaya dan seni indonesia, dengan memadukan musik dan gerakan tari yang berasal dari indonesia dan game NusaDansa sebagai media perantaranya.

Dalam pembuatan game NusaDansa ini teknologi paling utama yang digunakan dalam perangkat virtual reality, dengan menggunakan teknologi virtual reality dapat memberikan sensasi nyata seolah pemain berada di tempat yang dimainkan, dan dengan menggunakan teknologi virtual reality itu juga pemain dapat menggerakkan seluruh bagian anggota tubuhnya dan tidak terbatas hanya pada penggunaan tangan dan jari seperti saat menggunakan mouse dan keyboard.

## 1.2 Tujuan

Tujuan pengembangan game NusaDansa ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu sarana pengenalan budaya Indonesia kepada seluruh orang yang semoga dapat meningkatkan minat para orang yang memainkannya untuk mengenal lebih tentang seni dan budaya Indonesia.

## 1.3 Manfaat

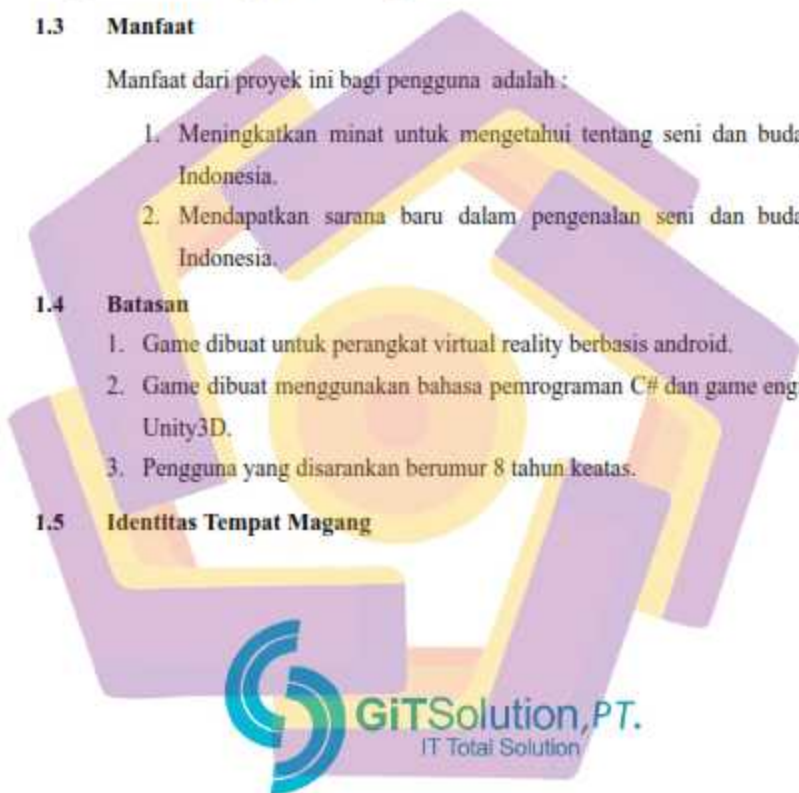
Manfaat dari proyek ini bagi pengguna adalah :

1. Meningkatkan minat untuk mengetahui tentang seni dan budaya Indonesia.
2. Mendapatkan sarana baru dalam pengenalan seni dan budaya Indonesia.

## 1.4 Batasan

1. Game dibuat untuk perangkat virtual reality berbasis android.
2. Game dibuat menggunakan bahasa pemrograman C# dan game engine Unity3D.
3. Pengguna yang disarankan berumur 8 tahun keatas.

## 1.5 Identitas Tempat Magang



**Gambar 1.1** Logo PT. GIT Solution

PT. GIT Solution adalah salah satu Badan usaha milik Yayasan UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang bergerak pada jasa perencanaan pembangunan dan pengembangan sistem informasi yang berskala nasional dan siap bersaing di kancah internasional, didukung sumber daya manusia yang

unggul dan berpengalaman di bidang serta mengedepankan teknologi kreatif, inovatif pada setiap jasa dan produk yang berkualitas untuk kepuasan customer.

PT. GIT Solution juga memiliki beberapa divisi, seperti :

1. Software Development
2. Divisi Game
3. Divisi Multimedia
4. Divisi Training

Visi PT. GIT Solution yaitu "Menjadi Perusahaan kelas DUNIA di bidang Industri Kreatif berbasis teknologi". Untuk mencapai visi tersebut maka dibuatlah misi sebagai berikut :

1. Menciptakan Produk dan Jasa Teknologi Informasi yang berkualitas dunia memiliki peluang pasar di dalam negeri dan luar negeri.
2. Bekerjasama dengan Entrepreneur muda UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta dalam rangka implementasi karya di dunia bisnis.
3. Menyelenggarakan kerjasama lembaga pendidikan di bidang Informasi Teknologi untuk membangun calon SDM yang siap terjun di industri kreatif.



**Gambar 1.2** Struktur Organisasi PT. GIT Solution

## **1.6 Sistematika Laporan**

Secara sistematis isi dari laporan ini disusun sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab ini berisi Latar belakang proyek, Tujuan, Manfaat, Batasan, Lingkup Organisasi dan Sistematika Laporan yang terkait dengan pengerjaan proyek ini.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada Bab ini berisi tentang Landasan Teori yang dirujuk dan Tinjauan Pustaka yang digunakan sebagai rujukan dan acuan dalam pengerjaan proyek serta akan dijadikan landasan pengerjaan.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada Bab ini akan membahas Alur Magang, Analisis Kegiatan, Alur dan Analisis Perancangan Produk. Dari tahap analisis hingga hasil yang didapatkan dari proses pengerjaan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab ini akan membahas tentang pembahasan hasil kegiatan dan hasil produk magang. Pembahasan tentang hasil yang didapatkan dari pengerjaan proyek.

### **BAB V PENUTUP**

Pada Bab ini akan berisikan Kesimpulan dan Saran dari pengerjaan proyek sebagai bentuk kontribusi terhadap perusahaan