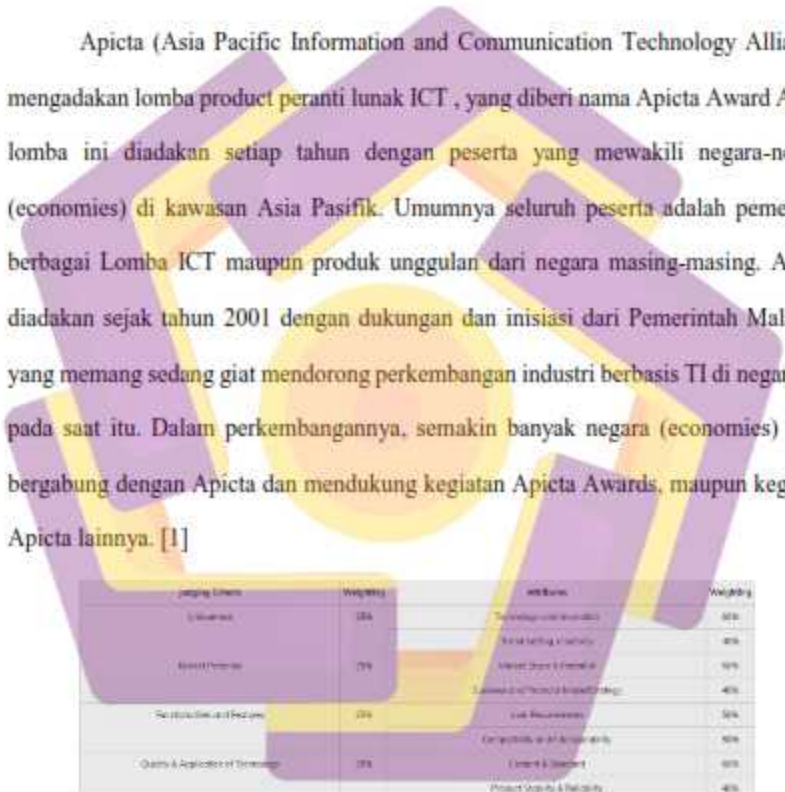


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Apicta (Asia Pacific Information and Communication Technology Alliance) mengadakan lomba product peranti lunak ICT, yang diberi nama Apicta Award. Lomba ini diadakan setiap tahun dengan peserta yang mewakili negara-negara (economies) di kawasan Asia Pasifik. Umumnya seluruh peserta adalah pemenang berbagai Lomba ICT maupun produk unggulan dari negara masing-masing. Apicta diadakan sejak tahun 2001 dengan dukungan dan inisiasi dari Pemerintah Malaysia yang memang sedang giat mendorong perkembangan industri berbasis TI di negaranya pada saat itu. Dalam perkembangannya, semakin banyak negara (economies) yang bergabung dengan Apicta dan mendukung kegiatan Apicta Awards, maupun kegiatan Apicta lainnya. [1]



Category	Weighting	Criteria	Weighting
Product Quality	35%	Technology Innovation	40%
		Serviceability	40%
Market Potential	25%	Market Size & Growth	30%
		Customer Satisfaction	40%
		Cost Effectiveness	30%
Performance & Features	20%	Compatibility & Interoperability	50%
Quality & Application of Technology	20%	Usability & Support	50%
		Product Usability & Reliability	40%

Gambar 1.1 Kriteria Apicta Consumer HC-C

Berdasarkan gambar 1.1 menjelaskan bahwa dalam kompetisi Apicta 2021 sutasoma mengambil kategori Consumer HC-C. Ada beberapa kategori dalam lomba

Apicta 2021 yaitu, Media & Entertainment, Tourism & Hospitality, Retail and Distribution, Banking, Insurance & Finance, Real estate, Digital Marketing / Advertising. Pada kesempatan ini Sutasoma mengambil kategori Tourism & Hospitality untuk bagian Produk, Seni Budaya, Permainan, dan Pariwisata. Industri yang berfokus pada Consumer HC-C bergerak cepat dan sangat kompetitif dan inovasi digital memungkinkan pelaku ekonomi untuk merespon dengan cepat kebutuhan pasar.

Boardgame Sutasoma adalah game edukasi yang menjelaskan mengenai Sejarah di Indonesia berupa papan permainan yang disebut dengan Boardgame, Sutasoma telah dipublish oleh PT Sebangku Jaya Abadi pada tahun 2019. Game dapat dimainkan oleh 2-6 pemain, berusia 7 tahun keatas dengan durasi permainan 15-30 menit. Dalam game ini menceritakan tentang sejarah candi-candi di pulau Jawa diantaranya Candi Borobudur, Candi Prambanan dan Candi Ratu Boko serta Cerita Rakyat seperti Ramayana. Konsep permainan game Sutasoma adalah pemain dibagi menjadi dua tim, dan berlomba mencari harta karun tentang budaya taman wisata candi. Komponen permainan dalam game Sutasoma, antara lain 30 Kartu Treasure, 10 Kartu Misi, 1 Board Aksi, 1 Pion Garuda, 1 Buku Tutorial, 25 Token Pemain.

Indonesia merupakan negara dengan ragam budaya yang unik, menarik, dan bersejarah. Salah satunya adalah Candi Borobudur, satu dari tujuh keajaiban dunia dan telah ditetapkan oleh UNESCO sebagai warisan dunia tahun 1991. Terdapat ribuan kekayaan budaya Indonesia yang masih belum terekspos dan diketahui oleh dunia. Maka dari itu Sutasoma layak mengikuti Apicta 2021 dikarenakan memiliki keunggulan salah satunya game edukasi yang berupa boardgame. Sutasoma juga

memamerkan Candi ke mancanegara dan memperkenalkan pariwisata di Indonesia. Sutasoma dilengkapi teknologi Augmented Reality dengan cara scan kartu bergambar sutasoma pada aplikasi yang sudah disediakan melalui play store, kemudian muncullah penjelasan tentang gambar-gambar yang ada di sutasoma.

Dari latar belakang masalah diatas peneliti mengambil judul skripsi "Pembuatan Produk Sutasoma Menggunakan Augmented Reality Dengan Memvisualisasikan Budaya Dalam Kompetisi Apicta 2021".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertulis diatas maka muncul rumusan masalah berikut ini, bagaimana pembuatan sutasoma menggunakan Augmented Reality dengan memvisualisasikan budaya dalam kompetisi Apicta 2021?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang muncul adalah sebagai berikut ini:

1. Tujuan dari pembuatan produk sutasoma adalah untuk diikuti kompetisi apicta 2021.
2. Bagaimana produk sutasoma layak untuk mengikuti kompetisi Apicta 2021.
3. Pengujian yang dilakukan mendapatkan hasil dari penjurian Apicta 2021 dan pengujian internal.

4. Laporan selesai ketika hasil dari lomba Apicta dinyatakan diterima atau mendapatkan hasil dari Apicta 2021.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam pembuatan Sutasoma pada Apicta kategori consumer Tourism & Hospital ini adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan sejarah candi melalui game Sutasoma.
2. Memberikan solusi alternative media pembelajaran untuk meningkatkan literasi pada anak.
3. Mencoba keterkaitan dalam bidang kewirausahaan pada game sutasoma yang dilengkapi dengan teknologi Augmented Reality.
4. Mengembangkan dan meningkatkan metode pembelajaran berbasis permainan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam mengikuti lomba Apicta kategori Consumer Tourism & Hospital pada game sutasoma ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Peneliti :

1. Sebagai salah satu solusi dan alternatif dalam menuntaskan jenjang strata prodi Teknologi Informasi

2. Menerapkan ilmu serta teori yang telah didapatkan terkhususnya dalam materi kewirausahaan dan ekonomi kreatif yang merupakan mata kuliah wajib selama perkuliahan
3. Menjadikan pembelajaran dalam bidang bisnis.

1.5.2 Bagi anak-anak :

1. Meningkatkan interaksi dan mengajak untuk berfikir kritis dalam dunia pendidikan anak.
2. Meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran digital maupun edukasi lainnya.
3. Menyenangkan dan interaktif untuk anak-anak (menjauhkan dari boring belajar).

1.5.3 Bagi Guru :

1. Meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya kemampuan literasi pada anak melalui game sutasoma.
2. Menggiatkan industri kreatif Indonesia di bidang game interaktif dengan menciptakan kolaborasi pelaku di bidang boardgame.
3. Menggiatkan industri kreatif Indonesia di bidang game interaktif dengan menciptakan kolaborasi pelaku di bidang boardgame.
4. Menambah metode pembelajaran lebih inovatif

1.6 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar lebih mudah dan terarah, maka peneliti membuat uraian bab – bab sebagai berikut

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Di Bab ini berisikan Augmentes Reality, Analisis Kebutuhan, Tahapan Produksi Augmented Reality, MDLC, Concept, Design, Material collecting, Assembly, Testing, Distribution, Evaluasi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, Pendaftaran Lomba, Analisa kebutuhan, Analisa kebutuhan informasi, analisa kebutuhan hardware, perencanaan produksi, aspek kreatif, aspek teknis, tahap awal design MDLC.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan animasi Sutasoma. Dimulai dari proses produksi boardgame (tahap design, tahap coloring, tahap editing) dan hasil penjurian apicta (tahap pendaftaran, tahap seleksi I, tahap seleksi wawancara) dan Dokumentasi.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka mencakup sumber-sumber referensi yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi. Bisa berasal dari jurnal maupun buku.

