

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kabupaten Ogan Ilir

Kabupaten Ogan Ilir adalah salah satu kabupaten di Provinsi Sumatra Selatan. Ogan Ilir berada di jalur lintas timur Sumatra dan pusat pemerintahannya terletak sekitar 35 km dari Kota Palembang. Kabupaten ini merupakan pemekaran dari Kabupaten Ogan Komering Ilir. Landasan hukumnya adalah Undang-Undang Nomor 37 tahun 2003 tentang Pembentukan Kabupaten OKU Timur, Kabupaten OKU Selatan dan Kabupaten Ogan Ilir di Provinsi Sumatra Selatan yang disahkan pada 18 Desember 2003. Pada 2013, jumlah penduduk Kabupaten Ogan Ilir mencapai 450.933 jiwa atau 117.783 kepala keluarga dengan pertumbuhan penduduk mencapai 2 persen. Populasi penduduk di Kabupaten Ogan Ilir berasal dari Suku Ogan dengan 3 (tiga) sub-suku, yakni: Suku Pegagan Ulu, Suku Penesak dan Suku Pegagan Ilir. Mayoritas penduduknya berprofesi sebagai Petani. Berikut pada gambar 2.1 merupakan logo dari kabupaten Ogan Ilir.



Gambar 2.1 Logo kabupaten Ogan Ilir

Visi daerah kabupaten Ogan Ilir tahun 2005 – 2025 sebagai tertuang dalam rencana pembangunan jangka panjang daerah (RPJPD) kabupaten ogan ilir tahun

2005 – 2025 adalah terwujudnya Ogan Ilir yang santri menuju masyarakat sejahtera. Santri mempunyai 2 pengertian pokok, yaitu :

- a. Santri dalam arti harfiah adalah aktifitas kehidupan sehari-hari dalam masyarakat ogan ilir yang selalu dilandasi oleh nilai-nilai agama islam.
- b. Santri sebagai singkatan dari Subur, Aman, Nyaman, Tertib, Relegius dan Indah

Sejahtera mengandung pengertian kondisi yang dimiliki, dirasakan, dan dinikmati oleh penduduk/masyarakat terhadap kebutuhan hak dasar hidupnya untuk mempertahankan dan mengembangkan kehidupan yang bermartabat sudah tercukupi atau melebihi. Kebutuhan dasar tersebut antara lain kebutuhan pangan, kesehatan, pendidikan, tempat tinggal, air bersih, pertanahan, sumberdaya alam, lingkungan hidup, rasa aman, dan hak untuk berpartisipasi dalam kehidupan sosial-politik, baik bagi perempuan maupun laki-laki.

Adapun misi yang dimiliki kabupaten Ogan Ilir adalah:

- a. Meningkatkan kualitas dan kuantitas sumber daya manusia yang berakhlak mulia, sehat, berpendidikan, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Meningkatkan stabilitas keamanan, ketentraman dan ketertiban masyarakat, dengan menjunjung tinggi hak-hak azasi manusia (HAM) dan demokrasi.
- c. Meningkatkan kinerja Aparatur Pemerintah yang berakhlak mulia, jujur, adil, sejahtera, profesional, dan akomodatif terhadap aspirasi masyarakat serta mempermudah pelayanan terhadap masyarakat.
- d. Meningkatkan pemberdayaan masyarakat dalam kerangka otonomi desa dengan pengelolaan pembangunan dan perekonomian masyarakat desa.
- e. Menjadikan Ogan Ilir sebagai kawasan pertumbuhan baru bidang perdagangan, perindustrian dan pendidikan di selatan Kota Palembang.
- f. Mengembangkan aksesibilitas, pemeliharaan sarana dan prasarana perhubungan.
- g. Mengembangkan zona agribisnis, agroindustri, industri kecil dan menengah, penguatan kelembagaan dan pemasaran produk.

- h. Mengelola Sumber Daya Alam dan Lingkungan Hidup yang lestari dan berkelanjutan.
- i. Meningkatkan pemberdayaan masyarakat sipil dalam perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan pembangunan.
- j. Meningkatkan kualitas kehidupan dan peran perempuan dalam pembangunan sehingga terdapat kesetaraan dengan kaum laki-laki sesuai dengan kaidah pengarus-utamaan gender. (Ferdy, 2019).

Beberapa makanan tradisional Ogan Ilir yang telah menjadi ciri khas dari kabupaten ini adalah:

- a. Kemplang merupakan salah satu makanan ringan yang digemari masyarakat Indonesia khususnya Sumatra bagian Selatan. Bahan baku utama kerupuk kemplang adalah ikan segar dan tepung tapioka (Ambasari, 2000) didalam (Wulandari, 2013). Berikut pada gambar 2.2 menunjukkan Kemplang.



Gambar 2.2 Kemplang

- b. Pindang Pegagan memiliki kuah yang merah kekuningan karena menggunakan banyak cabe dan kunyit dalam proses memasaknya. Kuah Pindang Pegagan segar dan light, rasa asam dan pedas ringan serta tidak berminyak karena bumbu direbus tanpa ditumis terlebih dahulu. Berikut pada gambar 2.2 menunjukkan Pindang Pegagan.



Gambar 2.3 Pindang Pegagan

- c. Pindang Meranjat yang berasal dari desa Meranjat kecamatan Indralaya Selatan ini memiliki kuah yang memiliki karakteristik rasa yang sangat pedas. pindang ini punya rasa pedas yang paling intens dibanding pindang dari daerah lainnya. Adanya penambahan terasi atau caluk ke dalam hidangan ini tentunya memberikan rasa dan aroma yang sangat gurih. Berikut pada gambar 2.3 menunjukkan pindang Meranjat



Gambar 2.4 Pindang Meranjat

2.2 *Game*

Game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan game atau jika ingin membuat game, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan. Game adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh

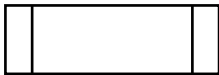
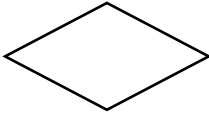
konteks tertentu (misalnya dibatasi oleh peraturan). Game adalah klasifikasi game yang didasari interaksi pemainnya. Game dapat dikelompokkan kedalam beberapa jenis game simulasi, edukasi dan entertainment (Nilwan, 2010) didalam (Hartono, 2016).

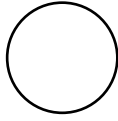
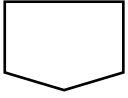
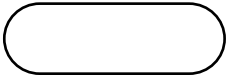
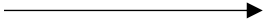



2.3 Animasi

Animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Mayer dan Moreno, 2002) didalam (Sukiyasa, 2013).

2.4 Flowchart

Menurut (Santoso, 2017), *flowchart* adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan menggunakan flowchart akan memudahkan pengguna melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah, disamping itu *flowchart* juga berguna sebagai fasilitas untuk berkomunikasi antara pemrogram yang bekerja dalam tim suatu proyek. *Flowchart* membantu memahami urutan-urutan logika yang rumit dan panjang. *Flowchart* membantu mengkomunikasikan jalannya program ke orang lain (bukan pemrogram) akan lebih mudah. Berikut pada tabel 2.1 menunjukkan simbol dan fungsi dari *flowchart*.

No.	Simbol	Fungsi
1.		Permulaan sub program
2.		Perbandingan, pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya

3.		Penghubung bagian bagian flowchart yang berada pada satu halaman.
4.		Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda.
5.		Permulaan/akhir program
6.		Arah aliran program
7.		Proses inisialisasi/pemberian harga awal
8.		Proses penghitung/ proses pengolahan data
9.		Proses input/output data

Tabel 2.1 Simbol dan fungsi *Flowchart*

2.5 Media

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*Medium*” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) (Hermawan, 2007).

2.6 Promosi

Promosi merupakan kegiatan terpenting, yang berperan aktif dalam memperkenalkan, memberitahukan dan mengingatkan kembali manfaat suatu produk agar mendorong konsumen untuk membeli produk yang dipromosikan tersebut. Untuk mengadakan promosi, setiap perusahaan harus dapat menentukan

dengan tepat alat promosi manakah yang dipergunakan agar dapat mencapai keberhasilan dalam penjualan (Goenawan, 2013).

2.7 Video

Video adalah gambar berfgerak yang menuturkan cerita. Oleh karena itu, sebelum memahami teknik-teknik video, pertama kali yang harus diketahui adalah elemen naratif dalam video yang terdiri dari tema, cerita, karakter, setting dan *gimmick* (Swari, 2016).

Tahap produksi suatu video haruslah melalui beberapa tahap yaitu

a. Praproduksi

Aneka pekerjaan yang dilakukan sebelum tahap pengambilan gambar dalam suatu produksi film, misalnya penulisan skrip, skenario, pembuatan set, pencarian lokasi, pemilihan pemain, penganggaran dan penjadwalan.

b. Produksi

Dalam industri film, istilah merujuk pada suatu tahap ketika pelaksanaan pengambilan gambar dilakukan, sebagai bagian dari tahap yang dilakukan sebelumnya (praproduksi) dan sesudahnya (pascaproduksi). Meskipun demikian, istilah ini juga bisa mewakili semua rangkaian proyek pembuatan sebuah film.

c. Pascaproduksi

Pekerjaan yang dilakukan setelah proses pengambilan gambar selesai dilakukan, meliputi editing dan efek visual (Zoebazary, 2010).

2.8 Makanan Tradisional

Makanan tradisional merupakan makanan umum yang biasa dikonsumsi sejak beberapa generasi, terdiri dari hidangan yang sesuai dengan selera manusia, tidak bertentangan dengan keyakinan agama masyarakat lokal, dan dibuat dari bahan-bahan makanan dan rempah-rempah yang tersedia lokal (Adiasih, 2015). Hal tersebut dapat digambarkan pada Gambar 2.1.



Gambar 2.5 Makanan Tradisional

2.9 Metode Pengembangan Multimedia

Metodologi pengembangan sistem mengacu pada metode pengembangan Multimedia Luther (Sutopo, 2003).

Adapun rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan sistem ini berdasarkan metodologi tersebut diantaranya adalah :

a. Konsep

Konsep (*concept*) adalah tahapan awal pada metode pengembangan multimedia ini. Pada tahap tahap konsep atau pengonsepan ini, penulis menentukan tujuan dari penelitian, termasuk identifikasi audien, macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain) dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain. Hasil dari tahap konsep biasanya dokumen dengan penulisan yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan penelitian. Selain itu juga dengan mendeskripsikan konsep aplikasi yang akan dibuat seperti dengan menentukan jenis dari aplikasi tersebut (presentasi, interaktif dan lain-lain) dan spesifikasi umum dari aplikasi tersebut (judul, audien dan lain-lain).

b. Perancangan

Perancangan (*design*), pada tahap ini penulis membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, serta gaya dan kebutuhan material untuk proyek spesifikasi yang akan dibuat berdasarkan pada perancangan materi yang akan

dimasukkan dalam game, dan state diagram untuk menggambarkan alur kontrol atau tingkah laku yang dimiliki oleh sistem kontrol yang kompleks dalam game.

c. Pengumpulan Bahan

Pengumpulan Bahan (*material collecting*), pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain dengan gambar *clip art*, foto, animasi, audio, dan lain-lain yang diperlukan pada tahap berikutnya yaitu tahap pembuatan (*assembly*).

d. Pembuatan

Pembuatan (*assembly*) pada tahap ini dilakukan pembuatan semua objek atau bahan multimedia dengan kata lain yaitu pengkodean atau pembuatan aplikasi. Pembuatan aplikasi ini harus didasarkan pada tahap perancangan (*design*) dan menggunakan media-media yang telah dikumpulkan pada tahap pengumpulan bahan (*material collecting*).

e. Pengujian

Pengujian (*testing*) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak. Fungsi dari tahap ini adalah melihat hasil pembuatan aplikasi apakah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Setelah produk media pembelajaran selesai dibuat dilakukan tahap testing yang terdiri dari dua tahap yaitu tahap uji coba alpha dan tahap uji coba beta. Tahap uji coba alpha dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, jika dalam proses uji coba masih terdapat saran untuk melakukan perubahan maka media akan direvisi, apabila dari hasil uji coba media tersebut memenuhi kriteria kelayakan maka akan dilakukan uji coba beta yang dilakukan oleh pengguna aplikasi. Pengujian ini juga dapat dilakukan menggunakan metode pengujian yang lainnya.

f. Distribusi

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi serta evaluasi terhadap aplikasi dan setelah semuanya selesai. Aplikasi akan dijalankan melalui komputer. Beberapa tahap implementasi dan evaluasi yang penulis lakukan adalah:

- Spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengeksekusi aplikasi.
- Cara pengoprasian aplikasi berbasis multimedia.
- Menjelaskan hasil tampilan.
- Evaluasi program atau aplikasi.

2.10 Pembuatan Game Platformer

Pada tahap ini akan dimulai pembuatan sebuah game bergenre *platformer* yang memungkinkan pemain untuk mengendalikan karakter atau *avatar* untuk melompati *platform* gantung dan menghindari rintangan. Dengan menggunakan software Construct 2 dan mengumpulkan seluruh aset yang telah dibuat sebelumnya. Berikut beberapa langkah dalam pembuatan *game* di *software* Construct 2 :

1. *Game Level*

Game Level disini penulis akan membuat suatu environment dari sebuah level atau layer game, dimulai dari penamaan *project*, pengukuran layar, penambahan *background* dan pemasukan beberapa aset yang dapat menunjang berjalannya game platformer ini.

2. *Character Animation*

Pada tahapan ini dilakukannya *set up* karakter yang dibutuhkan didalam game ini, dalam game ini ada beberapa karakter yang akan dimasukkan. Penambahan karakter Bujang kedalam *project* dengan menambahkan objek *sprite* kemudian menambahkan *behavior Platform* pada objek karakter tersebut.

3. *Platformer Obstacle*

Dalam game bergenre platformer biasanya terdapat beberapa obstacle yang menuntut kelincahan pemain untuk melewatinya. Salah satu obstacle atau rintangan yang paling sering ditemukan adalah platform statis. Untuk membuatnya tambahkan *sprite* lagi kemudian pilih gambar platform statisnya kemudian tempatkan sedikit diatas karakter bujang. Lalu tambahkan *behavior Jump-thru*.

4. *Platformer Enemy*

Pada tahapan ini akan dibuat musuh untuk karakter musuh serta mengurangi nyawa karakter utama apabila tersentuh tubuh Bujang, namun karakter musuh dapat

dibunuh dengan menginjaknya. Setelah memasukkan objek sprite dan memilih karakter musuh maka aktifkan parameter *Loop* menjadi *Yes* serta tempatkan diatas *Tile Background*.

5. *Player Health*

Tahap ini akan digunakan untuk membuat sebuah sistem dimana nyawa dari karakter utama dapat berkurang sedikit demi sedikit dikarenakan menyentuh duri dan karakter musuh.

6. *Item Interaction*

Tahap ini akan digunakan untuk membuat sebuah sistem interaksi antara beberapa aset dimana poin karakter utama dapat bertambah apabila memperoleh poin atau item penunjuk arah. Serta interaksi antara karakter utama dan Duri yang telah dimasukkan sebelumnya (Roedavan, 2017).

2.11 Construct 2

Merupakan sebuah *game engine* 2D untuk HTML 5 yang dikembangkan oleh Scirr Ltd, sebuah perusahaan *start up* yang bermarkas di London. Game engine ini dikembangkan dengan konsep *behavior* dan *event attachment* sehingga logika dalam game dapat dibangun tanpa harus mengetikkan satu baris *coding* pun.

Construct pertama kali dirilis dengan nama Connstruct Classic pada tahun 2007. Pada tahun 2011, Scirra merilis versi terbaru yaitu Construct 2. Pada awal 2015, tim Scirra mengumumkan akan meluncurkan Construct 3 yang diklaim akan merevolusi *editor* yang digunakan serta mendukung lebih banyak sistem operasi seperti Mac dan Linnux. Meskipun demikian, Construct 3 akan dengan tetap memiliki dukungan penuh terhadap seluruh project yang dibangun oleh Construct 2 (Roedavan, 2017).

2.11 Skala Likert

Rensis Likert ditahun 1932 telah mengembangkan sebuah skala untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial. Dengan menggunakan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel yang dapat diukur. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap instrumen

yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif (Yusi, 2016).

2.12 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian terdahulu sebagai tolak ukur dan acuan untuk menyelesaikannya, penelitian terdahulu memudahkan penulis dalam menentukan langkah-langkah yang sistematis untuk penyusunan penelitian dari segi teori maupun konsep. Pada Tabel 2.2 berisi beberapa contoh jurnal terdahulu.

Tabel 2.2 Jurnal Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Kurniawan, Hendry dan Wahyurini, Octaviyanti Dwi, 2016	Perancangan Video Promosi Pasar Seni Tradisional Kumbasari Sebagai Pusat Busana Khas Bali Di Denpasar	Menghasillkan video promosi pengenalan pasar Kumbasari dapat dijangkau oleh masyarakat luas dan bermanfaat bagi potensi wisata yang dimiliki Pasar Kumbasari menjadi lebih terangkat dan mendapatkan perhatian dari masyarakat.
2	Warjianto, 2013	Pembuatan Media Promosi Rumah Makan Dapur Solo Dalam Bentuk Video Profil Dan Video Iklan	Menghasilkan Video Promosi Rumah Makan Dapur Solo agar dapat dijangkau oleh masyarakat luas sehingga menambah pelanggan dan pemasukan bagi restoran.

3	Swari, Layla R. dan Rahmatsyam Lakoro, 2016	Perancangan Video Promosi “Jelajah Pantai Tulungagung” untuk Menunjang Potensi Wisata Pantai di Kabupaten Tulungagung	Menghasilkan Video Promosi “Jelajah Pantai Tulungagung”. Hasil media keluaran perancangan ini bersifat informatif dan bertujuan untuk mendukung proses penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan khususnya bidang pariwisata.
---	---	---	--