

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata memainkan peran penting dalam mendorong ekonomi lokal, menjadi sumber pendapatan yang signifikan bagi banyak daerah. Sektor pariwisata dapat menghasilkan pendapatan langsung melalui tiket masuk, biaya transportasi, akomodasi, dan makanan, serta pendapatan tidak langsung melalui penciptaan lapangan kerja di sektor terkait seperti ritel, kuliner, dan jasa. Misalnya, Bali di Indonesia telah menjadi contoh keberhasilan yang menonjol dalam memanfaatkan potensi pariwisata. Sebagai salah satu destinasi wisata terpopuler di dunia, Bali telah berhasil meningkatkan perekonomian lokal secara drastis. Pendapatan dari pariwisata di Bali tidak hanya menguntungkan para pengusaha besar, tetapi juga membawa manfaat langsung bagi penduduk lokal melalui usaha kecil seperti warung makan, penginapan, dan penyedia jasa tur (1).

Sejarah pasar terapung di Banjar sudah ada sejak ratusan tahun yang lalu, bermula dari kebiasaan masyarakat setempat yang menggunakan sungai sebagai jalur utama transportasi dan perdagangan (2). Budaya pasar terapung ini diwariskan dari generasi ke generasi, mencerminkan cara hidup yang sangat bergantung pada aliran sungai Barito. Aktivitas di pasar terapung biasanya dimulai pada dini hari dan berlangsung hingga pagi hari, menciptakan pemandangan yang menakjubkan bagi para wisatawan yang ingin merasakan langsung kehidupan tradisional Banjar.

Kondisi terkini dari wisata pasar terapung di Banjar menunjukkan adanya upaya untuk menjaga dan mempromosikan keberlanjutan budaya ini. Meskipun demikian, terdapat tantangan yang harus dihadapi, seperti perubahan pola hidup masyarakat yang lebih modern, serta ancaman dari pembangunan infrastruktur transportasi yang semakin menggeser eksistensi pasar terapung (3). Namun, peluang untuk mengembangkan pasar

terapung sebagai destinasi wisata unggulan masih sangat besar. Melalui promosi yang tepat dan pengelolaan yang baik, pasar terapung di Banjar bisa terus menarik wisatawan lokal maupun mancanegara, sekaligus memperkuat perekonomian dan melestarikan budaya lokal (4,5).

Meskipun upaya telah dilakukan untuk menjaga dan mempromosikan keberlanjutan budaya pasar terapung di Banjar, tantangan dalam promosi tetap menjadi hambatan yang signifikan. Permasalahan dalam promosi wisata lokal, khususnya wisata pasar terapung di Banjar, mencakup beberapa kendala yang signifikan. Salah satu kendala utama adalah kurangnya informasi yang tersedia untuk wisatawan, baik domestik maupun mancanegara (6).

Selain kurangnya informasi, masalah aksesibilitas juga menjadi hambatan besar dalam mempromosikan wisata pasar terapung di Banjar. Lokasi pasar terapung yang berada di sungai Barito membutuhkan akses transportasi yang memadai untuk wisatawan. Infrastruktur jalan menuju lokasi dan fasilitas pendukung seperti penginapan dan restoran yang terbatas sering kali menjadi kendala bagi wisatawan yang ingin berkunjung (7). Kondisi ini menurunkan minat wisatawan, karena mereka menganggap perjalanan ke pasar terapung memerlukan usaha ekstra dan tidak nyaman.

Minat wisatawan yang rendah juga dipengaruhi oleh perubahan pola hidup masyarakat yang semakin modern (8). Wisatawan cenderung mencari destinasi yang menawarkan fasilitas lengkap dan nyaman, sementara pasar terapung dengan keunikan tradisionalnya mungkin tidak memenuhi ekspektasi tersebut. Selain itu, promosi yang dilakukan sebelumnya kurang efektif dalam menarik perhatian pasar global. Metode promosi yang sering digunakan seperti brosur, pameran lokal, dan media sosial masih terbatas jangkauannya dan belum mampu menjangkau audiens yang lebih luas (9).

Penelitian tentang promosi menggunakan media digital salah satunya dilakukan oleh Muslihah (10), Pengembangan *advergame* berbasis visual novel sebagai media promosi digital Prodi PTIK Universitas Negeri Jakarta. Hasil penelitiannya menunjukkan jika dimensi empati, persuasi, dampak, dan komunikasi dalam mengukur efektivitas media promosi visual novel “Dream Seeker: PTIK UNJ” berada dalam skala sangat efektif dan efektif. Bahkan dimensi empati menjadi pendekatan yang paling efektif, dengan skor rata-rata sebesar 4,42, yang berarti sangat efektif karena berada di rentang 4,21 – 5,00. Penelitian lain yang dilakukan oleh Herwin Agusta dan Rahmadhani (11),

Keunggulan utama dari *game* visual novel terletak pada narasi yang kuat. Dibandingkan dengan media promosi tradisional seperti brosur atau video pendek, *game* visual novel mampu menyampaikan cerita dengan lebih mendalam dan menyeluruh. Pemain dapat merasakan pengalaman langsung dalam menjelajahi cerita dan mempengaruhi perkembangannya melalui pilihan-pilihan yang mereka buat selama permainan(12).

Selain itu, daya tarik visual yang dimiliki oleh *game* visual novel juga sangat mempengaruhi pengalaman pemain(13).

Dalam pengembangan *game* visual novel, peneliti menggunakan aplikasi *Ran'Py*. *Ren'Py* adalah platform pengembangan yang populer untuk membuat *game* visual novel. Dirancang oleh Tom "PyTom" Rothamel, *Ren'Py* menawarkan kombinasi yang kuat antara kemudahan penggunaan, fleksibilitas dalam pengembangan, dan dukungan komunitas yang luas (14).

Ren'Py juga didukung oleh komunitas pengembang yang aktif dan ramah(15). Dengan forum diskusi, tutorial online, dan sumber daya berbagi di berbagai platform, pengembang dapat bertukar ide, memecahkan masalah, dan berkolaborasi dalam meningkatkan kualitas permainan yang mereka buat. Dukungan komunitas ini tidak

hanya membantu pengembang baru untuk belajar, tetapi juga memastikan bahwa *Ren'Py* tetap relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pasar *game* visual novel.

Mengacu pada penjelasan di atas, peneliti akan melakukan pengembangan *game* visual novel menggunakan *Ren'Py* untuk memperkenalkan dan mempromosikan wisata Banjar Pasar Terapung. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menciptakan sebuah media interaktif yang mampu menyampaikan informasi tentang keunikan, sejarah, dan daya tarik pasar terapung di Banjar dengan cara yang menarik dan mendalam terutama pada *audiens* para pemuda. Harapannya, penggunaan *game* ini akan meningkatkan kesadaran (*awareness*) dan minat wisatawan terhadap destinasi tersebut, sekaligus memberikan pengalaman edukatif yang menyenangkan. Dampak yang diinginkan adalah meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan ke pasar terapung di Banjar, yang pada gilirannya dapat membantu melestarikan budaya lokal dan memberikan kontribusi positif bagi perekonomian setempat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang sebelumnya telah diuraikan diatas, peneliti kemudian merumuskan beberapa rumusan permasalahan antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana elemen-elemen budaya pasar terapung Banjar diterjemahkan dan disajikan dalam desain *game* visual novel?
2. Apa pengalaman dan persepsi pengguna terhadap *game* visual novel ini dalam konteks pengenalan pasar terapung Banjar?
3. Apa tantangan dan peluang dalam menggunakan *game* visual novel sebagai media untuk promosi budaya pasar terapung Banjar?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan lingkup pembahasan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Batasan masalah disusun oleh peneliti untuk memfokuskan fokus

penelitian yang dilakukan sehingga pembahasan yang akan dipaparkan nantinya tidak melebar. Adapun batasan masalah pada penelitian yang akan dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Fokus penelitian terbatas pada pengembangan game visual novel yang menampilkan elemen budaya pasar terapung Banjar.
2. Penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif, termasuk wawancara mendalam, diskusi kelompok, dan observasi, untuk mengumpulkan data dan menganalisis hasilnya.
3. Keterbatasan dalam hal waktu dan sumber daya untuk pengembangan dan evaluasi *game*.

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, terdapat beberapa tujuan penelitian yang akan dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Untuk mengeksplorasi dan mendalami bagaimana elemen budaya pasar terapung Banjar dapat diterjemahkan ke dalam desain *game* visual novel.
2. Untuk memahami pengalaman pengguna dan bagaimana game ini mempengaruhi pemahaman mereka terhadap budaya pasar terapung Banjar.
3. Untuk mengidentifikasi tantangan dan peluang dalam penggunaan *game* visual novel sebagai alat promosi budaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, terdapat beberapa manfaat penelitian yang diharapkan oleh peneliti. Beberapa manfaat dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Menyediakan wawasan mendalam tentang penggunaan *game* visual novel sebagai media promosi budaya.

2. Memberikan panduan untuk pengembangan media interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap budaya lokal.
3. Menyumbang pada literatur tentang penerapan teknologi dalam edukasi dan promosi budaya.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan memperkenalkan latar belakang penelitian mengenai pengembangan *game* visual novel berbasis desktop menggunakan *Ren'Py* untuk mempromosikan wisata Banjar Pasar Terapung. Bab ini juga akan membahas latar belakang masalah, permasalahan yang dihadapi, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, ruang lingkup, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, akan dijelaskan tinjauan pustaka yang relevan terkait dengan *game* visual novel, pengembangan *game* menggunakan *Ren'Py*, konsep dan karakteristik wisata pasar terapung, serta studi tentang penggunaan teknologi dalam promosi pariwisata. Tinjauan pustaka ini akan digunakan sebagai landasan teori dan kerangka pemikiran dalam pengembangan *game* visual novel untuk tujuan promosi wisata.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini akan membahas metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan *game* visual novel berbasis desktop menggunakan *Ren'Py* untuk mempromosikan wisata Banjar Pasar Terapung. Termasuk di dalamnya adalah pendekatan penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data, serta langkah-langkah pengembangan *game* dan implementasi teknologi *Ren'Py* dalam mencapai tujuan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menyajikan hasil dan pembahasan dari penelitian mengenai pengembangan dan implementasi *game* visual novel untuk memperkenalkan budaya pasar terapung Banjar. Bagian ini meliputi tahapan proses penelitian, mulai dari perencanaan dan pembuatan *prototype game*, hingga implementasi desain narasi dan elemen visual yang mencerminkan budaya pasar terapung. Selain itu, bab ini juga membahas hasil pengujian *game* melalui uji coba pengguna, wawancara, diskusi kelompok, dan observasi, yang memberikan umpan balik penting untuk menilai efektivitas *game* dalam menyampaikan dan mempromosikan elemen budaya pasar terapung Banjar serta mengidentifikasi area perbaikan yang diperlukan.

BAB V PENUTUP

Berisi pembahasan mengenai kesimpulan dan saran berdasarkan hasil dan analisis yang diperoleh dari penelitian. Bagian ini menyajikan ringkasan temuan utama terkait efektivitas *game* visual novel dalam memperkenalkan budaya pasar terapung Banjar, serta bagaimana *game* tersebut mempengaruhi pemahaman dan pengalaman pengguna. Selain itu, bab ini memberikan rekomendasi untuk perbaikan desain *game*, serta saran untuk pengembangan media promosi budaya lainnya di masa depan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pembuatan *game* edukasi dan promosi mengenal budaya banjar pasar terapung menggunakan *game* visual novel menggunakan Ren'py, menghasilkan *game* visual novel berbasis desktop dengan judul the floating market. Adapun yang dapat di simpulkan dari pembuatan *game* ini sebagai berikut:

1. Elemen budaya pasar terapung Banjar berhasil diterjemahkan dalam *game* visual novel dengan desain yang interaktif dan menarik, menggambarkan tradisi dan kehidupan pasar terapung secara efektif.
2. Pengguna merespon positif *game* ini sebagai media pengenalan budaya, menunjukkan bahwa *game* visual novel dapat menjadi alat yang efektif dalam memperkenalkan pasar terapung Banjar.
3. Tantangan utama adalah menjaga akurasi budaya dan keseimbangan antara edukasi dan hiburan, namun ada peluang besar untuk menjangkau audiens luas, terutama generasi muda.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini, beberapa rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Konten Tambahan: Untuk meningkatkan durasi permainan dan memperkaya pengalaman pengguna, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan konten tambahan yang lebih mendalam mengenai aspek-aspek lain dari budaya Banjar, seperti festival budaya, seni tradisional, dan kuliner khas Banjar.
2. Peningkatan Navigasi dan Interaksi: Menyediakan tutorial interaktif yang lebih komprehensif dapat membantu pengguna yang baru pertama kali

bermain game visual novel. Penelitian selanjutnya juga dapat mengeksplorasi cara-cara baru untuk meningkatkan interaksi pengguna dengan lingkungan dalam game.

3. Penggunaan Teknologi Terbaru: Menggunakan teknologi terbaru seperti augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) dapat memberikan pengalaman yang lebih imersif bagi pengguna. Teknologi ini dapat digunakan untuk menghadirkan lingkungan pasar terapung dalam format 3D yang lebih realistis.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ruastiti NM. Pengetahuan Pariwisata Bali. Mimika baru: Aseni; 2019. 125 p.
2. Normelani E. Kearifan Lokal Pasar Terapung Dalam Perspektif Pengembangan Pariwisata. Kota Malang: Kota Tua; 2019.
3. Riana DR. Wajah Pasar Terapung Sebagai Ikon Wisata Banjarmasin, Kalimantan Selatan Dalam Sastra: Kajian Sastra Pariwisata. UND. 2020 Dec 1;16(2):231.
4. Adiningtyas RM, Lukitasari EH, Wibowo Y. Perancangan Board Game Tentang Pasar Terapung Sebagai Media Edukasi Untuk Anak- Anak. designKemadha. 2022;11(3).
5. Ciptadi A, Tumimomor AYM. Perancangan Film Dokumenter Pasar Terapung Muara Kuin di Banjarmasin, Kalimantan Selatan. zUniversitas Kristen Sasya Wacana. 2013;
6. Hastut KP, Aristin NF, Saputra AN, Setiawan FA. Perancangan Tourism Display Board di Objek Wisata Pasar Terapung Lok Baintan. jpi. 2022;2(2):282–90.
7. Pradana H. Pengembangan Pariwisata Pasar Terapung Kota Banjarmasin. JKP. 2020 Jun 14;15(1):63–76.
8. Saputra W, Normelani E, Nugroho AR. Persepsi Generasi Muda Terhadap Keberlangsungan Objek Wisata Pasar Terapung Muara Kuin Kelurahan Alalak Selatan. JPG (Jurnal Pendidikan Geografi). 2014;1(3):1–7.
9. Fadilah NR, Fahmi M. Manajemen Pengembangan Pariwisata Pasar Terapung Kuin Kecamatan Banjarmasin Utara. INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research. 2023;3(2):7425–33.

10. Muslihah ID, Ajie H, Sari IP. Pengembangan Advergame Berbasis Visual Novel Sebagai Media Promosi Digital Prodi Ptik Universitas Negeri Jakarta. *pinter*. 2022 Dec 1;6(2):21–9.
11. W HA, Rahmadhani AY. Pengenalan Game Edukasi Berbasis Construct 2 Pada Objek Wisata Daerah Kota Bandar Lampung. *Ilmudata*. 2021;1(1).
12. Hikam AR. Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan. [Semarang]: Universitas Negeri Semarang; 2013.
13. Oktaviana M. Perancangan Game Visual Novel Menggunakan Ren'py Dengan Kustomisasi Avatar. [Bandung]: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer LIKMI; 2016.
14. Falah RN, Jaya SM. PENERAPAN CERITA RAKYAT TANGKUBAN PERAHU MENGGUNAKAN VISUAL NOVEL (VN) DENGAN MENGGUNAKAN REN'PY. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi [Internet]*. 2021 Sep 19 [cited 2024 Jul 7];10(2). Available from: <https://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki/article/view/395>
15. Mukti FA, Andrianto N, Rachman A. Game Edukasi Visual Novel Pengenalan Sejarah Peristiwa Rengasdengklok. *Prosiding Seminar Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi*. 2023;2(2).
16. Wirawan PE, Semara IMT. *Pengantar Pariwisata*. Denpasar: IPB Internasional Press; 2021.
17. Sugiyarto S, Amaruli RJ. Pengembangan Pariwisata Berbasis Budaya dan Kearifan Lokal. *JAB*. 2018 Mar 27;7(1):45.

18. Putri ME. Peran Sektor Pariwisata Terhadap Pendapatan Asli Daerah (Studi Kasus Kabupaten/Kota Provinsi Sulawesi Selatan) Tahun 2014-2018. Universitas Brawijaya. 2020;
19. Yanti D, Ramadhan I, Yunita D, Lubis MR. PERAN MEDIA SOSIAL DALAM MEMPROMOSIKAN PARIWISATA DI DESA PERKEBUNAN BUKIT LAWANG. *Jurnal Penelitian Bidang Kepariwisata dan Destinasi Wisata*. 2024 Apr 22;11(1):1–13.
20. Hendraswati. Etos Kerja Pedagang Perempuan Pasar Terapung Lok Baintan di Sungai Martapura. *JPNK*. 2016 Jun 22;1(1):97–115.
21. Reformasi MPR, Dai RH, Tuloli MS. Game Visual Novel Edukasi Konsep Pertemanan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *DIFFISION (Journal Of System And Information Technology)*. 2021;1(2).
22. Wijaya, A., & Hendrastuty, N. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (Simpeg) Berbasis Web (Studi Kasus : Pt Sembilan Hakim Nusantara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(2), 9–17. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
23. Tauhid AI, Harahap CB. Perancangan Game Edukasi Visual Novel Pengenalan Wisata Ikonik di Indonesia Berbasis Android. *Jurnal JUREKSI (Jurnal Rekayasa Sistem)*. 2023;1(1):233–45.
24. Febriansyah DH. Interactive Storytelling Visual Novel Pariwisata Yogyakarta Untuk Turis Asing Dengan Metode Finite State Machine. [Yogyakarta]: Universitas Islam Negeri Kalijaga; 2014.