

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Papua adalah salah satu pulau di Indonesia sering juga disebut dengan pulau Burung Cenderawasih. Pulau Papua juga terdiri dari dua propinsi dan 42 kabupaten kota dengan luas wilayah 421, 981 **km<sup>2</sup>** dan 3,5 kali lebih besar dari Pulau Jawa dengan *topografi* yang meliputi daerah pegunungan dan daerah pesisir, Pulau Papua sering dikenal dengan kekayaan alam, sebab kekayaan alam masih utuh. Tidak hanya kekayaan alam namun, Pulau Papua juga memiliki banyak keunikan dan Keragaman suku berdasarkan data menurut Wikipedia Indonesia papua memiliki 257 suku adat dan seluruh suku tersebut dibagi menjadi Tujuh Wilayah Adat Papua.[1]



Gambar 1.1 Pembagian 7 Wilayah Adat Papua

Tujuh Wilayah Adat Papua adalah sebagai berikut:

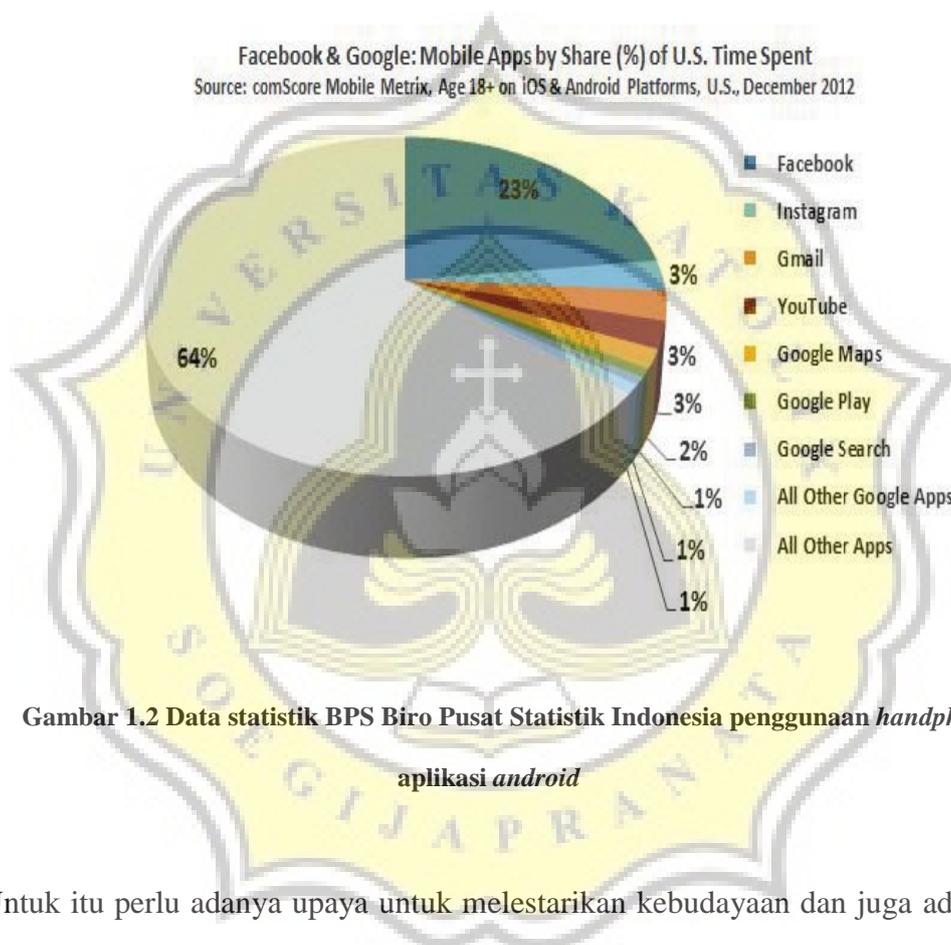
1. Wilayah Mamta
2. Wilayah Saereri
3. Wilayah Domberay
4. Wilayah Bomberay
5. Wilayah Meepago
6. Wilayah Lapago
7. Wilayah Ha Anim

Kebudayaan yang ada di Tujuh Wilayah Adat Papua hampir sama hanya yang membedakan segi bahasa daerah, sedangkan kebudayaan pakaian adat, rumah adat, tari-tarian, musik tradisional dan senjata tradisional hampir sama, pembagian wilayah adat ini agar memudahkan pemerintah propinsi dan pemerintah daerah dalam hal untuk melakukan kerja sama dengan tokoh-tokoh adat di setiap daerah dengan tujuan mempermudah pembangunan disetiap wilayah.[2]

Dengan melihat perkembangan teknologi yang semakin maju dan diikuti dengan masuknya jaman *modern* semakin lama budaya akan dilupakan, sebab masuknya budaya luar atau budaya asing masuk melalui teknologi dan media sosial didalamnya ada banyak faktor-faktor yang mempengaruhi contohnya melalui *internet* dan *film*, karena sasaran utama Perkembangan teknologi pada masa anak-anak dan masa remaja karena melihat peningkatan penggunaan teknologi yang semakin meningkat.[3]

Hasil survei dan wawancara yang dilakukan oleh Yeri Tebai dan diikuti dengan hasil berita diskusi tentang kebudayaan Papua edisi berita majalah selangka 24 november 2016 diskusi yang dilakukan oleh forum komunikasi pelajar dan mahasiswa Katolik seluruh tanah Papua di Realino, Sanata Dharma, Yogyakarta dengan tema topik diskusi **orang Papua semakin lupa budaya Papua**. Serta dengan melihat perkembangan teknologi dan masuknya Era Globalisasi kebudayaan Papua mengalami kemunduran yang drastis. Dan orang tidak lagi menganggap budaya sebagai identitas dirinya, namun menganggap kuno, sehingga semakin

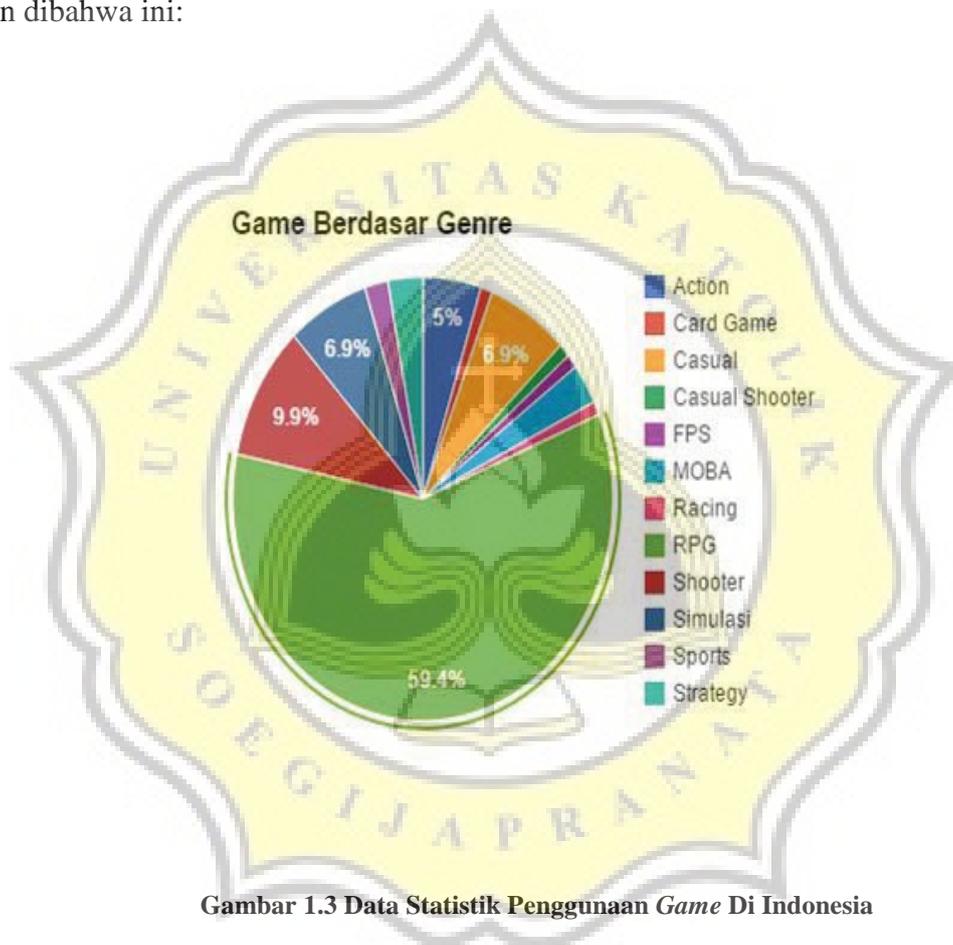
lama budaya akan ditinggalkan sebab orang Papua lebih senang menjalani hidup dengan budaya luar. Dengan melihat perkembangan serta kemajuan bidang teknologi dan informasi begitu pula dengan peningkatan penggunaan *mobile handphone* dan berinternet semakin hari semakin meningkat. Berdasarkan hasil data statistik yang dilakukan oleh Biro Pusat Statistik (BPS) penggunaan *mobile handphone* serta penggunaan aplikasi *android* yang semakin meningkat hasil data statistik sebagai berikut:



**Gambar 1.2** Data statistik BPS Biro Pusat Statistik Indonesia penggunaan *handphone* dan aplikasi *android*

Untuk itu perlu adanya upaya untuk melestarikan kebudayaan dan juga ada beberapa cara yang sudah ditemukan dan berhasil memperkenalkan kebudayaan oleh beberapa mahasiswa dan jasa pembuatan *game*. Contoh *game* kebudayaan yang dihasilkan adalah: Marbel budaya nusantara, *game* Indonesiaku dan *game* Burung Garuda, tujuan dari *game* yang sudah dihasilkan diatas ini adalah untuk memperkenalkan dan mengangkat potensi kebudayaan Indonesia [4].

Maka dengan melihat perkembangan teknologi dan penggunaan aplikasi *game android* yang semakin meningkat serta melihat ada beberapa *game* kebudayaan yang sudah berhasil memperkenalkan budaya Indonesia. Maka perlu memperkenalkan dan mengangkat potensi kebudayaan Papua melalui teknologi karena, kebudayaan Papua kurang memperkenalkan melalui teknologi contohnya melalui aplikasi *game* Sebab berdasarkan data statistik penggunaan aplikasi *game android* semakin meningkat di Indonesia berikut data statistik disertakan dibawah ini:



Gambar 1.3 Data Statistik Penggunaan *Game* Di Indonesia

Berdasarkan data statistik diatas bahwa peningkatan penggunaan *game* semakin meningkat, sehingga sangat menarik jika ada sebuah aplikasi *game* yang mengangkat potensi Kebudayaan Tujuh Wilayah Adat Papua, agar kebudayaan Papua tidak punah dari perkembangan teknologi, sehingga *game* yang nantinya dihasilkan bisa memperkenalkan kebudayaan Tujuh Wilayah Adat Papua.

## B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang judul yang diambil yaitu: “Memperkenalkan Kebudayaan Tujuh Wilayah Adat Papua Melalui Aplikasi *Game*” maka rumusan masalah yang nanti diangkat pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat aplikasi *game* kebudayaan Tujuh Wilayah Adat Papua sehingga menjadi media pembelajaran?
2. Bagaimana *game* bisa digunakan untuk memperkenalkan dan mengangkat potensi kebudayaan Tujuh Wilayah Adat Papua?

## C. TUJUAN PENELITIAN

Ada beberapa tujuan dan manfaat yang disimpulkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Agar *game* kebudayaan papua bisa menjadi media pembelajaran.
2. Memperkenalkan kebudayaan Tujuh Wilayah Adat Papua kepada generasi penerus papua.