

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Permainan atau *game* merupakan hal yang susah untuk dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. *Game* sangat diminati dari setiap kalangan, seperti anak-anak, remaja maupun dewasa. *Game* adalah media atau aplikasi bagi anak-anak dan remaja untuk bisa mendapatkan pembelajaran yang terkait tentang perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik [1]. Pada umumnya anak-anak atau remaja bermain *game* untuk mendapatkan hiburan saja, akan tetapi *game* bisa juga digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk menambah wawasan tentang pelajaran atau pengetahuan umum. Pemain sekarang sering bermain *game* hiburan saja, sehingga turunya wawasan atau pengetahuan umum seperti cerita rakyat. Cerita rakyat adalah warisan budaya yang perlu diceritakan dan diwariskan agar tidak hilang dan dilupakan oleh generasi muda. Hal itu dapat mengakibatkan hilangnya identitas budaya, karena cerita rakyat merupakan bagian dari warisan budaya suatu bangsa [2].

Berdasarkan hasil kuisisioner dan wawancara yang dilakukan langsung di Tangkuban Perahu, data menunjukkan bahwa dari 42 responden, hanya 9 orang atau sekitar 21,4% yang memiliki pengetahuan atau mengetahui dengan pasti isi dari cerita rakyat yang diteliti. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan masyarakat terhadap cerita rakyat masih perlu ditingkatkan. Namun, temuan kedua yang menarik adalah bahwa sebanyak 38 dari 42 responden atau sekitar 90,4% merasa efektif dan setuju untuk dibuatkan *game* berdasarkan cerita rakyat tersebut. Hal ini menunjukkan adanya minat yang positif dari masyarakat terhadap pengembangan *game* yang terinspirasi dari cerita rakyat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dewi Tresnawati dan Iqbal Setyawan, menyebutkan bahwa cerita rakyat juga dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi, karena cerita rakyat mengandung nilai edukatif yang dapat membentuk moral dan karakter generasi muda. Karena

alasan ini, sangat penting untuk melestarikan cerita rakyat agar generasi muda tetap bisa belajar dari nilai-nilai dan kearifan lokal budaya melalui cerita rakyat [3].

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ardi Zulkarnais, menyebutkan bahwa cerita rakyat sudah kurang diminati oleh masyarakat dikarenakan banyaknya jenis-jenis cerita dari luar negeri yang ada pada masyarakat, selain itu terdapat beberapa penyebab cerita rakyat kurang diminati karena orang tua sudah jarang mau meluangkan waktunya untuk menceritakan cerita rakyat kepada anak-anaknya [4]. Salah satu cara untuk meningkatkan minat generasi muda dalam menambah pengetahuan dan pemahaman cerita rakyat pada generasi muda adalah dengan memanfaatkan teknologi, seperti perancangan game edukasi. Melalui game, cerita rakyat dapat disampaikan dengan cara yang lebih menyenangkan seperti memberikan pengalaman yang interaktif bagi pemain, di mana mereka dapat terlibat langsung dalam cerita dan mengambil peran dalam menjalankan aksi karakter. Hal ini memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan menarik dibandingkan dengan sekadar menonton video atau membaca buku [5]. Selain itu melalui *gameplay*, game dapat menciptakan keterlibatan emosional yang lebih kuat antara pemain dan cerita. Pemain dapat merasakan emosi yang diperlukan dalam cerita, seperti kegembiraan, ketegangan, atau kesedihan, melalui pengalaman bermain game. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang efektif dan menarik perhatian, salah satunya dengan menggunakan game edukasi.

Berdasarkan masalah diatas, dibuatlah sebuah game tentang cerita rakyat Sangkuriang berbasis adventure. Game ini berisikan hiburan seperti animasi pada karakter, serta pembelajaran tentang pemahaman dari cerita rakyat tersebut seperti cerita rakyat Sangkuriang. Selain itu terdapat quest dari setiap konflik atau kejadian yang terkandung dalam game. Game ini diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman cerita rakyat pada generasi muda. Dengan adanya game ini, diharapkan mampu meningkatkan minat baca, kreativitas, serta semangat untuk mempelajari cerita rakyat Indonesia secara menyenangkan.

## **1.2. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya yaitu :

1. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman generasi muda terhadap cerita rakyat Sangkuriang dapat mempengaruhi kepedulian mereka terhadap budaya lokal yang kaya akan nilai-nilai kearifan.
2. Kebutuhan akan pengembangan media edukasi yang dapat menggabungkan unsur edukasi dan hiburan.

### **1.3. Maksud dan Tujuan penelitian**

- a. Maksud dari penelitian ini adalah untuk menciptakan sebuah game yang dapat memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan mendidik bagi para pemainnya sehingga dapat memotivasi mereka untuk lebih mengetahui dan memahami cerita rakyat
- b. Tujuan dari penelitian ini adalah :
  1. Mengidentifikasi langkah-langkah yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman generasi muda terhadap cerita rakyat Sangkuriang serta meningkatkan kepedulian mereka terhadap budaya lokal.
  2. Merancang sebuah *game* yang memadukan unsur edukasi dan hiburan.

### **1.4. Batasan Masalah**

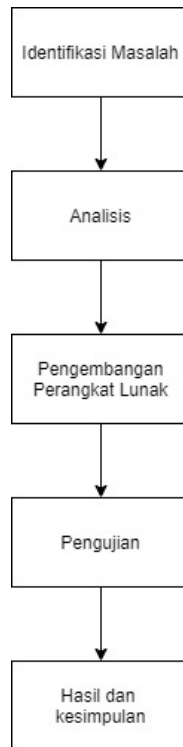
Lingkup Penelitian yaitu :

1. Target penggunaan dari *game* ini adalah remaja atau dewasa dalam kelompok usia 13-30 tahun.
2. Cerita dari game ini berfokus pada cerita rakyat Sangkuriang.
3. Game ini merupakan jenis game dengan kategori adventure-action dan rpg
4. Karakter dalam game ini menggunakan model tiga dimensi.
5. Platform yang digunakan adalah Android
6. Bahasa pemrograman menggunakan Bahasa C#.

### **1.5. Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian adalah suatu cara ilmiah atau proses untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk keperluan penelitian agar dapat mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode deskriptif

merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menggambarkan masalah yang terjadi pada masa sekarang atau yang sedang berlangsung. Alur penelitian yang digunakan dalam penulisan ini yaitu seperti pada Gambar 1.



**Gambar 1.1. Alur penelitian**

1) Metode Pengumpulan data

a. Studi Literatur

Studi literatur adalah cara yang dapat digunakan dalam mencari data yang untuk literatur dari pustaka lain kemudian dikumpulkan. Pustaka yang dimaksud berupa artikel, jurnal atau laporan yang berhubungan dengan penelitian.

b. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.

c. Wawancara

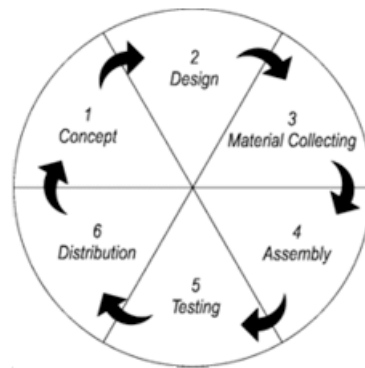
Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai.

d. Kuisioner

Kuisioner adalah merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

2) Metode Perancangan Aplikasi

Metode perancangan aplikasi yang akan digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle. Pengembangan metode ini dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian) [6], [7].



**Gambar 1.2. Tahapan Metode MDLC**

1. Concept

Pada tahap ini, dilakukan perencanaan awal mengenai proyek multimedia yang akan dikembangkan. Ide proyek, tujuan, target pengguna, dan fitur-fitur yang akan disediakan dirumuskan dalam konsep. Pada skripsi ini, konsepnya adalah mengembangkan game edukasi berbasis adventure dengan menggunakan cerita rakyat Sangkuriang.

2. Design

Tahap desain adalah pembuatan rancangan visual dari proyek multimedia. Desain akan meliputi desain antarmuka (user interface) dan

desain gameplay. Pada skripsi ini, desain antarmuka meliputi desain karakter, lingkungan game, serta elemen-elemen visual lainnya yang terkait dengan game edukasi Sangkuriang.

### 3. Material Collecting

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan bahan dan materi yang dibutuhkan dalam pengembangan proyek multimedia. Materi yang dikumpulkan meliputi teks, gambar, audio, dan video.

### 4. Assembly

Tahap *Assembly* merupakan tahap penerapan konsep dan desain ke dalam bentuk produk multimedia yang sebenarnya. Pada tahap ini, game edukasi Sangkuriang dibuat dengan menggunakan platform pengembangan game Unity 3D.

### 5. Testing

Pada tahap ini, dilakukan pengujian terhadap produk multimedia yang telah dibuat untuk memastikan bahwa produk tersebut berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan dengan cara menguji fungsionalitas, kinerja, dan kualitas visual dari game edukasi Sangkuriang.

### 6. Distribution

Setelah selesai melalui tahap-tahap di atas, game edukasi Sangkuriang siap untuk didistribusikan kepada pengguna. Produk ini dapat dipublikasikan melalui platform online seperti Google Play Store, App Store atau Google Drive.

## 1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran secara umum terkait permasalahan dan pemecahannya. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

## BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, metode perancangan, deskripsi

sistem, sistematika penulisan penelitian untuk menjelaskan pokok-pokok pembahasannya.

## **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas mengenai teori-teori atau konsep-konsep pendukung yang berhubungan dengan pembangunan aplikasi.

## **BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI**

Bab ini menguraikan tentang konsep game, analisis kebutuhan, desain dan pengembangan game.

## **BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI**

Bab ini berisi hasil implementasi tentang sistem yang dibangun, serta hasil pengujian sistem untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun telah memenuhi kebutuhan.

## **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini membahas kesimpulan yang didapat dari hasil pengujian aplikasi, dan saran untuk pengembangan aplikasi yang sudah dirancang