

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Cerita rakyat adalah bagian dari warisan budaya Indonesia yang sangat kaya dan beragam. Salah satu cerita rakyat yang populer dan diminati adalah legenda Roro Jonggrang yang menceritakan bagaimana terbentuknya kompleks candi Hindu terbesar di Indonesia yaitu Candi Prambanan yang terletak di Yogyakarta. Ditengah menghadapi modernisasi, globalisasi, dan pengaruh budaya populer luar negeri, upaya pelestarian dan memperkenalkan cerita rakyat secara luas sangat penting untuk melestarikan kekayaan dan keberagaman warisan budaya Indonesia yang dikhawatirkan dapat semakin tergerus dan dilupakan [1].

Saat ini, cerita rakyat kurang diminati oleh masyarakat kita, hal ini didukung oleh penelitian pada tahun 2018 yang mengemukakan bahwa terdapat beberapa faktor penyebab cerita rakyat daerah kurang diminati, selain karena sudah jarang orang tua yang mau meluangkan waktunya untuk menceritakan cerita rakyat kepada anaknya, popularitas cerita dan budaya luar negeri didukung kuat oleh media digital yang menarik dan lebih mudah diakses [2]. Berbeda dengan cerita rakyat daerah yang dikemas dengan visual yang kurang menarik pada kertas maupun media lainnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nanang Husin pada tahun 2021, menyatakan bahwa memperkenalkan cerita rakyat secara lisan dan tertulis didalam buku dianggap sudah tidak efisien serta kurang menarik dikarenakan perkembangan teknologi terbaru seperti televisi, konten media sosial, dan permainan yang lebih modern dengan memanfaatkan gadget lebih diminati oleh publik saat ini, sehingga Upaya terdahulu dapat mengakibatkan penurunan pengetahuan cerita rakyat oleh generasi penerus [3]. Didukung

dengan penelitian lain oleh Ristyana Suryanti dan Priarti Megawanti pada tahun 2022, mengemukakan bahwa masyarakat di Indonesia memiliki minat baca yang rendah dikarenakan dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Indikator dari faktor internal adalah minimnya motivasi diri, rendahnya keahlian membaca dan minimnya alasan serta tujuan pembaca untuk membaca. Sedangkan faktor eksternal adalah minimnya sarana serta prasarana seperti minimnya referensi dan tempat untuk membaca, minimnya alokasi waktu, perkembangan teknologi, minimnya finansial pembaca, dan lingkungan yang kurang mendukung [4].

Sebagai solusi, maka pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Prayuda, M.M.I., dkk pada tahun 2016 mengembangkan aplikasi game the adventure of timun emas berbasis android. Game ini mengangkat cerita petualangan timun emas yang berasal dari jawa tengah. Dengan adanya game ini, tentu dapat menjadi wadah atau sarana yang dapat digunakan untuk memperkenalkan cerita rakyat daerah yang dikemas dengan menarik [5].

Berdasarkan pengumpulan data melalui kuesioner google form dengan metode random sampling kepada masyarakat dalam rentang umur 14-56 tahun, diperoleh data sebanyak 119 responden yang mengacu pada tabel [] menyatakan bahwa responden setuju penggunaan teknologi dan media interaktif game dapat membantu dalam mempelajari kisah Candi Prambanan berdasarkan cerita rakyat Roro Jonggrang.

Dengan melihat permasalahan tersebut, maka maksud dari penelitian ini adalah memberikan solusi untuk melakukan pengembangan game yang mengemas kisah Candi Prambanan berdasarkan cerita rakyat Roro Jonggrang untuk melestarikan cerita rakyat di Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diuraikan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Diperlukan Upaya yang dapat membantu melestarikan cerita rakyat di Indonesia.
2. Diperlukan pembangunan game sebagai sarana media alternatif yang menarik untuk mempelajari kisah Candi Prambanan berdasarkan cerita rakyat Roro Jonggrang

1.3 Maksud & Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun maksud dan tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1.3.1 Maksud

Mengembangkan solusi yang dapat membantu melestarikan cerita rakyat di Indonesia melalui pengembangan game untuk mempelajari kisah Candi Prambanan berdasarkan cerita rakyat Roro Jonggrang

1.3.2 Tujuan

1. Membangun game sebagai upaya untuk membantu melestarikan cerita rakyat di Indonesia.
2. Membangun game sebagai sarana untuk mempelajari kisah Candi Prambanan berdasarkan cerita rakyat Roro Jonggrang.

1.4 Batasan Masalah

1. Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan game sebagai upaya untuk melestarikan cerita rakyat Indonesia.
2. Penelitian ini akan membatasi nilai-nilai budaya, moral, dan sejarah yang terkandung dalam kisah Candi Prambanan berdasarkan cerita rakyat Roro Jonggrang yang akan diintegrasikan ke dalam pengembangan game.
3. Penelitian ini akan menguji efektivitas penggunaan game sebagai Upaya dalam melestarikan cerita rakyat di Indonesia dan sarana dalam mempelajari kisah Candi Prambanan berdasarkan cerita rakyat Roro Jonggrang.
4. Aplikasi dibuat dengan menggunakan game engine Unity.
5. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah C#.

6. Pengujian efektivitas penggunaan game pada penelitian ini membatasi responden pada anak remaja hingga orang dewasa dengan rentang usia diatas 12 tahun.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan tahapan atau proses yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data untuk mencapai tujuan dan memecahkan masalah yang diajukan dalam penelitian. Adapun metodologi yang digunakan ditunjukkan oleh Gambar 1.



Gambar 1.1. Alur Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahap awal yang sangat penting dalam proses penelitian. Tahap ini dilakukan dengan mengamati fenomena yang berpotensi untuk diteliti, memahami teori, fakta, dan ide yang muncul dalam bidang yang diteliti, mengetahui penelitian terkait dalam bidang yang diteliti, melakukan survei langsung di lapangan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul, mendefinisikan masalah penelitian, dan membuat pernyataan masalah yang akan menjadi fokus penelitian dan menentukan arah penelitian. Identifikasi masalah harus diuraikan dengan jelas sehingga masalah yang ditemukan dapat diukur dan dihubungkan dengan suatu prosedur penelitian. Tanpa identifikasi yang kuat dan matang, penelitian akan mudah dipatahkan.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam metodologi penelitian dimulai setelah identifikasi masalah dilakukan. Langkah-langkah metode ilmiah setelah identifikasi masalah adalah membuat pertanyaan penelitian serta membuat rumusan masalah. Selanjutnya, peneliti membaca literatur yang relevan, membuat desain penelitian, melakukan penelitian serta mengumpulkan data dan mengolah data, memformulasikan hipotesis atau kerangka teori, membuat kesimpulan atau temuan penelitian yang terakhir diantaranya adalah menulis laporan penelitian. Teknik pengumpulan data yang umum digunakan antara lain wawancara, observasi, kuesioner, dan studi dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan sangat ditentukan oleh metodologi penelitian yang dipilih oleh peneliti itu sendiri.

3. Analisis dan Perancangan Game

Tahap analisis dan perancangan game dalam pengembangan perangkat lunak biasanya dimulai dengan analisis kebutuhan pengguna atau requirement analysis. Langkah ini bertujuan untuk memahami tujuan dan keinginan pengguna dalam memainkan game. Setelah itu, dilakukan perencanaan dan pembuatan desain game yang meliputi konsep gameplay, karakter, level, tata letak, dan aspek visual lainnya.

4. Pengembangan Game

Dalam pengembangan game, prosesnya melibatkan tahap-tahap seperti implementasi desain dan pemrograman. Setelah melewati tahap perancangan game, langkah berikutnya adalah tahap pemrograman, di mana peneliti akan menerapkan desain yang telah dibuat sebelumnya menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditentukan.

5. Pengujian Game

Pada tahap ini, dilakukan serangkaian pengujian untuk memastikan bahwa game berjalan dengan baik dan memenuhi harapan pengguna. Tahap pengujian game sangat penting dalam pengembangan game karena menentukan kualitas dan kesuksesan game yang akan dirilis. Beberapa teknik yang umum digunakan dalam tahap pengujian game antara lain black box testing, white box testing, dan user acceptance testing. Selain itu, pengujian game juga dapat melibatkan pengumpulan umpan balik dari pengguna melalui survei untuk memastikan bahwa game sesuai dengan kebutuhan pengguna.

6. Hasil dan Kesimpulan

Pada tahap ini, hasil dari pengujian game akan dianalisis dan dievaluasi untuk menentukan apakah game telah memenuhi tujuan pengembangan atau tidak. Selanjutnya, data yang telah dianalisis akan digunakan untuk membuat kesimpulan dan temuan pengembangan game. Kesimpulan ini harus didukung oleh data dan fakta yang telah diperoleh selama proses pengembangan. Tahap hasil dan kesimpulan sangat penting dalam pengembangan game karena menentukan apakah game tersebut berhasil atau tidak serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Survei

Survei adalah metode pengumpulan data yang melibatkan penyebaran kuesioner untuk memperoleh data tentang minat dan pengetahuan responden sebelum dan sesudah bermain game kisah Candi Prambanan berdasarkan cerita rakyat Roro Jonggrang.

2. Observasi

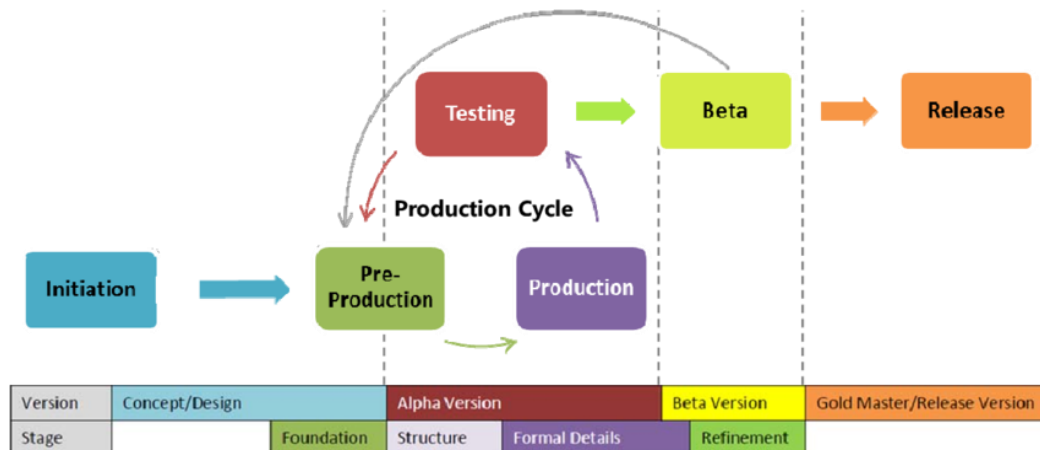
Observasi adalah metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap fenomena atau objek yang diteliti, tanpa melibatkan interaksi langsung dengan responden. Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan observasi lapangan di kompleks Candi Prambanan dan drama tari Ramayana ballet, peneliti dapat memperoleh data terkait dengan kisah Candi Prambanan berdasarkan cerita rakyat Roro Jonggrang.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data dengan melakukan penelusuran sumber-sumber seperti buku, jurnal, tesis, atau dokumen lain yang relevan dengan topik penelitian untuk memperoleh informasi dan wawasan tentang hal tersebut. Pada penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan informasi melalui buku-buku, jurnal, dan sumber online yang terkait dengan game cerita rakyat.

1.5.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Untuk penelitian ini, metodologi pengembangan game yang digunakan adalah Model Pengembangan GDLC (Game Development Life Cycle) [6]. Model ini membantu untuk memastikan bahwa pengembangan game dilakukan dengan tepat dan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan penelitian [7].



Gambar 1.2. Metodologi GDLC

1. Initiation

Inisiasi atau tahap awal dalam GDLC adalah proses pembuatan konsep kasar dari game. Pada tahap ini, dilakukan identifikasi terhadap trending, topik, dan target user dari game yang akan dibuat. Output dari tahap inisiasi adalah konsep game dan deskripsi permainan yang sangat sederhana. Peneliti akan membuat sebuah konsep game yang akan dibangun, termasuk analisis tentang bagaimana game itu dibangun. Inisiasi akan menghasilkan konsep game dan deskripsi sederhana game, termasuk scenario game, karakter, cerita dalam game, target pemain, dan platform yang digunakan.

2. Pra-Production

Pra-produksi merupakan tahap kedua dalam GDLC yang penting dalam siklus produksi. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan desain. Desain game berfokus pada mendefinisikan genre permainan, gameplay, game mekanik/konvensional, alur cerita, karakter, tantangan, aspek teknis, dan dokumentasi elemen.

3. Production

Produksi adalah tahap inti dalam GDLC yang berfokus pada penciptaan aset, pembuatan kode sumber, dan integrasi kedua elemen. Pada tahap ini, peneliti akan menerjemahkan rancangan, mengumpulkan data, membuat skenario permainan, membuat aset untuk karakter player dan enemy, serta aspek-aspek lainnya menjadi unsur penyusun game. Tahap produksi mencakup asset creation, programming, dan integrasi antara asset dan source code. Pada tahap ini, desain game dari tahap pra-produksi akan disempurnakan dan dijadikan elemen penyusun game.

4. Pengujian

Pengujian dalam GDLC dilakukan secara internal dan eksternal untuk menguji kegunaan permainan. Tahap alpha testing dilakukan setelah produksi untuk mengecek adanya bug atau penambahan fitur. Jika ada bug atau penambahan fitur, maka akan dilakukan perbaikan. Tahap beta testing dilakukan setelah game selesai dibuat untuk menguji keberterimaan game dan mendeteksi error dan keluhan yang dilontarkan oleh third party tester. Beta testing berada di luar production cycle.

5. Release

Release adalah tahap terakhir dalam GDLC di mana final build dari game dirilis secara resmi ke publik setelah melalui tahap pengujian. Pada tahap ini, game telah selesai dibuat dan siap untuk digunakan oleh pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan penulis agar penulisan skripsi dapat tersusun secara sistematis dan sesuai dengan harapan, maka berikut sistematika penulisan:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini, berisikan uraian terkait latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, Batasan masalah, metodologi penelitian, tahap pengumpulan data, model pengembangan sistem keamanan dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, berisikan literatur, konsep dasar, ataupun teori pendukung yang berkaitan dengan penelitian.

BAB 3 ANALISIS DAN PEMBANGUNAN SISTEM

Pada bab ini, berisikan pembahasan terkait deskripsi dari sistem keamanan yang akan dibangun, analisis kebutuhan dalam pembangunan sistem, serta Pengembangan dan pembangunan sistem.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini, berisikan hasil implementasi analisis yang didapat dari BAB 3 dan pembangunan sistem yang telah dilakukan, serta hasil pengujian sistem untuk mengetahui apakah sistem keamanan yang dibangun sudah sesuai dan memenuhi kebutuhan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, berisikan kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran untuk pengembangan sistem yang telah dibangun.