

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki ratusan cerita rakyat yang tersebar di seluruh daerah. Ada yang diceritakan dari mulut ke mulut, ada yang dibukukan, dan juga ada yang bercampur dengan sejarah. Cerita Rakyat di Indonesia juga memiliki beragam tema, ada yang legenda, mitos, sejarah, dan masih banyak lagi. Semua cerita rakyat dapat dinikmati oleh semua kalangan terutama anak-anak dikarenakan kaya akan pesan moral yang mendidik. Seiring berjalannya zaman, banyak sekali cerita-cerita modern yang sebagian besar datang dari luar negeri yang kadang memiliki sedikit atau bahkan tidak ada pesan moral sama sekali. Ibrahim dalam Firdaus (2013: 39) menyatakan bahwa kemajuan teknologi selalu menawarkan sumber hiburan alternatif yang menarik minat masyarakat pada umumnya.

Kemajuan Ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menjauhkan rasa cinta generasi muda terhadap cerita rakyat. Menurut jurnal Analisis Partisipasi Kebudayaan (2016) Aktivitas budaya yang sifatnya keluar rumah, Jumlah responden rumah tangga yang tidak pernah menonton pentas/pameran seni apapun cukup besar, yakni 70,22%. Dari data tersebut dapat terlihat minat akan cerita rakyat sangat kurang, karena kemajuan teknologi selalu menawarkan sumber hiburan alternatif yang lebih menarik. Padahal menurut Agus Bambang Hermanto dalam ceritarakyatnusantara.com (2009) cerita-cerita rakyat yang merupakan salah satu bentuk kearifan lokal penuh dengan nasihat-nasihat dan mendidik yang sangat bermanfaat untuk generasi muda.

Untuk menangkal kehilangan identitas diri dan budaya bangsa yaitu dengan menggali dan mempopulerkan kembali cerita rakyat Indonesia. Salah satunya adalah melalui game. *Game* merupakan bagian dari teknologi dan media pembelajaran yang interaktif dapat menarik dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar (Arifin, 2012) Dengan memanfaatkan media game untuk mengenalkan kembali cerita rakyat Indonesia, diharapkan akan membangkitkan

kembali gairah kecintaan cerita rakyat Indonesia. Dari kutipan jurnal Nyoman Trisna Adi Darma, I Ketut Resika Arthana, dan I Made Putrama (2017) membuat sebuah game dengan tema cerita rakyat yang mengambil cerita kisah Panji Sakti. Permasalahan dasar yang dihadapi dalam upaya pelestarian cerita rakyat ini yaitu kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya manfaat dari cerita rakyat Bali. Maka dari itu perlu ada pemecahan masalah untuk mengatasi kurangnya kesadaran masyarakat khususnya generasi muda terhadap cerita rakyat. Game tersebut dibuat dengan menggunakan Unity sebagai game enginenya dan Bahasa pemrogramannya menggunakan bahasa C#.

Dari uraian latar belakang tersebut maka penulis akan membuat sebuah game yang bertema cerita rakyat dengan cerita Ande-Ande Lumut berjudul “Adventure Of Kleting Kuning” yang berasal dari Jawa Timur, yang bertujuan untuk melestarikan cerita rakyat yang ada di Indonesia sehingga cerita rakyat di Indonesia tidak dilupakan oleh generasi generasi sekarang. Alasan mengambil Kleting Kuning sebagai fokus cerita, karena Kleting Kuning merupakan sosok perempuan yang baik, rajin, dan pemberani untuk menjaga harkat dan martabatnya sebagai perempuan. Dalam pembuatan game tersebut penulis menggunakan *software* Unity sebagai game enginenya. Dimana Unity itu memiliki banyak fitur dan untuk dokumentasi atau tutorial juga sudah banyak tersebar di Internet, jadi mudah untuk di pelajari.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah diantaranya yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun game side scroller bertema cerita rakyat ande-ande lumut dengan judul “Adventure Of Kleting Kuning”.
2. Bagaimana menjadikan game “Adventure Of Kleting Kuning” sebagai media pengenalan cerita rakyat Ande-Ande Lumut yang menyenangkan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, maka ditetapkan batasan masalah pada game ini. Untuk menghindari luasnya pokok bahasan yang berkepanjangan dan ruang lingkup permasalahan, maka sangat diperlukan batasan masalah yang meliputi sebagai berikut, antara lain:

1. Game ini hanya bisa dimainkan single-player.
2. Game “Adventure Of Kleting Kuning” ini memiliki konsep 2D dengan genre side scroller.
3. Membuat game dengan level minimal 2 dan maksimal 3.
4. Membuat game untuk masyarakat Indonesia untuk usia 8 tahun keatas.
5. Membuat game untuk Android.
6. Game ini berfokus pada cerita petualangan Kleting Kuning dalam pergi dari istana menuju desa dan ketika Kleting Kuning menyebrangi Bengawan. Untuk cerita lain hanya dalam bentuk ilustrasi cerita.
7. Karakter pada game ini tidak memiliki health bar.
8. Game ini tidak memiliki checkpoint maka dari itu jika karakter mati maka akan mengulang dari level awal.
9. Karakter pada game ini tidak bisa menyerang
10. Game ini tidak memiliki Boss Fight.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan tugas akhir ini adalah :

- a. Merancang dan membangun game side scroller sebagai media pengenalan cerita rakyat Ande-Ande Lumut melalui game berjudul “Adventure Of Kleting Kuning”.
- b. Game “Adventure Of Kleting Kuning” dapat dijadikan sebagai media pengenalan cerita rakyat Ande-Ande Lumut yang menyenangkan.

1.5 Manfaat

1. Sebagai proses pembelajaran bagi mahasiswa tentang cara membuat game. Mulai konsep permainan, penyusunan aset game, perancangan level, desain karakter, dll.
2. Sebagai media memperkenalkan cerita rakyat Ande-Ande Lumut kepada anak-anak.
3. Melestarikan cerita rakyat Indonesia.
4. Sebagai sarana hiburan.