

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game atau permainan adalah suatu aktivitas yang melibatkan interaksi antara pemain dengan aturan dan tujuan tertentu. Aktivitas ini biasanya diatur oleh sistem yang disebut peraturan atau *gameplay*. Sejarah Perjalanan Panjang *game* dimulai pada tahun 1966 ketika Ralph H. Baer menciptakan konsep pertama konsol permainan, sejak saat itu Beliau sering disebut sebagai Bapak Video *Game* dengan *industry game* terus berkembang hingga saat ini dan melibatkan banyak pengembang permainan yang menciptakan berbagai inovasi dalam *gameplay*, grafis, dan konsep permainan. Perkembangan teknologi dan media social telah memungkinkan *game* berkembang menjadi bentuk yang lebih kompleks, menawarkan grafis yang memukau, alur cerita mendalam, dan interaksi *multiplayer* yang melibatkan jutaan pemain. Sesuai dengan berkembangnya teknologi, para pengembang permainan terus menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan realistis, seperti contoh tema-tema *game* diantaranya survival dengan salah satu jenis *game* nya Minecraft, kemudian ada juga RPG dengan salah satu jenis *game* nya *Genshin Impact*, dan ada beberapa tema *game* lainnya. Selanjutnya ada beberapa elemen penting yang harus ada dalam *game*, Adapun contohnya seperti konsol, kontroler, *level*, karakter, skor, *multiplayer*, taktik dan masih banyak lagi (Bayu ,2023).

Cerita Ramayana adalah salah satu epos besar dari tradisi sastra Hindu kuno, yang ditulis oleh Resi Valmiki. Cerita ini berkisar pada perjalanan hidup dan petualangan Rama, seorang pangeran dari kerajaan Ayodhya yang merupakan putra Prabu Dasarata, yang dianggap sebagai inkarnasi dari Dewa Wisnu. Ia dimintai bantuan oleh Resi Wiswamitra untuk melindungi pertapaan di tengah hutan dari gangguan para raksasa dan kemudian mengikuti sayembara yang diadakan Prabu Janaka. dan berhasil memenangkan sayembara dan berhak meminang Dewi Sinta. Selanjutnya dengan perintah Ayahanda nya Rama harus meninggalkan Kerajaan selama 14 tahun dan kemudian Rama Bersama Laksmana beserta Istrinya mengasingkan diri ke hutan. Suatu hari istrinya Sinta diculik oleh raja raksasa

Rahwana pada saat Rama dan Laksmana sedang menangkap rusa. Rama bersama Laksmana mencari Shinta ke seluruh penjuru hutan hingga bertemu Jatayu yang memberi informasi jika Shinta diculik. Selanjutnya Rama membentuk aliansi dengan berbagai makhluk dan Kerajaan termasuk pasukan kera dibantu Sugriwa dan Hanuman berusaha menyelamatkan Sita dengan menyerang kerajaan Alengka. Pertempuran sengit terjadi hingga akhirnya Rama berhasil memenangkan pertempuran dan menyelamatkan Shinta (Dana, 2016).

Menurunnya minat anak-anak terhadap belajar akhir-akhir ini cukup membuat para guru kesusahan terutama pada pembelajaran sejarah budaya Indonesia yang seharusnya tidak boleh dilupakan. Menurut Parwati (2024) kemajuan teknologi telah memberikan banyak kemudahan bagi masyarakat dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Namun di sisi lain, arus globalisasi dan modernisasi juga berpotensi mengikis nilai-nilai luhur warisan leluhur yang terkandung dalam beragam budaya lokal di Indonesia. Di era digital ini, media interaktif seperti *game* memiliki potensi besar untuk menarik perhatian mereka dan menghidupkan kembali minat terhadap belajar. *Game* dapat menjadi alat edukasi yang menyenangkan, memungkinkan pemain untuk belajar sambil bermain. Melalui *game*, nilai-nilai moral dan cerita yang terkandung dalam kisah ini dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Selain itu, penggunaan teknologi modern untuk menyajikan kisah-kisah klasik dapat membantu menjembatani kesenjangan antara tradisi dan kemajuan teknologi, memberikan pengalaman yang menggabungkan pengetahuan budaya dengan hiburan interaktif. Dengan demikian, pembuatan *game* ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan tetapi juga sebagai media pendidikan yang efektif untuk melestarikan dan menyebarkan warisan budaya kepada generasi berikutnya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang dapat penulis berikan adalah membuat *game* edukasi sejarah Ramayana dengan menyertakan elemen-elemen budaya ke dalam *gameplay* yang menarik dan edukatif. Menurut Parwati (2024) Pemanfaatan teknologi digital secara kolaboratif dan terencana berpotensi menjadi solusi jitu dalam upaya penguatan budaya lokal di Indonesia. Desain *game* harus menyertakan karakter, latar, dan alur cerita dari Ramayana sehingga pemain

dapat terlibat secara emosional dan intelektual. Setiap *level* atau misi dalam *game* dapat didasarkan pada peristiwa penting dalam kisah Ramayana, dengan karakter utama yang mencerminkan sifat dan peran mereka dalam cerita asli. Tambahkan elemen edukasi dalam *game*, seperti informasi sejarah dan budaya yang muncul saat pemain menyelesaikan *level* atau misi tertentu, dapat meningkatkan pengetahuan pemain tentang kisah Ramayana.

Metode yang digunakan pada pembuatan permainan ini adalah GDLC (*Game Development Life Cycle*) Dalam proses pengembangannya, pembuatan game edukasi memerlukan metode yang tidak hanya memperhatikan aspek teknis seperti pemrograman dan desain antarmuka, tetapi juga harus mempertimbangkan elemen gameplay, pengalaman pengguna (*user experience*), serta kesesuaian materi pembelajaran. Oleh karena itu, GDLC (*Game Development Life Cycle*) menjadi salah satu pendekatan yang paling relevan dalam konteks ini. GDLC merupakan metode pengembangan yang dirancang khusus untuk pembuatan game, mencakup tahapan mulai dari konseptualisasi, desain, implementasi, pengujian, hingga peluncuran dan evaluasi (Putra & Wahyudi, 2021). Keunggulan GDLC dibandingkan metode lain seperti SDLC atau ADDIE terletak pada kemampuannya dalam mengintegrasikan unsur narasi, visual, mekanika permainan, dan interaktivitas pengguna secara menyeluruh (Susanto & Haryanto, 2020). Jadi, metode GDLC digunakan karena mampu memberikan alur pengembangan yang terstruktur dan menyeluruh, sehingga sangat sesuai untuk merancang game edukasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Adapun game engine yang digunakan pada penelitian ini yaitu Construct 3. Hal ini dikarenakan Game engine ini mudah digunakan, penerapan kode program lebih sedikit, serta mudah di export menjadi aplikasi mobile. Selain itu harga berlangganan game engine ini murah dan sangat terjangkau bagi mahasiswa. Penggunaan game engine ini diharapkan mampu mengembangkan game edukasi dengan lebih mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana merancang “*Game* Edukasi Sejarah Ramayana Menggunakan Construct 3” bagi siswa?
- 2) Apakah “*Game* Edukasi Sejarah Ramayana Menggunakan Construct 3” dapat menjadi alat edukasi yang menyenangkan bagi siswa

1.3 Tujuan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan dari pembuatan *game* edukasi pada penelitian ini adalah:

- 1) Merancang *Game* Edukasi Sejarah Ramayana bagi siswa.
- 2) Menjadikan *Game* Edukasi Sejarah Ramayana alat edukasi yang menyenangkan bagi siswa.
- 3) Memperkenalkan sejarah Ramayana dengan cara yang menarik dan interaktif.

1.4 Manfaat

Berdasarkan latar belakang diatas, maka manfaat yang dapat dihasilkan dari *game* yang akan dibuat ini adalah:

- 1) Memberi pengenalan sejarah kisah Ramayana agar tidak hilang tertelan zaman.
- 2) *Game* edukasi dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang mereka pelajari pada saat di sekolah.
- 3) Membantu meringankan guru dengan memberi pemahaman kepada siswa dengan materi dari media tertentu yang dalam hal ini adalah *game* edukasi sejarah Ramayana.

1.5 Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan masalah yang dapat dicantumkan untuk tugas akhir ini, diantaranya:

- 1) Karakter pada *game* edukasi ini dibatasi dengan hanya karakter yang diceritakan atau yang ada pada Sejarah Ramayana seperti Rama, Rahwana, dan lainnya.
- 2) Alur cerita dan pertanyaan pada *game* edukasi ini mengikuti alur Sejarah Ramayana
- 3) Tampilan pada *game* edukasi ini menggunakan tampilan dua dimensi (2D).
- 4) *Game* edukasi ini ditujukan pada siswa kelas 7 yang memiliki mata pelajaran Bahasa Jawa dengan materi Cerita Ramayana.
- 5) Tools yang digunakan untuk pembuatan *game* adalah Construct 3.