

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi merupakan hal yang kini berkembang dengan pesat, teknologi memberikan banyak perubahan di semua aspek kehidupan manusia, salah satunya adalah perubahan dalam aspek pendidikan. Teknologi pendidikan memungkinkan peserta didik menggunakan gawainya sebagai media perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Tak hanya dalam lingkup pendidikan formal, pendidikan di lingkungan keluarga sebagai basis penanaman moral dan etika sejak dini juga dipengaruhi oleh teknologi. Berkaca pada masa lalu yang semuanya masih serba tradisional, moral dan etika generasi muda dipupuk dan diturunkan melalui karya sastra klasik. Contohnya masyarakat Bali jaman dahulu kerap melantunkan *sekar alit* dan *pupuh* (puisi) yang memiliki pesan moral ketika bersama dengan anak-anaknya, Kotaniartha pada jurnalnya mengatakan bahwa *sekar alit* menyimpan pesan moral dalam setiap lirik lagunya, seperti menghargai kehidupan, kemerdekaan, tanggung jawab, keadilan, kejujuran, toleransi nilai-nilai moral lainnya yang ditanamkan pada generasi muda sejak dini (Kotaniartha & Wijayanti, 2019). Contoh lainnya adalah prosa, prosa merupakan salah satu karya sastra klasik selain puisi dan drama (Muliadi, 2018), yang kerap menceritakan cerita fiksi secara naratif. Gusal dalam jurnalnya mengemukakan

bahwa prosa klasik tertua di nusantara adalah dongeng atau kerap disebut sebagai cerita rakyat (Gusal. La Ode, 2015). Cerita rakyat kerap diceritakan sebagai cerita pengantar tidur yang diceritakan oleh orang tua kepada anak-anaknya, hal ini dianggap efektif untuk mewariskan nilai-nilai luhur di samping fungsi cerita rakyat yang juga sebagai hiburan (Gusal. La Ode, 2015).

Di Bali, masyarakat dari berbagai kalangan masih mengenal cerita rakyat di tengah jaman globalisasi ini, diantaranya adalah Asal Mula Selat Bali, Legenda Kebo Iwa, Jayaprana Layonsari, dan sebagainya namun beberapa cerita rakyat masih jarang didengar oleh masyarakat seperti salah satunya adalah Legenda Desa Trunyan. Legenda yang menceritakan perjalanan keempat bersaudara pangeran dan putri Kerajaan Dalem Solo menuju pencarian pohon Taru Menyan di tanah Bali ini kurang diketahui oleh masyarakat, umumnya disebabkan karena cerita tersebut tidak diceritakan oleh guru atau orang tua atau daerah tempat cerita rakyat tersebut dilahirkan bukanlah cerita yang berasal dari daerah yang terkenal. Hasil survei terhadap 127 responden masyarakat daerah Bali dari berbagai kalangan seperti yang terlihat pada Gambar 1.1, menunjukkan bahwa terdapat 73 responden tidak mengetahui Legenda Desa Trunyan, jika hal ini dibiarkan meningkat dapat berpotensi menyebabkan hilangnya salah satu karya sastra klasik yang seharusnya dapat dilestarikan.



Gambar 1.1
Statistik Responden Yang Mengetahui Legenda Desa Trunyan
(Sumber: Hasil Survei Penulis)

Lebih lanjut pada survei yang dilakukan, terlihat pada Gambar 1.2 menyatakan ketika responden ditanya mengenai dari mana ia mengetahui tentang Cerita Rakyat Legenda Desa Trunyan, dan hasilnya 75 responden menjawab tidak tahu, dan yang mengetahuinya sebanyak 24 responden menjawab dari orang lain, 20 responden mengetahui dari internet dan dari buku sebanyak 5 responden, lalu yang terakhir dari TV sebanyak 3 orang. Hasil survei ini menunjukkan bahwa sarana pembuka wawasan mengenai Legenda Desa Trunyan terbanyak bukanlah buku, melainkan masih dipegang oleh cerita yang diwariskan turun temurun, namun jika berpaku pada cerita turun temurun maka proses pelestarian tidak dapat terjadi dengan baik karena yang mendapat akses mengenai cerita tersebut hanya masyarakat yang memiliki relasi dengan pewaris cerita, selain itu cerita yang diceritakan secara turun temurun rawan terjadi distorsi informasi akibat interpretasi yang berbeda-beda oleh setiap orang yang membuat cerita rakyat yang asli menjadi tenggelam keasliannya. Hasil terbesar nomor dua yakni 2 responden mengetahui cerita rakyat Legenda Desa Trunyan dari internet, mengingat kita berada di era revolusi industri 4.0 yang identik dengan penggunaan internet dalam kehidupan

sehari-hari. Dibalik keefektifannya, internet masih memiliki kekurangan yakni pendengar atau *audience* tidak dapat berinteraksi dengan cerita tersebut sehingga hanya menjadi penonton saja, keberhasilan mengingat suatu informasi dijelaskan menurut Asmawati pada jurnalnya, bahwa terdapat beberapa jenis gaya belajar seperti auditorik, visual, dan kinestetik. Gaya belajar kinestetik mengkombinasikan bagaimana pelajar menyerap suatu informasi dan mengolah lalu memahaminya dengan cara melibatkan diri secara fisik seperti berinteraksi dalam pembelajaran tersebut (Asmawati et al., 2017). Sama halnya seperti kiat-kiat melestarikan cerita rakyat yang tentunya dengan kata lain membujuk masyarakat agar tetap mengingat dan menurunkan cerita rakyat kepada generasi selanjutnya.



Gambar 1.2

Sumber Cerita Legenda Desa Trunyan dari Responden
(Sumber: Hasil Survei Penulis)

Terdapat cara lain dalam memperkenalkan cerita rakyat ini, seperti mementaskan drama lalu berperan seolah-olah menjadi tokoh dalam cerita tersebut (*role-play*), namun pementasan drama juga memiliki kekurangan yakni terbatasnya jumlah pemain, dan penonton tidak melakukan apapun selain menonton sehingga dari segi interaktif masih memiliki kekurangan, kekurangan lainnya yakni dari segi

biaya, dalam pementasan drama memerlukan biaya untuk persiapan berbagai macam properti, pra-pementasan dan pasca pementasan yang tentunya tidak bijak dari segi finansial jika dijadikan solusi yang dilakukan secara rutin/terus-menerus utamanya jika pementasan drama tersebut dilakukan secara gratis seperti pementasan oleh kelompok ekstrakurikuler sekolah, kelompok unit kegiatan mahasiswa, ataupun kelompok dalam kelas dalam rangka memenuhi tugas sekolah. Oleh karena itu diperlukan solusi yang semua orang dapat berpartisipasi secara interaktif, dapat dilakukan rutin atau terus menerus tanpa mengkhawatirkan pengeluaran yang berlebihan.

Budaya yang diperkenalkan secara interaktif dengan bantuan teknologi merupakan sebuah opsi yang berpotensi efektif untuk dilakukan, terlebih jika menggunakan media yang tepat dan populer dalam pelaksanaannya. Hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia dalam kurun waktu 2019-2020 menunjukkan bahwa bermain gim sebagai produk teknologi menempati posisi ketiga sebagai alasan seseorang untuk menggunakan internet (APJII, 2020). Berdasarkan pemaparan diatas, penulis mengusulkan sebuah solusi yakni mengadaptasi Cerita Rakyat Legenda Desa Trunyan menjadi sebuah gim petualangan yang interaktif dan minim akan distorsi informasi yang berpotensi merusak keaslian Cerita Rakyat Legenda Desa Trunyan tersebut.

Solusi ini telah dikembangkan oleh peneliti lain dengan mengadopsi cerita rakyat dan metodenya tersendiri. Seperti contohnya penelitian yang dilakukan oleh Farady yang berjudul “*Role Playing Game (RPG) Legenda Ular Kepala Tujuh Dengan Editor RPG Maker VX*”, respons dari pengembangan gim yang dilakukan oleh Farady adalah skor 3,79 dengan kategori “baik” sebagai sebuah media cerita

dan skor 3,73 dengan kategori “baik” sebagai sebuah media menghibur (C & Akbarsyah, 2013). Penelitian terkait lainnya dilakukan oleh Asriyatun, ia mengembangkan sebuah gim edukatif sebagai media pembelajaran Akuntansi dengan menggunakan perangkat lunak *RPG Maker XP*. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Game Edukatif Berbasis RPG Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi” ini mendapat rata-rata predikat “Layak” (Asriyatun & Nugroho, 2014). Penelitian terkait selanjutnya dilakukan oleh Rahmadia dengan judul “Pengembangan Game Edukasi Bertipe Role Playing Game (RPG) Pada Mata Pelajaran Desain Multimedia Di SMK Negeri 1 Jombang” (Pradanita & Sumbawati, 2017), penelitian ini mengembangkan gim edukasi dengan aliran *role playing game* dengan tujuan agar siswa lebih fokus dalam belajar dengan menyenangkan, penelitian ini mendapat respons dengan kategori sangat layak di akhir pengembangannya.

Dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya menguatkan penulis untuk mengatasi permasalahan yang dipaparkan dengan mengembangkan gim komputer yang mengadopsi cerita rakyat Legenda Desa Trunyan, gim komputer dapat mengatasi kekurangan dari kurangnya interaktif dari berbagai media pelestarian budaya dan juga dapat mengatasi kekurangan dari segi finansial dari alternatif pementasan drama. Karena gim komputer dapat dimainkan di komputer masing-masing sehingga semua orang dapat berpartisipasi secara interaktif, hanya diunduh sekali saja dan dapat dimainkan kapan saja tanpa mengeluarkan biaya tambahan seperti properti dan lainnya.

Alasan lain yang menguatkan penulis adalah survei yang telah dilakukan kepada 127 responden masyarakat Bali seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.3,

Gambar 1.4, dan Gambar 1.5. Hasil survei menyatakan bahwa sebanyak 109 responden gemar bermain gim, namun hanya 8 responden pernah memainkan gim yang mengadopsi cerita rakyat, lebih spesifik hanya 5 responden yang pernah memainkan gim yang mengadopsi cerita rakyat Bali. Terakhir sebanyak 123 responden menyatakan tertarik jika dikembangkan sebuah gim yang mengadopsi cerita rakyat.



*Gambar 1.3
Kegemaran Masyarakat dalam Bermain Gim
(Sumber: Hasil Survei Penulis)*



*Gambar 1.4
Pengalaman Pemain Gim Memainkan Gim Cerita Rakyat
(Sumber: Hasil Survei Penulis)*



Gambar 1.5
Pengalaman Pemain Gim Memainkan Gim Cerita Rakyat Bali
(Sumber: Hasil Survei Penulis)

Berdasarkan survei yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar masyarakat sampel gemar memainkan gim, namun hanya sedikit yang pernah memainkan gim bertemakan cerita rakyat, dan sebagian besar masyarakat termasuk non-pemain gim yang ikut tertarik jika dikembangkan gim yang mengadopsi cerita rakyat. Ketertarikan masyarakat mengenai pengembangan gim yang mengadopsi cerita rakyat Legenda Desa Trunyan diperlihatkan dari jawaban 123 responden dari 127 responden menyatakan tertarik seperti yang terlihat pada Gambar 1.6.

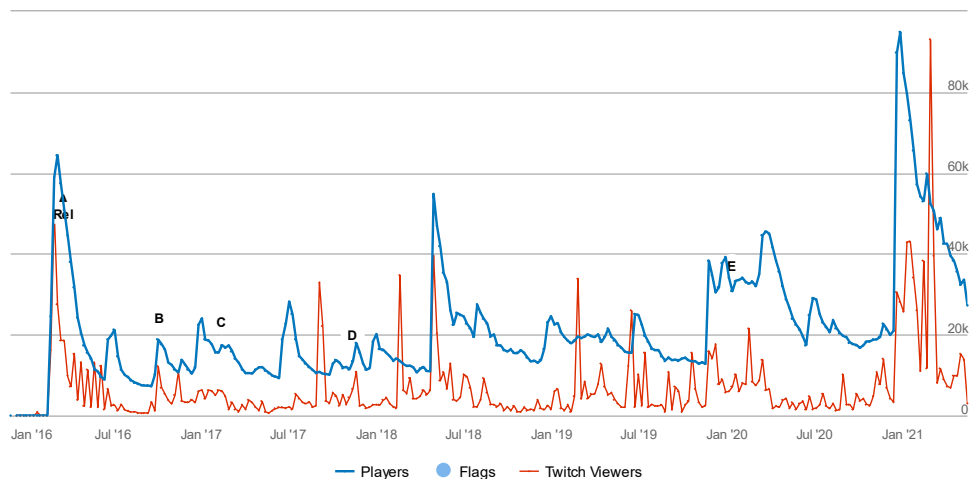


Gambar 1.6

*Ketertarikan Masyarakat dengan Cerita Rakyat Berbentuk Game
(Sumber: Hasil Survei Penulis)*

Gim ini dikembangkan dengan gaya 2 dimensi agar tidak memerlukan spesifikasi yang tinggi dan dapat dimainkan oleh semua orang. Gim dengan gaya 2 dimensi telah lama melekat di dalam jiwa pemain gim dari berbagai *platform* dan masih diminati hingga saat ini, sebagai contoh adalah gim dengan judul *Helmtaker* yang dirilis 11 Mei 2020 silam dan masih diminati hingga saat ini dengan *lifetime concurent player* dalam *platform Steam* per 14 Mei 2021 berjumlah 3.721 pemain dan 3.565 yang menonton via *twitch* seperti yang terlihat pada Gambar 1.7. Banyaknya pemain yang tercatat ini menguatkan alasan bahwa gim dengan gaya 2 dimensi masih memiliki banyak peminat dan tidak ketinggalan zaman.

Source: <https://steamdb.info/app/413150/>



Gambar 1.7
Statistik Pemain Gim Stardew Valley pada platform Steam
(Sumber: <https://steamdb.info/app/1289310/graphs/>)

Aliran *Role Playing Game* dipilih guna menyesuaikan dengan cerita rakyat Legenda Desa Trunyan yang merupakan petualangan keempat pangeran dan putri Kerajaan Dalem Solo ke tanah Bali. *Role Playing Game* atau yang biasa disingkat

sebagai RPG adalah salah satu aliran gim yang menempatkan pemain seolah-olah memerankan tokoh utama / karakter tertentu dalam permainan tersebut (C & Akbarsyah, 2013).

Berdasarkan pemaparan-pemaparan sebelumnya menggerakkan motivasi penulis untuk melakukan penelitian pengembangan gim pada platform PC dengan gaya 2 dimensi dan beraliran *role-playing game* yang berjudul: “PENGEMBANGAN GAME RPG 2D LEGENDA DESA TRUNYAN”.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut:

1. Masyarakat Bali hanya mengenal beberapa cerita rakyat yang berasal dari daerah terkenal saja.
2. Cerita Rakyat Legenda Desa Trunyan kurang dikenal oleh masyarakat.
3. Media yang kerap digunakan untuk memperkenalkan cerita rakyat memiliki kekurangan dari segi interaksi dan rawan terjadi distorsi informasi karena interpretasi yang berbeda-beda.
4. Media pementasan drama sebagai alternatif dari media yang kurang interaktif memiliki kekurangan dari segi biaya khususnya bagi pementasan yang dapat ditonton secara gratis seperti pementasan oleh kelompok ekstrakurikuler, unit kegiatan mahasiswa, atau pemenuhan tugas akademik yang tidak menjanjikan *revenue*.

1.3 BATASAN MASALAH

Ruang lingkup masalah yang diteliti dalam penelitian “Pengembangan Game RPG 2D Legenda Desa Trunyan” adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan gim mengacu pada cerita rakyat Legenda Desa Trunyan yang bersumber dari kompilasi cerita rakyat Legenda Desa Trunyan dalam buku yang ditulis oleh James Danandjaja dan buku yang ditulis oleh Puji Retno Hardiningtyas. Selain itu juga dilakukan wawancara kepada sesepuh desa Trunyan.
2. Gim dikembangkan dengan gaya 2 dimensi.
3. Gim dikembangkan dengan aliran *Role Playing Game* (RPG) dengan menggunakan perangkat lunak Unity.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Masalah yang dapat dirumuskan berdasarkan identifikasi dan batasan yang sudah dipaparkan sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan dan implementasi cerita rakyat dalam gim RPG 2D Legenda Desa Trunyan?
2. Bagaimana respons pengguna terhadap gim RPG 2D Legenda Desa Trunyan?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian “Pengembangan Game RPG 2D Legenda Desa Trunyan” ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Menghasilkan gim komputer yang beraliran RPG dengan gaya 2D yang mengadopsi cerita rakyat Legenda Desa Trunyan
2. Mengetahui respons pengguna terhadap gim RPG 2D Legenda Desa Trunyan

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan Gim RPG 2D Legenda Desa Trunyan memiliki manfaat teoritis dan manfaat praktis yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti dapat mengimplementasikan teori dan pengalaman yang diperoleh selama masa perkuliahan, selain itu penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang akan mengembangkan gim serupa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Masyarakat Umum

Sebagai sarana pengenalan cerita rakyat baru yang dapat menambah wawasan generasi muda mengenai cerita rakyat di Indonesia yang beragam.

b. Bagi Masyarakat Trunyan

Gim RPG 2D Legenda Desa Trunyan ini bermanfaat untuk memperkenalkan cerita rakyat Legenda Desa Trunyan bagi khalayak yang lebih luas. Sehingga daya tarik Desa Trunyan semakin meningkat

c. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk mengimplementasikan ilmu yang dipelajari selama masa perkuliahan, dan juga kesempatan untuk menambah wawasan peneliti dengan melakukan praktik langsung untuk memecahkan permasalahan di masyarakat.

