

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang kaya akan seni dan budaya, salah satunya adalah seni pewayangan. Wayang merupakan suatu pertunjukan cerita tradisional yang dimainkan oleh dalang dengan memerankan tokoh berupa boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu. Menurut Wijayanto (2019), seni pertunjukan wayang pada era digital mengalami perubahan. Selain penyajian yang baru, cara menikmati cerita dan peran dalang beraksi di balik layar juga mengalami pergeseran. Pertunjukan wayang tidak rumit dan memakan waktu yang lama, durasi pertunjukan dipersingkat. Kisah yang diceritakan lebih sederhana dan tidak hanya berpaku pada kisah pewayangan klasik. Selain tampilan visual yang kaya kolaborasi, pengembangan dapat dilakukan dari segi cerita, termasuk memadukan kisah klasik dan isu-isu di keseharian masyarakat, tapi tidak kehilangan makna.

Pada masa kini, cerita pewayangan sebagai sumber konten lokal di masyarakat Indonesia mengalami penurunan. Hal itu disebabkan karena sangat sedikit media yang membahas tentang pertunjukan pewayangan karena memerlukan waktu yang cukup lama. Dalam pementasan wayang sering kali menggunakan Bahasa sansekerta atau Bahasa kuno yang membuat penonton kurang mengerti terutama generasi muda saat ini. Melalui pewayangan Mahabarata, nama Parasurama Awatara tidak asing di telinga masyarakat khususnya di Bali. Walaupun masyarakat Bali mengetahui nama Parasurama,

tetapi masih banyak yang belum mengetahui seperti apa kisah dari Parasurama Awatara karena kurangnya media informasi dan sumber terpercaya terkait kisah tersebut. Hal ini dibuktikan melalui penyebaran angket yang dilakukan dengan menargetkan masyarakat khususnya generasi muda sebagai responden. Berdasarkan hasil angket didapatkan hasil 79% masyarakat yang pernah mendengar tentang dasa awatara dan 21% mengatakan tidak mengetahui tentang dasa awatara. Dari 79% yang pernah mendengar tentang dasa awatara, terdapat hasil hanya 38.6% mengatakan mengetahui cerita dari Parasurama Awatara dan 61.4% mengatakan tidak mengetahui kisah Parasurama Awatara. Berdasarkan hasil angket diatas dapat disimpulkan bahwa banyak yang mengetahui nama Parasurama tetapi tidak mengetahui cerita Parasurama, maka diperlukan peran teknologi untuk melestarikan kembali kisah - kisah pewayangan.

Salah satu peran teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pelestarian seni pewayangan adalah mengembangkan game yang mengisahkan dasa awatara khususnya Parasurama Awatara. Pemilihan game merupakan solusi yang tepat untuk membantu melestarikan seni pewayangan, karena pada masa kini masyarakat cenderung berminat pada hiburan yang berbasis teknologi, misalnya anak-anak maupun dewasa cenderung tertarik bermain game di gadget dan menonton film-film animasi melalui media televisi maupun DVD (Yasa ; 2018). Game yang akan dikembangkan adalah game model 3D dengan menggunakan aplikasi utama Unreal Engine 4. Game 3D adalah teknologi grafis yang bisa menggambarkan suatu objek dalam 3 sumbu yaitu x, y, dan z. Dengan menggunakan model 3D pada game, materi yang ditampilkan menjadi lebih natural (Sholihin dalam Mahmudah ; 2017). Kelebihan dari game 3D adalah 2

visualisasi objek yang lebih nyata. Genre game yang akan dikembangkan adalah Action and Adventure Game dengan tujuan melestarikan cerita dari dasa awatara khususnya Parasurama awatara. Dengan mengangkat tema awatara di dunia game diharapkan masyarakat lebih intensif dalam mempelajari karakteristik dan budaya Hindu (Pamungkas, 2018).

Penelitian yang membuktikan bahwa game dapat dijadikan solusi untuk melestarikan cerita rakyat atau pewayangan sebelumnya telah dilakukan oleh Darma (2017) dari Universitas Pendidikan Ganesha yang meneliti tentang Pengembangan Aplikasi Game Kisah Panji Sakti Berbasis Android. Hasil dari penelitian ini dikatakan bahwa berdasarkan hasil uji ahli isi dengan persentase 100% menyatakan bahwa cerita yang dibuat sudah sesuai dengan cerita yang sebenarnya. Selain itu, berdasarkan hasil uji ahli media produk yang dibuat dinyatakan layak digunakan dengan persentase 91.5% menyatakan bahwa produk yang telah dibuat telah memenuhi kualifikasi sangat baik. Kemudian berdasarkan hasil respon pengguna dengan persentase 85.8% telah berada pada kualifikasi sangat baik. Sehingga dengan melihat dari hasil respon dan tanggapan dari pengguna, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Game Kisah Panji Sakti Berbasis Android ini dapat difungsikan sebagai media untuk menyampaikan kekayaan budaya Indonesia kepada generasi muda.

Berdasarkan pemaparan diatas, game merupakan langkah yang tepat digunakan sebagai media untuk melestarikan kisah Parasurama. Didukung dengan fakta bahwa game sangat digemari dikalangan generasi muda. Melalui game, diharapkan dapat menumbuhkan minat masyarakat khususnya generasi muda untuk melestarikan budaya Indonesia khususnya kisah Parasurama dalam

pewayangan. Maka dari itu, peneliti tertarik mengembangkan game sebagai media untuk menceritakan kisah Parasurama Awatara. Game yang dikembangkan dalam penelitian ini berjudul “Parasurama (*The Enforcer of Dharma*) Game 3D Mitologi Hindu Berbasis Desktop”.

1.2. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan dapat diidentifikasi dan dikaji sebagai berikut:

1. Kemajuan teknologi menyebabkan budaya Indonesia semakin memudar khususnya kisah dari tokoh pewayangan.
2. Masih sedikit generasi muda yang mengetahui cerita dari tokoh pewayangan Parasurama.
3. Kurangnya media untuk menarik minat generasi muda dalam melestarikan kisah – kisah dalam pewayangan.

1.3. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan dan implementasi Game” Parasurama (*The Enforcer of Dharma*) Game 3D Mitologi Hindu Berbasis Desktop”.
2. Bagaimana respon pengguna terhadap Game” Parasurama (*The Enforcer of Dharma*) Game 3D Mitologi Hindu Berbasis Desktop”.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan implementasi Pengembangan Game "Parasurama (The Enforcer of Dharma): Game 3D Mitologi Hindu Berbasis Desktop".
2. Untuk mengetahui respon pengguna terhadap Game "Parasurama (The Enforcer of Dharma): Game 3D Mitologi Hindu Berbasis Desktop".

1.5. BATASAN MASALAH

Permasalahan dalam pengembangan game" Parasurama (The Enforcer of Dharma): Game 3D Mitologi Hindu Berbasis Desktop" dibatasi oleh hal – hal sebagai berikut:

1. Cerita Parasurama awatara di dalam game yang peneliti kembangan hanya bersumber dari buku Siva Purana karangan Sanjaya, 2001.
2. Game ini khusus pada perangkat berbasis desktop.
3. Tampilan untuk game akan dibuat dalam bentuk gambar 3 dimensi (3D).
4. Game ini bersifat offline dan hanya dapat dimainkan oleh satu pemain atau single Player

1.6. MANFAAT PENELITIAN

Game" Parasurama (The Enforcer of Dharma): Game 3D Mitologi Hindu Berbasis Desktop" diharapkan memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk peneliti, penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan, mampu memahami serta dapat menerapkan teori yang didapat selama proses perkuliahan.
 - b. Untuk peneliti sejenis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan kajian untuk Pengembangan game yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi masyarakat umum

Pengembangan game ini memiliki manfaat sebagai wadah atau media untuk mengenalkan cerita dewata nawasanga terutama Parasurama awatara.

b. Manfaat bagi peneliti

Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan melalui Game” Parasurama (The Enforcer of Dharma): Game 3D Mitologi Hindu Berbasis Desktop” dan menambah wawasan peneliti mengenai seni dan budaya khususnya kisah – kisah dalam pewayangan Parasurama.

