

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam aneka budaya dan seni. Salah satunya yaitu cerita rakyat yang setiap daerahnya memiliki cerita rakyatnya masing-masing. Cerita rakyat merupakan cerita yang bersumber dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat di masa lampau yang menjadi ciri khas dari bangsa dan daerahnya yang memiliki kultur budaya yang beragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki bangsa dan daerah itu sendiri (Fathoni, 2018). Cerita rakyat biasanya menceritakan suatu kejadian atau asal usul suatu tempat. Tokoh didalam cerita rakyat umumnya dalam bentuk binatang, manusia, jin maupun yang lainnya. Cerita rakyat haruslah dilestarikan karena merupakan warisan dan budaya dari daerah dan bangsanya. Namun pada zaman modern ini, generasi sekarang kurang tertarik melestarikan cerita rakyat di daerahnya. Disamping itu cerita rakyat sebagian besar diperkenalkan melalui media buku. Hal itu dianggap sebagai hal kuno di zaman sekarang yang mengakibatkan kurangnya pelestarian cerita rakyat itu sendiri.

Di Bali ada banyak dan beragam cerita rakyat yang sudah diceritakan turun-temurun oleh masyarakat. Kabupaten Buleleng khususnya ada cerita rakyat

yang menceritakan tentang kisah Panji Sakti raja Buleleng pertama. Akan tetapi menurut survei yang dilakukan Darma (2017), pemuda dengan rentan usia 16-30 tahun hanya 55,2% yang menjawab pernah mendengar cerita rakyat Panji Sakti. Sedangkan menurut survei yang peneliti lakukan, mendapatkan hasil bahwa hanya 41,6% masyarakat yang mengetahui cerita rakyat Panji Sakti dan 58,3% yang tidak mengetahui cerita rakyat Panji Sakti.

Maka dari itu perlu bentuk lain untuk menyajikan sebuah cerita rakyat agar menjadi lebih menarik di zaman modern ini, salah satunya itu *game*. *Game* saat ini sedang populer di masyarakat, karena dapat menghibur dan sangat menarik untuk dimainkan. Tidak hanya sekedar menjadi sarana hiburan, *game* juga dapat menjadi sarana untuk menyampaikan sebuah informasi ataupun cerita, serta dapat menjadi sarana edukasi untuk melatih daya pikir. Terdapat beberapa genre *game*, diantaranya yaitu *action*, *adventure game*, *role playing game* dan masih banyak lagi.

Game yang bertemakan cerita rakyat sudah berkembang di Indonesia, contohnya pengembangan *game* yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Cerita Rakyat Timun Mas Berbasis Game 3D. Dengan hasil *Game* ini cukup membuat para responden penasaran kemudian tertarik untuk mencoba. karena mereka merasa *game* 3D yang mengangkat cerita adat sebagai alur cerita masih relatif jarang (Fathoni, 2018). Contoh lainnya yaitu dari Tjahjono (2015) dengan judul Pembuatan *Game* Cerita Rakyat Dengan Bentuk *Adventure Game*.

Maka itu penulis ingin melestarikan cerita rakyat khususnya di Buleleng. Dengan cara menggabungkan *game* dan unsur cerita rakyat didalamnya. Penulis bermaksud untuk merancang sebuah *game* yang bertemakan cerita rakyat Panji

Sakti. *Game* ini akan dikembangkan dengan model 3D. Teknologi 3D dapat menghadirkan tampilan yang lebih nyata dibandingkan dengan model 2D. Dalam pengembangannya *Unreal Engine 4* akan digunakan sebagai aplikasi utama dalam pengembangan *game* ini. Dengan harapan *game* ini akan menarik perhatian generasi sekarang dan mau melestarikan cerita rakyat yang mulai dilupakan.

Berdasarkan hal yang sudah di uraian diatas, penulis melakukan penelitian ini dengan judul **“Panji Sakti “The King of Buleleng” : Game 3D Cerita Rakyat Berbasis Desktop”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, permasalahan yang dapat dirumuskan antara lain sebagai berikut:

1.2.1 Bagaimana rancangan dan implementasi Game 3D Cerita Rakyat Berbasis Desktop?.

1.2.2 Bagaimana respon pengguna terhadap *game* Panji Sakti “The King of Buleleng”: Game 3D Cerita Rakyat Berbasis Desktop?.

1.3 TUJUAN

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1.3.1 Untuk menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan Game 3D Cerita Rakyat Berbasis Desktop.

1.3.2 Mengetahui respon pengguna terhadap *game* Panji Sakti “The King of Buleleng”: Game 3D Cerita Rakyat Berbasis Desktop.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Dengan penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini dapat menjadi media hiburan dan informasi. Sesuai teori *game* yang memiliki interaksi dengan pengguna, dan bertujuan untuk menghibur. Serta pengaplikasian teori multimedia, yaitu gabungan dari beberapa unsur media yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan sesuatu yang menakjubkan yang didapatkan dari perkuliahan.

1.4.2 Manfaat praktis

1. Bagi pengguna

Diharapkan *game* ini nantinya akan menjadi media yang menghibur dan menarik dalam pelestarian cerita rakyat. Dan juga sebagai bahan informasi bagi masyarakat luar tentang cerita rakyat Panji Sakti dan budaya masyarakat lama.

2. Bagi peneliti

Sebagai pengalaman dan penambah wawasan dalam pembuatan *game* cerita rakyat. Sebagai upaya pelestarian cerita rakyat dalam rangka pengembangan budaya daerah dan budaya nasional. Juga

sebagai bahan dokumentasi bagi penulis sendiri tentang pengembangan *game*.

