

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan negara yang kaya akan berbagai keanekaragaman kebudayaan. Kebudayaan diartikan sebagai hasil pemikiran dan akal manusia. Menurut Koentjaraningrat dalam (Budiarta, 2018) menyatakan bahwa kebudayaan berarti keseluruhan gagasan dan karya manusia yang harus dibiasakan dengan belajar serta keseluruhan dari budi pekertinya. Ada beberapa komponen budaya menurut ahli antropologi Catoera dalam (Uthami, 2018) yaitu kebudayaan material yang mengacu pada semua ciptaan manusia yang nyata, kebudayaan nonmaterial berupa ciptaan abstrak yang diwariskan misalnya berupa cerita rakyat, lembaga sosial, sistem kepercayaan, estetika atau kesenian dan bahasa.

Cerita rakyat merupakan tradisi lisan yang secara turun menurun diwariskan dalam kehidupan masyarakat, Cerita rakyat biasanya berbentuk tuturan yang berfungsi sebagai media pengungkapan perilaku tentang nilai-nilai kehidupan yang melekat di dalam kehidupan masyarakat (Zulkarnais, Prasetyawan, & Sucipto, 2018). Cerita rakyat banyak mengandung ajaran budi pekerti atau pendidikan moral yang dapat dipetik dan diterapkan di kehidupan nyata.

Setiap daerah di Indonesia memiliki cerita rakyatnya masing-masing sesuai dengan budaya dan tradisi masyarakat di sana, salah satunya di provinsi Bali, cerita rakyat di Bali tidak jauh berbeda dengan cerita rakyat di daerah lain, cerita rakyat Bali biasanya menggunakan Bahasa Bali ataupun Bahasa Jawa Kuna dalam penyampaiannya. Cerita rakyat Bali baik yang masih berbentuk lisan maupun yang sudah dicetak, banyak ditemukan di masyarakat. Cerita rakyat Bali banyak mengandung Nilai nilai kebaikan seperti kejujuran, kesetiaan, kerja keras, hingga sopan santun yang nantinya akan diserap oleh anak-anak apabila disampaikan dengan baik dan benar.

Ada banyak cerita rakyat Bali yang diceritakan turun-temurun dari generasi ke generasi yang sarat akan nilai moral dan budi. Salah satunya adalah cerita yang berjudul *I Cupak teken I Grantang*. Cerita ini menceritakan dua anak bersaudara yang mengikuti sayembara untuk menyelamatkan putri raja yang bernama Raden Dewi yang di culik oleh raksasa I Benaru. I Cupak adalah kakak dari I Grantang yang sifatnya rakus dan licik sedangkan I Grantang bersifat jujur dan polos, yang tetap sabar walaupun diperlakukan tidak baik oleh kakaknya, singkat cerita akhirnya I Grantang Berhasil mengalahkan raksasa I Benaru dan menyelamatkan putri Raden Dewi, namun di curangi oleh kakaknya I Cupak yang sengaja menjebak I Grantang di dalam Gua (Keriana, 2007).

Seiring dengan perkembangan jaman, masyarakat Bali mulai melupakan cerita rakyat yang ada di Bali. Saat ini cerita rakyat kurang diminati oleh masyarakat. Banyaknya jenis cerita dari luar negeri membuat masyarakat, khususnya anak-anak beralih untuk meminati jenis cerita

tersebut padahal cerita rakyat Bali sendiri selain juga memiliki banyak aspek pendidikan, filosofi dan manfaat, orisinalitas dan khas budaya Bali. Terdapat beberapa penyebab mengapa cerita rakyat daerah kurang diminati oleh anak-anak saat ini. Salah satunya karena sudah sangat jarang orang tua yang mau meluangkan waktunya untuk menceritakan cerita rakyat kepada anak-anak mereka. Selain itu, popularitas cerita luar negeri didukung kuat oleh media digital sedangkan cerita rakyat daerah yang hanya sebatas kertas ataupun media digital yang dikemas kurang menarik.

Berdasarkan sumber dari *harnas.co* pada senin, 22 Agustus 2016 mengungkapkan bahwa respons pemerintah daerah dalam menjaga kekayaan budaya, seperti cerita rakyat, masih minim. Pemerintah seharusnya memberi dukungan bagi generasi muda mengembangkan cerita rakyat agar tidak hilang. Terlebih lagi cerita rakyat nyaris mulai dilupakan generasi muda karena pengaruh jaman yang sudah maju sehingga pemerintah perlu mengajak generasi muda untuk tetap melestarikan cerita rakyat, dikutip dari *kabar-banten.com* pada 23 Agustus 2018.

Sejalan dengan wacana di atas cerita rakyat khususnya cerita rakyat Bali tidak bisa kita abaikan begitu saja, generasi muda Bali harus mengetahui cerita rakyat Bali yang ada. Cerita rakyat ini selain sebagai hiburan, cerita rakyat juga mengandung banyak nilai dan pesan moral yang dikandung di dalamnya untuk dapat di tiru hal hal yang baik dalam cerita tersebut. Untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satu solusinya adalah dengan pemanfaatan *game*, untuk mengemas cerita rakyat. *Game* atau permainan sedikit berbeda dengan film, *game* tidak hanya sebagai media penghibur saja,

tapi juga sebagai media pembelajaran atau pendidikan. Dengan bermain *game* proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena pemain akan berinteraksi langsung dengan *game* yang dimainkan sehingga penyampaian cerita dalam *game* dapat lebih mudah untuk diingat dan dipahami oleh pemain *game* tersebut, selain itu hasil riset yang dilakukan oleh perusahaan pengembang teknologi asal Tiongkok yaitu *Baidu* menyatakan *game* merupakan aplikasi terpopuler di Indonesia, pengunduh aplikasi *game* di Indonesia mencapai 38% (Edwin, 2016).

Game dapat dimainkan dalam berbagai macam media seperti *console*, komputer, maupun *gadget*. Salah satu *gadget* yang paling populer untuk memainkan *game* adalah *smartphone*. *Smartphone* memiliki keunggulan seperti harga yang terjangkau, multifungsi dan dapat dibawa dengan mudah. *Smartphone* dihadirkan dengan beberapa sistem operasi seperti windows phone, ios, dan *Android*. *Android* merupakan sistem operasi berbasis linux yang bersifat terbuka (*open source*) dan dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh. Sebuah survei pada sepanjang kuartal ketiga 2016 yang dilakukan oleh lembaga penelitian *Strategy Analytic* menyatakan 88% *smartphone* yang beredar di Indonesia menggunakan sistem operasi *Android* (Bohang, 2016).

Sebelum penelitian ini dilakukan, beberapa peneliti lain telah melaksanakan penelitian serupa yang mengangkat kebudayaan dalam sebuah *game*. Salah satunya *game* berdasarkan cerita rakyat yaitu *Rare Angon*. *Game* yang dibuat bertipe petualangan dan dibuat dalam 2D. *Game* dikemas dengan gambar kartun yang cukup menarik. Dalam *game* ini menceritakan tentang

karakter utama yaitu Rare Angon yang berpetualang untuk mencari seorang putri bernama Ni Lubangkuri yang diperintah oleh Raja. Hasil respons pengguna *game* cerita rakyat Bali Rare Angon menunjukkan bahwa *game* menjadi lebih menarik untuk dimainkan oleh pengguna (Budiarta, 2018). Selanjutnya penelitian dari (Winarto, 2018) dengan judul “Pengembangan Aplikasi Mobile Legenda Selat Bali Manik Agkeran Berbasis *Multiflatform*”. *Game* ini menceritakan tentang seorang anak yang bernama Manik Agkeran yang gemar berjudi, sehingga semua harta yang dimiliki oleh ayahnya dihabiskan begitu saja. Hasil dari penelitian ini dinyatakan respons pengguna terhadap *game* ini dinyatakan sangat baik.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik mengembangkan sebuah aplikasi *game* yang berjudul “Pengembangan *Game* Cerita Rakyat Bali *I Cupak teken I Grantang* Berbasis *Android*”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dirumuskan permasalahan yang akan dikaji sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan dan implementasi *Game* Cerita Rakyat Bali *I Cupak teken I Grantang* Berbasis *Android*?
2. Bagaimana respon pengguna *Game* Cerita Rakyat Bali *I Cupak teken I Grantang* Berbasis *Android*?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

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

1. Untuk membuat rancangan dan mengimplementasikan *Game Cerita Rakyat Bali I Cupak teken I Grantang* Berbasis *Android*
2. Untuk mengetahui respon pengguna *Game Cerita Rakyat Bali I Cupak teken I Grantang* Berbasis *Android*

1.3 BATASAN MASALAH

Permasalahan dalam pengembangan *Game Cerita Rakyat Bali I Cupak teken I Grantang* Berbasis *Android* dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut:

1. *Game* ini bersifat *Offline*.
2. *Game* ini hanya bisa dimainkan oleh satu pemain atau *Single Player*.
3. *Game* ini hanya mengambil beberapa bagian kisah dari cerita *I Cupak teken I Grantang*

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Game Cerita Rakyat Bali I Cupak teken I Grantang Berbasis *Android* ini diharapkan memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan mampu untuk menambah wawasan, dapat memahami dan menerapkan teori teori yang didapat selama proses perkuliahan
 - b. Bagi peneliti sejenis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai kajian untuk peneliti yang ingin mengembangkan *game* sejenis seperti ini.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi masyarakat umum

Pengembangan *game* ini memiliki manfaat sebagai media untuk mengenalkan kembali cerita rakyat Bali agar masyarakat luas termasuk remaja dan anak-anak mengetahui cerita rakyat Bali yang ada dan cerita *I Cupak teken I Grantang* pada khususnya. Dengan adanya *game* ini diharapkan masyarakat ikut serta melestarikannya

b. Manfaat bagi peneliti

- 1) Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari pada saat perkuliahan melalui *Game* Cerita Rakyat Bali *I Cupak teken I Grantang* Berbasis *Android*
- 2) Dapat menambah wawasan peneliti tentang cerita rakyat *I Cupak teken I Grantang*.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Berikut dijelaskan sistematika penulisan dari skripsi ini.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah dan manfaat penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai kajian teori yang digunakan pada penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai metode penelitian dan model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil dari setiap tahapan yang digunakan pada metode yang digunakan yaitu GDLC. Adapun hasil tahapan yang dimaksud yakni hasil tahap *Initiation*, *Pre-production*, *Production*, *Testing*, dan *Release*.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran untuk penelitian tahap selanjutnya.

