

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam budaya, adat istiadat baik berupa kesenian daerah dan upacara-upacara adat yang menciri khasan daerahnya masing-masing. Seni menjadi salah satu hal yang menarik dari Indonesia yang terdiri dari pulau-pulau yang kaya akan kesenian. Kesenian yang tersebar di Indonesia sangat beragam, mulai dari seni rupa, seni musik, seni tari dan seni sastra. Sastra merupakan peninggalan nenek moyang yang tak ternilai harganya yang terus diwariskan turun temurun ke generasi berikutnya. Sastra memiliki nilai-nilai positif, etika, dan norma-norma kesusilaan. Salah satu sastra yang memiliki nilai-nilai etika dan moral adalah cerita rakyat.

Khususnya Bali, memiliki banyak cerita rakyat yang diceritakan turun menurun, salah satunya adalah cerita rakyat Calon Arang yang menceritakan mengenai Teluh kejam Calon Arang yang dipicu kemarahan terhadap warga desa yang tak mau mendekati anaknya dikarenakan takut terhadap Calon Arang yang menganut dan mendalami ilmu hitam. Karena kemarahannya tersebut dan dengan kesaktian yang direstui oleh Dewi Bagawati disembarkannya penyakit ke seluruh kerajaan Daha. Banyak korban yang berjatuh, termasuk orang yang tak bersalahpun terkena wabah penyakit yang disebabkan oleh Calon Arang. Hingga

raja Erlangga geram dan memerintahkan pasukan terbaiknya untuk menyerang kediaman Calon Arang. Namun hal itu sia-sia, dengan kesaktian yang dimilikinya, Calon Arang tak tekalahkan dengan senjata biasa. Melihat keadaan kerajaannya kian hari makin parah. Raja mengutus Mpu Baradah untuk menyelamatkan Kerajaannya yang telah terkoyak dengan teluh kejam Calon Arang.

Cerita rakyat Calon Arang sangat menarik disimak karena memiliki nilai filosofis yang berkaitan dengan konsep Rwa Bhineda pada ajaran Hindu. Rwa Bhineda diartikan sebagai dua hal yang memiliki perbedaan yang saling membutuhkan dan tak dapat dipisahkan satu sama lain, saling melengkapi, saling membutuhkan dan jika selaras hal itu akan menciptakan keharmonisan, bukan hanya dari kedua belah pihak namun juga memberikan keharmonisan dan keseimbangan terhadap alam semesta (Widayanti, Surada, & Brahmana, 2018).

Cerita rakyat bukanlah sastra yang hanya memberikan hiburan terhadap pendengar maupun pembacanya. Cerita yang diwariskan itu memiliki maksud dan tujuan yang terkandung dalam setiap cerita yang di sampaikan melalui lisan maupun buku cerita. Pada era globalisasi ini, etika dan moral generasi muda mulai menurun dan jika di biarkan terus menerus akan membawa kehancuran bagi bangsa dan negara (Kristanto, 2014). Kondisi saat ini peminat cerita rakyat mulai mengkhawatirkan, itu ditandai dengan berkurangnya buku cerita lokal dan semakin meningkatnya jumlah buku cerita dari luar negeri yang beberapa diantaranya tidak sesuai dengan budaya Bali (Darmawiguna, Kesiman, Sunarya, & Crisnapati, 2015). Oleh sebab itu, perlu dilakukan adanya pemupukan dan pemahaman terhadap generasi muda mengenai etika dan moral. Pemahaman terhadap etika dan moral itu sangat penting dikarenakan dengan pemahaman etika dan moral seseorang akan selalu berhati-hati

ketika bertingkah laku baik di ruang lingkup yang kecil (keluarga) maupun di ruang lingkup yang lebih besar (masyarakat) (Kristanto, 2014).

Saat ini pelestarian cerita rakyat masih dalam bentuk cetak yaitu dalam bentuk buku cerita. Pada Era modern ini cerita rakyat di kalangan masyarakat khususnya generasi muda mulai memudar, hal ini dikarenakan kemajuan teknologi yang semakin tinggi. Masyarakat saat ini lebih memilih bermain dengan *gadget*, menonton televisi dan bermain *game* daripada membaca buku cerita rakyat daerahnya sendiri. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Darmawiguna, Kesiman, Sunarya, & Crisnapati, 2015) dalam penelitiannya yang berjudul “The Augmented Reality Story Book Project: A Collection of Balinese Myths and Legends” menyebutkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi memudarnya mitos dan legenda, dimana pengemasan cerita kurang menarik dan perkembangan teknologi yang begitu sangat cepat. Hal ini juga disebutkan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Sulistya & Maspiyanti, 2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Game Legenda Asal Mula Danau Toba Berbasis Desktop”, dimana penelitiannya dilatar belakangi oleh perkembangan teknologi yang menjadi salah satu penyebab memudarnya cerita rakyat di Indonesia. Selain itu memudarnya kepopuleran cerita rakyat disebabkan oleh pengenalan cerita rakyat yang masih menggunakan media buku yang dianggap sebagai hal yang kuno dan membosankan (Fathoni, Hasim, Fathony, Hakkun, & Asmara, 2018). Kurangnya minat terhadap cerita rakyat yang diiringi kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai sarana informasi menyebabkan kalangan muda menjadi tidak mengetahui bahwa daerah mereka memiliki cerita rakyat yang sangat menarik dibandingkan cerita rakyat di daerah lainnya.

Dari permasalahan yang diatas penulis memberikan solusi untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat khususnya generasi muda terhadap cerita rakyat melalui perancangan *Game Desktop* dengan mengambil cerita rakyat bali yaitu kisah Calon Arang. Cerita Calon Arang khususnya di Bali sangat terkenal melalui pementasan Dramatari Calonarang yang terkenal dengan kemistisannya. Walaupun terkenal di Bali sebagai seni drama tari, masih banyak yang belum mengetahui seperti apa cerita asli dari Calonarang itu sendiri. Ini dibuktikan dengan hasil observasi dan penyebaran angket yang dilakukan dengan menargetkan masyarakat khususnya anak-anak muda sebagai responden. Didapatkan hasil bahwa memang sebagian besar responden menyatakan bahwa mengetahui cerita Calon Arang, namun hasil dari pertanyaan terhadap responden tentang pengetahuan terhadap cerita asli Calon Arang sangat minim, dimana didapatkan hasil 83.3 % responden tidak mengetahui cerita asli Calon Arang dan 16.7% menyatakan memang benar-benar mengetahui cerita aslinya. Ketidaktahuan masyarakat terhadap cerita asli Calon Arang disebabkan karena kurangnya media informasi, sumber terpercaya dan terdapat berbagai versi Cerita Calon Arang yang menyebabkan cerita Calon Arang menjadi berbeda-beda.

Pemilihan *game* sebagai solusi merupakan langkah yang baik, dikarenakan masih sedikitnya pengembangan *game* dengan mengambil unsur cerita rakyat, khususnya cerita rakyat Bali. Ini dibuktikan dengan survei yang dilakukan peneliti menggunakan angket yang disebar. Didapatkan hasil bahwa 86.7% responden tidak pernah memainkan *game* bertemakan cerita rakyat Bali. Selain itu dari hasil angket yang disebar menyatakan bahwa 86.7% responden gemar bermain *game* dan menghabiskan lebih dari 30 menit untuk bermain *game*. Dengan hasi itu, dari aspek

kesenangan dalam bermain game menjadikan pengembangan cerita rakyat dalam bentuk game mudah untuk diterima di masyarakat. Dalam penelitian yang berjudul “*Platform Comparison Between Games Console, Mobile Games And PC Games*” yang dilakukan oleh (Galehantomo P.S, 2015), dimana hasil survei yang dilakukan terhadap responden didapatkan hasil bahwa peminat game dengan platform Desktop dengan presentase 50%, diikuti *game consol* dengan 25% dan *game mobile* 25%. Dengan melihat hasil survei tersebut peneliti mencoba untuk merancang sebuah *game* berbasis *Desktop* dan memadukan dengan cerita rakyat Calon Arang bergenre *actions*, sehingga cerita rakyat yang diangkat tersebut dapat dikenal melalui permainan atau *game*.

Dari latar belakang solusi yang diberikan diatas dapat disimpulkan bahwa game saat ini sudah mulai berkembang namun kurangnya bentuk rasa cinta dalam budaya sendiri dan kurangnya media yang menarik minat generasi muda melatar belakangi penelitian yang berjudul “**Pengembangan Game Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop “Calon Arang (*The Darkness of Dirah*)”**”, dimana diharapkan dari penelitian ini dapat menambah minat masyarakat khususnya generasi muda untuk ikut melestarikan budaya Indonesia khususnya cerita rakyat.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

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

1. Semakin cepatnya perkembangan teknologi yang menyebabkan budaya khususnya cerita rakyat semakin memudar.
2. Kepopuleran cerita rakyat yang kini mulai kehilangan peminatnya, ditandai dengan berkurangnya buku cerita lokal dan semakin bertambahnya buku

cerita luar yang belum tentu memiliki nilai budaya yang sesuai dengan budaya Indonesia.

3. Calon Arang merupakan cerita yang populer di Bali, namun kepopulerannya hanya sekedar nama di kalangan anak-anak muda, masih sedikit generasi muda saat ini yang mengetahui cerita asli Calon Arang.
4. Kurangnya bentuk rasa cinta dalam budaya sendiri dan kurangnya media untuk menarik minat generasi muda dalam melestarikan budaya, khususnya cerita rakyat Bali.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan dan implementasi Pengembangan Game Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop “Calon Arang (*The Darkness of Dirah*)”.
2. Bagaimana respon pengguna terhadap Game Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop “Calon Arang (*The Darkness of Dirah*)” .?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan masalah yang ditemukan, maka penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan mengimplementasi Pengembangan Game Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop “Calon Arang (*The Darkness of Dirah*)”.
2. Untuk mengetahui respon pengguna terhadap Game Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop “Calon Arang (*The Darkness of Dirah*)”.

1.5 BATASAN MASALAH

1. Cerita pada game ini hanya terbatas pada buku yang berjudul “*Calon Arang Dalam Tradisi Bali: Suntingan Teks, Tejemahan, Dan Analisis Pem-Balikan.*” Yang ditulis oleh I Made Suastika, dimana buku tersebut merupakan terjemahan dari Lontar Calon Arang.
2. Game ini hanya dapat terinstal pada perang PC bersistem operasi *Windows*.
3. *Game* ini hanya bersifat *offline* dan hanya dapat dimainkan secara *siggle player*.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Game Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop “*Calon Arang (The Darkness of Dirah)*” diharapkan memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Peneliti dapat menerapkan teori-teori yang diperoleh dalam perkuliahan sehingga dapat diterapkan ke masyarakat untuk menyelesaikan masalah-masalah dengan cara penerapan teknologi.
 - b. Untuk penelitian sejenis, diharapkan penelitian ini menjadi referensi dan membantu peneliti lain untuk mengembangkan game sejenis.
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat bagi masyarakat umum.

Pengembangan game ini bermanfaat sebagai media dalam melestarikan seni, budaya dan sastra khususnya cerita rakyat.
 - b. Manfaat bagi masyarakat umum khususnya generasi muda.

Pengembangan game ini memiliki manfaan untuk membentuk karakter masyarakat sejak dini melalui cerita rakyat yang dikombinasikan

dengan game. Sehingga makna dari cerita rakyat tersebut tersampaikan melalui tokoh dan aksi-aksi yang dilakukan di dalam game.

c. Manfaat bagi Cerita Rakyat

Pengembangan game ini bermanfaat dalam pelestarian budaya khususnya cerita rakyat dalam era globalisasi dimana teknologi berkembang begitu pesat. Dengan pengembangan game ini cerita rakyat dikemas dalam teknologi baru dengan harapan cerita rakyat kembali diminati oleh masyarakat.

d. Manfaat bagi peneliti.

Peneliti dapat mengimplementasikan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan melalui pengembangan game 3D Desktop Cerita Calon Arang yang dikembangkan dan menambah wawasan peneliti mengenai seni dan budaya khususnya Cerita Rakyat.

