

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang masyarakatnya tetap menjaga budaya, dan adat istiadat diwariskan oleh leluhur secara turun-temurun, sehingga setiap peninggalan yang ada tetap terjaga. Salah satu peninggalan yang masih ada saat ini yaitu Cerita rakyat atau legenda rakyat. Di Indonesia sendiri memiliki 108 cerita rakyat atau legenda nusantara, Berdasarkan Undang Undang Republik Indonesia Pasal 5 tahun 2017 Tentang Kemajuan Budaya Adapun beberapa kategori di dalam UU ini tradisi lisan, manuskrip, adat istiadat, ritus, pengetahuan tradisional, teknologi tradisional, seni, Bahasa, permainan rakyat, dan olahraga tradisional, Cerita rakyat sendiri ada di dalam kategori Tradisi Lisan.

“Cerita Rakyat di Batang ini kurang diminati oleh remaja sekarang. Mereka kadang lebih suka membaca cerita-cerita dari daerah lain atau bahkan dari luar negeri. Oleh karenanya kami mengajak para guru untuk dapat menuliskan cerita rakyat yang selama ini ada. Agar cerita ini bisa dinikmati dan bisa dimengerti oleh generasi muda Batang. Baik terkait asal-usul Batang atau desa-desa di Batang,” terang Kepala Disdikbud Batang Achmad Taufiq SP MSi saat diwawancarai usai kegiatan.

“Kami harap dengan ini dapat menggugah semangat penulis yang tertarik dalam bidang sejarah agar dapat mengembangkan potensi menulis cerita rakyat. Tapi memang kalau kami lihat pesertanya masih sedikit, pasalnya dari sekitar 100 lebih yang kami undang hanya ada sekitar 14 peserta saja. Namun ke depan insya allah kami support agar bisa lebih banyak peminatnya,” jelas Taufik.

Disdikbud Batang menggelar Lomba Penulisan Cerita Rakyat Batang Tingkat Kabupaten Batang 2018, Selasa (23/10)

Kutipan di atas dijelaskan bahwa minat anak Indonesia dengan cerita rakyat berkurang. Karena minat dengan cerita tersebut berkurang, Cerita rakyat adalah cerita semihistoris yang turun temurun dari zaman dahulu, yang menceritakan perbuatan-perbuatan pahlawan, perpindahan penduduk dan pembentukan adat kebiasaan lokal. Fungsi. cerita rakyat adalah untuk menghibur dan memberi

pelajaran serta membangkitkan atau menambahkan kebanggaan orang terhadap keluarga, suku atau bangsanya.

Namun minat anak dengan dongeng Indonesia sekarang menurun, karena banyaknya komik komik yang banyak beredar dari Negara barat ataupun Jepang, komik manga, anime yang lebih trend , dan komik anime dapat mempengaruhi psikologis seseorang atau yang sering di sebut dengan weaboo tentunya itu tidak untuk generasi muda. Karena minat dengan cerita tersebut berkurang, Peneliti akan mengangkat kembali cerita rakyat. Karena pada usia remaja bukan hal yang sulit untuk mengungkapkan apa makna dari cerita itu sendiri.

Cerita Rakyat bisa dikembangkan melalui banyak media salah satu contohnya seperti film Animasi 2D / 3D banyak di bisa dengan mudah diakses di Youtube, Televisi, dan Media DVD, itu tentu sangat bagus dan sangat diminati generasi muda jaman sekarang yang sudah masuk ke era digital namun ada beberapa kekurangan yang di hadapi penonton ketika menonton animasi secara film ataupun video yaitu yang pertama kurang adanya interaksi secara realtime atau interaktif dengan film tersebut dampak itu akan membuat penonton sulit untuk memahami atau mengingat cerita rakyat tersebut kecuali menontonnya berkali kali, adapun dengan media lain seperti game, dengan game remaja lebih mudah untuk mengingat sesuatu ataupun cerita yang ada di dalamnya, karena dengan bermain game pemain akan merasakan lingkungan secara realtime dan interaktif yang bisa masuk ke dalam cerita rakyat tersebut. Dan dengan game tentunya pemain bisa melatih psikomotor dalam menyelesaikan masalah dengan strategi – strategi didalam game itu

Remaja sangat dekat dengan game meskipun banyak kontra yang negatif itu sendiri game mempunyai positif seperti game dalam kapasitas yang wajar dapat digunakan sebagai media relaksasi, dimana anda bisa melupakan kegiatan sejenak untuk menikmati asyiknya sebuah cerita rakyat dengan teknologi yang lebih canggih seperti game dan cerita rakyat yang ada di Indonesia. Cerita dalam sebuah teknologi game sangatlah berkembang dan saat ini telah mampu menampilkan berbagai macam cerita dengan berbagai efek sehingga menarik untuk dimainkan. Gambaran game ini menggunakan cerita rakyat dari Indonesia yang berjudul

“Legenda burung Cendra wasih” berasal dari desa FakFak, Kabupaten timika, Papua.

Menyikapi permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mencoba mengkombinasikan unsur budaya dan teknologi dalam sebuah Game yang didalamnya berisi cerita rakyat yang bisa digunakan untuk membantu memperkenalkan budaya Indonesia khususnya cerita rakyat kepada anak anak ataupun remaja jaman sekarang

Perkembangan game development di Indonesia masih dangat muda bru dari tahun 2010 dampai sekarang, jauh dibandingkan dengan negara plandia dan negara negara di eropa yang sudah memulai industry game sudah dari tahun 90’s, diindonesia sendiri ssetiap tahun semakin banyak game developer local yang mulai berani mengembangkan game mereka dan memasarkannya salah satu contoh game horror buatan Indonesia yang berjudul dreadout yang sudah meraup keuntungan dengan jumlah 10 ribu downloader dalam jangka waktu 3 bulan tentu ini menjadi umpan untuk menarik

AI adalah komponen yang sangat oenting dalam sebuah game, semakin berkembangnya teknologi AI dalam game akan membuat game semakin interaktif, salah satunya adalah menggunakan AI behavior tree, game pertama yang menggunakan ini yaitu Splinter Cell series, yang memiiki AI sangat pintar pada jamannya yaitu tahun 2000 – 2008 game yang di developing menggunakan Unreal Engine 2 ini, yaitu game pertama yang menerapkan komponen behavior tree dalam AI atau NPC dalam game tersebut

Di Indonesia sendiri game development belum menyentuh teknologi AI bahkan masih banyak teknologi game yang belum di pakai, kebanyakan game developer Indonesia membuat game platform mobile berbentuk 2D art yang tentu belum memenuhi kualitas game AAA.

Disini penelitian menggunakan AI behavior tree dalam pengembangan game ini, karenagame ini memiliki genre yang hamper mirip dengan splinter cell yaitu stealth action, yang tentunya sangat akan berguna untuk menginspiras game developer Indonesia untuk mencoba teknologi ini dalam game mereka.

Jadi berdasarkan latar belakang diatas, peneliti membuat penelitian dengan berjudul

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan paparan pada latar belakang, peneliti menemukan permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang Pengembangan Game Berbasis Cerita Rakyat "Legenda Burung Cendra wasih" yang dapat mengangkat kembali sebuah cerita rakyat Indonesia untuk kalangan remaja?
2. Bagaimana implementasi Game Berbasis Cerita Rakyat "Legenda Burung Cendra wasih" yang dapat mengangkat kembali sebuah cerita rakyat Indonesia untuk kalangan remaja?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap Pengembangan Game Berbasis Cerita Rakyat "Legenda Burung Cendra wasih" yang dapat mengangkat kembali sebuah cerita rakyat Indonesia untuk kalangan remaja?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari dikembangkannya game dengan genre Action Adventure yang mengangkat kembali sebuah cerita rakyat Indonesia ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk merancang Pengembangan Game Berbasis Cerita Rakyat "Legenda Burung Cendra wasih" yang mengangkat kembali sebuah cerita rakyat Indonesia.
2. Untuk Implementasi Game Berbasis Cerita Rakyat "Legenda Burung Cendrawasih" yang mengangkat kembali sebuah cerita rakyat Indonesia.
3. Untuk mengetahui respon pengguna terhadap Pengembangan Game Berbasis Cerita Rakyat "Legenda Burung Cendrawasih" yang mengangkat kembali sebuah cerita rakyat Indonesia.

1.3 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan Game Berbasis Cerita Rakyat "Legenda Burung Cendra wasih" yang mengangkat kembali sebuah cerita rakyat Indonesia ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan akan mampu menambah wawasan, dapat memahami serta dapat menerapkan teori-teori yang didapat selama proses perkuliahan.
 - b. Bagi penelitian sejenis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai kajian untuk peneliti yang ingin mengembangkan aplikasi *game* sejenis ini.
2. Manfaat Praktis
- a. Manfaat bagi masyarakat umum
Pengembangan *game* ini memiliki manfaat sebagai wadah atau media untuk melestarikan seni dan budaya Indonesia khususnya *Cerita Rakyat*.
 - b. Manfaat bagi Cerita Rakyat
Pengembangan *game* ini memiliki manfaat untuk melestarikan cerita rakyat yang jarang di ketahui eksistensinya seperti cerita rakyat "Legenda burung cendrawasih"
 - c. Manfaat bagi generasi muda
Cerita ini akan memberi pengetahuan tentang eksistensinya burung cendrawasih kepada penerus bangsa nanti, karena burung ini hamper punah, dan mungkin akan tidak diketahui oleh penerus di masa deoan nanti
 - d. Manfaat bagi peneliti
 - 1) Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan melalui Pengembangan Game Berbasis Cerita Rakyat "Legenda Burung Cendrawasih"
 - 2) Dapat menambah wawasan peneliti tentang jenis-jenis *Cerita Rakyat*