

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Semakin terkikisnya cerita rakyat di kalangan anak-anak, remaja sampai dewasa saat ini terjadi karena adanya pergeseran budaya. Masuknya era teknologi informasi menggeser pola pikir anak-anak dan remaja dari pola pikir konvensional ke pola pikir digital (Wahyudi & Sukmasari, 2014). Cerita rakyat sebagai suatu warisan budaya sangat perlu untuk diperkenalkan kepada generasi penerus agar keberadaannya tetap terjaga, untuk itu diperlukan sebuah media yang efektif dalam menyampaikan cerita rakyat. Perubahan media belajar dari buku ke media digital seharusnya dapat dimanfaatkan untuk mempertahankan keberadaan cerita rakyat. Cerita rakyat bukanlah sekedar cerita biasa yang hanya ditujukan untuk menghibur, tetapi juga mengandung nilai – nilai kehidupan, moral, emosional, bahasa, religi, sosial budaya dan lain-lain. Setiap bangsa memiliki cerita rakyat masing – masing, lewat cerita – cerita rakyat ini banyak sekali yang dapat diketahui sebuah tradisi adat, serta kebudayaan yang berkembang di berbagai tempat.

Dalam masyarakat Sunda dikenal cerita pantun dan babad. Cerita pantun adalah cerita – cerita yang terdapat dalam tradisi lisan masyarakat Sunda. Diantara cerita-cerita pantun ada yang dianggap keramat oleh juru pantun sehingga hanya beberapa orang yang berani menceritakannya. Cerita pantun *Lutung Kasarung*, *Mundinglaya di Kusumah*, *Ciung Wanara* dan *Nyai Pohaci Sanghiang Sri* adalah

beberapa cerita-cerita pantun yang dianggap keramat. Di antara keempat cerita tersebut, *Lutung Kasarung* adalah cerita yang dianggap paling keramat, sehingga jarang sekali ada juru pantun yang berani menceritakannya. Cerita Lutung Kasarung sendiri dicatat oleh seorang mantri gudang kopi Kawunglarang bernama Argasmita di wilayah Majalengka. Saat ini tulisan aslinya disimpan di Museum Pusat Jakarta dengan tanda pengenalan Naskah Sunda no. 113. Tulisan itu ditulis dengan aksara Jawa dan Latin (Rosidi, 2008).

Cerita rakyat Lutung Kasarung ini mengandung banyak nilai positif yang diharapkan dapat diserap oleh anak-anak untuk memupuk mental dan moral mereka sebagai generasi penerus bangsa (Gun, 2016). Sifat-sifat Purba Sari yang selalu sabar dan ikhlas namun selalu berjuang dalam menghadapi cobaan yang terus menerus datang padanya patut ditiru oleh anak-anak, remaja sampai dewasa. Cerita Lutung Kasarung merupakan salah satu cerita rakyat yang perlu untuk dilestarikan dengan sebuah media baru berupa *game*.

*Game* (Permainan) merupakan aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang atau sebagai media pembelajaran (Anggara, 2008). *Game* sangat banyak diminati baik dari kalangan anak-anak, remaja sampai dengan dewasa. Perkembangan *game platform* juga dapat dilihat secara langsung oleh anak-anak remaja dan orang tua, pada mulanya *game* hanya dimainkan di computer dan *console* tetapi sekarang sudah memasuki era *mobile game*. *Mobile game* adalah sebuah *game* yang didesain dan dimainkan oleh *mobile devices*, seperti *smartphone*, *tablet PCs*, dan *portable media player*. Dan sekarang ini, *mobile game* telah dibuat di berbagai macam *platform* seperti

Symbian, Apple IOS, Android serta Windows Phone. Keuntungan tersendiri memainkan *mobile game* adalah portabilitas, yaitu *player* dapat bermain *game* dimana saja mereka mau selama mereka mempunyai *mobile devices* yang mampu menjalankan *mobile games*. Android telah menjadi sistem operasi *mobile* yang banyak diminati pengguna, hal ini dibuktikan dari riset yang dilakukan oleh (Gartner, 2017) tentang pangsa pasar berbagai *smartphone*.

Saat ini banyak sekali aplikasi game yang ada pada ponsel android. Salah satu game yang ada pada android adalah jenis game adventure. Game adventure yaitu, *game* yang mempunyai jalan cerita. Dimana karakter yang dikendalikan akan menghadapi musuh-musuh yang harus dikalahkan demi mencapai tujuan sesuai yang ada di *gameplay*. Dimana setiap level memiliki kesulitan yang berbeda sehingga membuat para pemainnya penasaran untuk memainkannya, disisi lain untuk mengusir rasa jenuh yang melanda maupun sebagai media pembelajaran.

Dengan melihat latar belakang tersebut, solusi yang akan di ambil pada penelitian ini adalah dengan memanfaatkan *game* untuk menceritakan cerita rakyat lutung kasarung yang di implementasikan pada sebuah perangkat Android.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengenalkan/mengedukasi cerita rakyat lutung kasarung?
2. Bagaimana cara merancang game edukasi petualangan lutung kasarung berbasis android ?

3. Bagaimana cara membangun game edukasi petualangan lutung kasarung sebagai sebuah game cerita rakyat untuk edukasi ?
4. Bagaimana tanggapan user terhadap game edukasi petualangan lutung kasarung ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa hal yang menjadi batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini diantaranya :

1. Game yang dibuat bergenre *adventure*.
2. Game terdiri dari 3 level.
3. Game ini dirancang untuk dimainkan *single player*.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian tugas akhir adalah sebagai berikut :

1. Menyediakan media/sarana edukasi untuk mengenalkan cerita rakyat lutung kasarung.
2. Merancang game edukasi petualangan lutung kasarung berbasis android.
3. Membangun game edukasi petualangan lutung kasarung sebagai sebuah game cerita rakyat untuk edukasi.
4. Mengukur hasil tanggapan dari user terhadap game edukasi petualangan lutung kasarung berdasarkan hasil kuisioner.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman baru dan berbeda bagi *user* dalam mengenal cerita rakyat lutung kasarung. Menambah kelengkapan penyampaian informasi secara *visual* dalam game *adventure*, serta memberikan kemudahan pengoperasian aplikasi bagi *user* yang *ease to learn, ease of use, flexibility, dan attitude*

### **1.6 Metodologi Penelitian**

Metode rekayasa perangkat lunak untuk membangun produk multimedia dengan metodologi Luther Sutopo (1994), dengan tahapan *concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution*.

Metode penelitian dimulai dari tahapan pengumpulan data dengan melakukan studi pustaka dan pengumpulan material, tahapan kedua analisis sistem dengan melakukan analisis masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis game edukasi petualangan, analisis kebutuhan dalam pembuatan aplikasi, tahapan ketiga metode rekayasa perangkat lunak model Luther Sutopo (1994), tahapan keempat penarikan kesimpulan dengan melakukan analisis hasil alpha dan beta testing, tahapan terakhir laporan akhir.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian tugas akhir ini memiliki bagain sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi pembahasan masalah umum yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, betasan masalah, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini memuat dasar-dasar teoritik yang berhubungan dengan penelitian meliputi teori *Game*, Multimedia, dan teori lainnya yang saling berhubungan.

## **BAB III METODOLOGI**

Bab ini menguraikan tentang metode dalam penelitian ini, alur metode penelitian yang dilakukan adalah pengumpulan data, analisis sistem, metode pembuatan produk multimedia dengan metode Luther Sutopo (1994), metode pengujian dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan dan saran.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memuat uraian tentang hasil dari penelitian yang dilakukan meliputi hasil dari aplikasi tersebut.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini memuat kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil analisis bab-bab sebelumnya serta saran bagi penelitian.