

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini adalah menceritakan cerita rakyat Indonesia melalui sebuah *game*. Cerita rakyat Indonesia sendiri saat ini jarang diminati, hal ini dikarenakan kurangnya media yang menceritakan tentang cerita rakyat ini. Cerita rakyat dapat dikemas melalui *game* bergenre *sidescroll* agar cerita rakyat dapat disampaikan kepada remaja dengan cara yang menyenangkan dan menambah nilai-nilai norma dan etika di dalam cerita rakyat tersebut.

Cerita rakyat merupakan media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan berbagai nilai dan etika terhadap anak. Anak dapat dengan mudah mencerna suatu pesan moral terhadap sebuah cerita atau dongeng. Tidak ada batasan usia untuk mendengarkan cerita rakyat. Namun minat anak dengan dongeng Indonesia sekarang menurut Made Taro, seorang penulis dan pendongeng Indonesia yang bertempat tinggal di Bali (<http://sosok.kompasiana.com>).

“Banyak orang beranggapan bahwa dongeng atau cerita rakyat sudah tidak diminati lagi oleh masyarakat, terutama anak-anak dan orang tua generasi terkini. Dongeng bahkan sudah dianggap ketinggalan zaman dan tak layak untuk dinikmati oleh anak-anak, karena perannya sudah digantikan oleh dunia hiburan atau materi pendidikan lain yang lebih menarik dan modern.”

Kutipan di atas dijelaskan bahwa minat anak Indonesia dengan cerita rakyat berkurang. Karena minat dengan cerita tersebut berkurang, di sini saya akan mengangkat kembali cerita rakyat. 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.

Cerita rakyat yang saya angkat adalah untuk kalangan remaja antara umur 12-22 tahun dan menurut koran balipost minggu 19 desember 2004 ([www.balipost.com](http://www.balipost.com)).

“Keuntungan yang diperoleh remaja selain mengangkat nilai-nilai yang ada dalam dongeng, juga menumbuhkan kompetisi para murid untuk berkomunikasi, tujuan dari pembelajaran bahasa dan sastra dan dengan mengapresiasi cerita rakyat, berarti dunia pendidikan telah mengangkat nilai-nilai budaya masyarakat yang sudah ada sejak dulu ke permukaan. Budaya masyarakat kita adalah budaya kebersamaan, bukan perseorangan.”

Maka dari itu remaja perlu mempelajari cerita rakyat kembali. Karena pada usia remaja bukan hal yang sulit untuk mengungkapkan apa makna dari cerita itu sendiri. Remaja sangat dekat dengan *game* meskipun banyak kontra antara positif dan 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*.

Perkembangan *game* di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. *Game* saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi kalangan tua, muda, pria maupun wanita. Industri pengembangan *game* juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang dan pemproduksi *game* di Amerika, Eropa dan Asia. Negara kita masih terhitung sebagai konsumen *game*, ini dilihat dari *survey* di *facebook* negara Indonesia merupakan rangking top 3 konsumsi *games facebook* terbesar di seluruh dunia tingkat. Dibalik itu semua, penulis terbesit keinginan untuk membuat game sendiri, untuk itulah penulis membuat suatu *game* dengan menyajikan *genre action adventure* bertema cerita rakyat Indonesia dengan tujuan memperkenalkan *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. Perkembangan pemograman dari efek visual dan audio yang indah dan mendebaran digabungkan dengan teknologi multimedia, akan menghasilkan suatu *game* yang hidup sehingga pemain seakan-akan menjadi bagian dari *game* tersebut. Pemain akan dibuat merasa tertantang dengan adanya kecerdasan buatan, seperti yang dijelaskan Jesse Chell pada buku *The Art of Game Design – a book of lenses*.

*"In interactive stories, on the other hand, you are active and involved, continually making decisions. You are doing things, not just passively observing them. Really, interactive storytelling is a fundamentally new art form, and as a result, interactive designers have little to learn from traditional storytellers."*

Terjemahan:

“ Di sebuah cerita interaktif, anda dituntut untuk aktif dan terjun ke dalam dunia tersebut dan terus membuat keputusan. Anda akan melakukan sesuatu tidak selalu pasif untuk melakukannya. Tentunya, interaktif sebuah cerita adalah fundamental seni yang baru, dan hasilnya desainer interaktif harus sedikitnya mempelajari cerita tradisional.”

Oleh karena itu, Semakin cerdasnya suatu *game* dalam merespon, melakukan suatu tindakan hingga menyusun strategi/simulasi tertentu adalah bukti otentik perkembangan teknologi *game* yang mempunyai macam-macam genre, salah satunya di *game* ini menggunakan konsep *game* dengan cerita interaktif.

Permainan *game* yang akan dibuat ini merupakan sejenis video cerita interaktif yang terdiri dari beberapa gambar-gambar grafis. Gambar grafis tersebut dipadukan dengan menggunakan genre *Sidescroll*. Menurut Lindsay Grace (2007).

*"Side-scrolling games present the world as viewed perpendicular to the direction the characters are facing on screen. With a heavy focus on lateral movement, objectives are often met by moving from one end of a stage to the other."*

Terjemahan:

“*Sidescroll game* merupakan *game* yang menawarkan dunia dalam sudut pengelihatan dengan melihat karakter menyamping dari layar. Dengan sudut seperti itu kita akan menitik beratkan fokus dengan gerakan-gerakan maupun objek yang sering bergerak di tempat satu ke tempat lain.”

Dan menurut peneliti di Universitas of Rochester mengatakan,

“*Video games can improve kid’s decision making speed. People who played sidescroll-based video and computer games made decisions 25% faster than others without sacrificing accuracy.*”

Terjemahan:

*Video game* dapat menambah kecepatan *anak* dalam berpikir. Seseorang yang bermain game maupun video yang bergenre *sidescroll* dapat berpikir 25% lebih cepat daripada *yang lain* tanpa mengurangi ketepatan.

Disini dijelaskan bahwa *sidescroll game* merupakan *game* yang harus memiliki respon reflek dalam arti berfungsi sebagai melatih ketangkasan dan kecepatan berpikir pemainnya. Pemain akan berjalan antara kanan dan bisa mengendalikan sesuai *yang* mereka inginkan, dan saat *player* berjalan mereka bisa menemukan suatu *cerita*, maupun jebakan yang akan menghabisi darah player sampai habis. *Player* diusahakan dapat hidup sampai mereka mencapai *goal*. *Goal* bisa berupa *mengalahkan boss battle* maupun menemukan pintu keluar.

Gambaran *game* ini menggunakan cerita rakyat dari Indonesia yang berjudul “Timun Mas”, “Raja Parkit” dan “Si Pitung”. Timun Mas bercerita tentang seorang gadis remaja yang harus berhadapan dengan seorang raksasa yang memangsanya. Cerita Raja parkit adalah seorang raja yang berkurban untuk burung-burung parkit yang ditangkap oleh pemburu. Cerita Si Pitung adalah seorang pendekar sakti yang mencuri harta Belanda untuk rakyat miskin yang akhirnya dicari oleh pasukan koloni. Ketiga cerita tersebut mempunyai satu

kesamaan yaitu cerita tentang berlari dan disini saya menggabungkan cerita tersebut ke dalam sebuah *game* untuk remaja.

Cerita tersebut merupakan cerita rakyat yang berpengaruh kepada remaja dengan permasalahan menurut departemen psikologi Jawa Timur mengatakan bahwa remaja sangat rentan akan masalah dengan rasa kurang percaya diri oleh karena itu hal ini bisa menjadikan motivasi agar lebih percaya diri melalui sebuah game dengan tema cerita rakyat. Cerita rakyat saat ini bersifat pasif yang sebenarnya berupa buku cerita bercampur media, dari dulunya media cetak berupa buku cerita yang akan menjadi permainan video cerita interaktif yang dikemas kedalam sebuah *game*. *Game* tersebut juga memudahkan para remaja untuk menikmati dongeng masa kini. Dan karena *game* ini dipublish melalui internet maka *game* ini akan menggunakan bahasa Indonesia untuk memperkenalkan dongeng Indonesia ke masyarakat luas.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka ditemukan rumusan masalah di dalam pembuatan *game* ini yaitu:

Bagaimana merancang video *game* dengan genre *side scroll* yang dapat mengangkat kembali sebuah cerita rakyat Indonesia untuk kalangan remaja?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam pembuatan *game* ini antara lain:

1. Merancang *game* dengan animasi 2D.
2. Merancang *game* untuk kalangan remaja.
3. Merancang *game* bergenre *sidescroll*.
4. Merancang *game* dengan tokoh utama *original* dengan tujuan mempersatukan cerita rakyat.
5. Merancang *game* dengan cerita rakyat Indonesia yang berjudul Timun Mas, Raja Parkit dan Si Pitung.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan game ini antara lain:

1. Membuat *game* bergenre *sidescroll* dengan konsep cerita rakyat.
2. Membuat game sebagai sarana edukasi mendukung proses pembelajaran tentang cerita rakyat.
3. Memperkenalkan dan mengangkat cerita rakyat Indonesia kembali untuk kalangan remaja.

### 1.5 Manfaat

Dari pembuatan *game* yang akan dilakukan, manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh pengetahuan tentang cara pembuatan *game sidescroll* dengan menggunakan *software Construct*.
2. Ikut serta dalam mengembangkan industri *game* di tanah air.
3. Menanamkan nilai dan etika juga pesan moral ke sebuah *game*.