

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori maupun konsep yang akan menunjang karya Tugas Akhir ini. Berikut adalah landasan teori yang dapat diuraikan.

2.1 Multimedia

Perkembangan teknologi dewasa ini semakin pesat, kebutuhan akan adanya sebuah informasi semakin pesat, salah satunya penyampaian informasi yang paling efektif dengan menggunakan multimedia. Multimedia menggunakan beberapa media untuk menyampaikan informasi antara lain : teks, audio, grafis, animasi, video dan *interface*. Multimedia biasanya digunakan sebagai informasi dalam berbagai format digital dan seni visual untuk menjelaskan suatu karya menggunakan media lebih dari satu.

Mengutip dari Suyanto (2003: 21) mengartikan Multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafis, animasi, audio dan gambar video.

Definisi lain dari multimedia, yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan Hofstetter (2001) dalam Suyanto, Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafis, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Suyanto, 2003). Kelebihan inilah yang menyebabkan tampilan multimedia lebih dinamis dan menyenangkan bagi *user*.

2.2 Teori Permainan

Teori permainan adalah suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi rasional. Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944. Teori itu dikemukakan oleh John von Neumann dan Oskar Morgenstern yang berisi “Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan rindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.” Dikutip dari J.Von Neumann and O. Morgenstern (1953) *Theory of Games and Economic Behavior*. Kemudian permainan dikembangkan menjadi permainan komputer atau banyak disebut dengan *game*.

2.3 Video Game

Video game adalah permainan video yang dimainkan pada komputer pribadi, dan bukan pada konsol permainan, maupun mesin ding-dong. Kata “video” pada “permainan video” pada awalnya merujuk pada tampilan *raster*. Namun dengan semakin dipakainya istilah “*video game*“, kini kata permainan video dapat digunakan untuk menyebut permainan pada tampilan apapun. Sistem elektronik yang digunakan untuk menjalankan permainan video disebut *platform*,

contohnya adalah komputer pribadi dan konsol permainan. Permainan komputer telah berevolusi dari sistem grafis sederhana sampai menjadi kompleks dan mutakhir. Menurut Agustinus Nilwan (2000) dalam bukunya “Pemograman Animasi dan Game Profesional” terbitan Elex Media Komputindo, *game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi, Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game* dan memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan.

Dari semua pengertian tersebut, pada intinya *video game* adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh perangkat video. *Game* juga merupakan suatu sarana untuk menghibur diri. Bermain *game* sangat efektif untuk menghilangkan stres dan mengasah kemampuan otak. Pada zaman modern ini, banyak bermunculan jenis *game*. Permainan video umumnya menyediakan sistem penghargaan misalnya skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada di dalam permainan.

2.4 Jenis Game

Adapun jenis-jenis *game* menurut Lindsay Grace (2005) dapat diklasifikasikan menjadi beberapa tipe antara lain:

1. *Action games*, biasanya meliputi tantangan fisik, teka-teki (*puzzle*), balapan, dan beberapa konflik lainnya. Dapat juga meliputi masalah ekonomi sederhana, seperti mengumpulkan benda-benda.

2. *Real Time Strategy* (RTS) adalah *game* yang melibatkan masalah strategi, taktik, dan logika. Contoh *game* jenis ini adalah *Age of Empire*, *War Craft*, dan sebagainya.
3. *Role Playing Games* (RPG), kebanyakan *game* jenis ini melibatkan masalah taktik, logika, dan eksplorasi atau penjelajahan. Dan juga kadang meliputi teka-teki dan masalah ekonomi karena pada *game* ini biasanya melibatkan pengumpulan barang-barang rampasan dan menjualnya untuk mendapatkan senjata yang lebih baik. Contoh dari *game* ini adalah *Final Fantasy*, *Ragnarok*, *Lord of The Rings*, dan sebagainya.
4. *Real World Simulation*, meliputi permainan olahraga dan simulasi masalah kendaraan termasuk kendaraan militer. *Games* ini kebanyakan melibatkan masalah fisik dan taktik, tetapi tidak masalah eksplorasi, ekonomi dan konseptual. Contohnya seperti adalah *game Championship Manager*.
5. *Construction and Management*, seperti *game Roller Coster Tycoon* dan *The Sims*. Pada dasarnya adalah masalah ekonomi dan konseptual. *Game* ini jarang yang melibatkan konflik dan eksplorasi, dan hampir tidak pernah meliputi tantangan fisik.
6. *Adventure games*, mengutamakan masalah eksplorasi dan pemecahan teka-teki. Namun terkadang meliputi masalah konseptual, dan tantangan fisik namun sangat jarang.
7. *Puzzle games*, ditujukan untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Hampir semua semua tantangan disini menyangkut masalah logika yang biasanya dibatasi oleh waktu.

8. *Slide scrolling games*, pada jenis *game* ini karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerakan *background*. Contoh *game* tipe seperti ini adalah *Super Mario*, *Metal Slug*, dan sebagainya.

2.5 Game Animasi 2D

Game animasi 2D adalah *game* berbasis komputer dengan berwujud gambar digital dengan menggunakan model dua dimensi (seperti geometri dua dimensi, *text*, dan gambar digital) dengan teknik yang lebih spesifik salah satunya adalah penelitian komputer untuk model itu sendiri seperti komputer grafis. 2D komputer grafis banyak dipakai oleh aplikasi yang berasal dari *printing* tradisional dan teknologi menggambar seperti *typografi*, *cartografi*, gambar teknik, pengiklanan dan sebagainya. Di dalam aplikasi tersebut, gambar dua dimensi bukan hanya merepresentasikan dari objek dunia nyata saja, tetapi juga artifak dengan tambahan adanya semiotika, maka dari itu dua dimensi lebih mudah dikontrol daripada 3D (yang lebih condong ke fotografi daripada *typografi*) yang juga berat saat merender dengan resolusi normal. Karena alasan itulah, dokumen, ilustrasi banyak digemari bila berbentuk grafis 2D. Dengan peluang inilah maka banyak *game* cenderung memakai 2D karena ringan dan mudah untuk membuat *game* semacam video cerita interaktif (www.techforedu.org).

2.6 Cerita rakyat

Beberapa pengertian cerita rakyat menurut para ahli dari kamus besar bahasa Indonesia yaitu:

1. Woolfson dalam Handajani (2009) menyatakan hasil riset menunjukkan bahwa cerita rakyat merupakan aktivitas tradisional yang jitu bagi proses belajar dan melatih aspek emosional dalam kehidupan anak-anak. Sebab ketika seseorang masih kanak-kanak, keadaan psikologisnya masih mudah dibentuk dan dipengaruhi. Oleh sebab itu ketika faktor yang memengaruhi adalah hal yang positif maka emosi anak akan positif juga.
2. Poerwadarminto dalam Handajani (2008: 13) menyatakan bahwa cerita rakyat merupakan cerita tentang kejadian zaman dahulu yang aneh-aneh atau cerita yang tak terjadi. Cerita rakyat diceritakan terutama untuk hiburan walaupun banyak juga melukiskan tentang kebenaran, berisikan pelajaran (moral), bahkan sindiran. Pengisahan cerita rakyat mengandung harapan-harapan, keinginan-keinginan, dan nasihat baik yang tersirat maupun tersurat.
3. Handajani (2008: 14) mengemukakan bahwa cerita rakyat dikemas dengan perpaduan antara unsur hiburan dengan unsur pendidikan. Unsur hiburan dalam dongeng dapat ditemukan pada penggunaan kosa kata yang bersifat lucu, sifat tokoh yang jenaka, dan penggambaran pengalaman tokoh yang jenaka, sedangkan dongeng memiliki unsur pendidikan ketika dongeng tersebut mengenalkan dan mengajarkan kepada anak mengenai berbagai nilai luhur, pengalaman spiritual, petualangan intelektual, dan masalah-masalah sosial di masyarakat.

Cerita rakyat merupakan media yang sangat efektif untuk menanamkan berbagai nilai dan etika terhadap anak. Termasuk menimbulkan rasa empati dan simpati anak. Nilai-nilai yang bisa dipetik dari cerita rakyat adalah nilai kejujuran,

kerendah hatian, kesetiakawanan, kerja keras, dan lain sebagainya. Bagi murid usia sekolah dasar (SD), ternyata mendongeng masih tetap selalu dinantikan.

Cerita atau dongeng adalah salah satu media komunikasi guna menyampaikan beberapa pelajaran atau pesan moral kepada anak. Selain itu, tentu saja, metode-metode pembelajaran lainnya yang pada saat ini telah menggunakan teknologi canggih yang menarik untuk para peserta didik.

Telah terbukti bahwa menyampaikan pembelajaran dengan cara mendongeng pun tak kalah menariknya bila dibandingkan dengan pembelajaran melalui alat peraga atau alat bantu teknologi canggih. Pesan moral dapat dengan mudah disampaikan kepada anak melalui sebuah cerita atau dongeng. Tidak ada batasan usia kapan anak mulai boleh mendengarkan dongeng. Anak-anak usia prasekolah dapat mendengarkan cerita sederhana tentang hewan.

Cerita rakyat bisa menjadi aktivitas berkomunikasi dengan anak yang mudah dan murah. Di samping itu, mendongeng juga bisa menjadi sarana efektif dalam menyampaikan pesan pada anak. Anak tidak merasa dinasehati atau digurui oleh orang tua/pendidik karena tercipta suasana menyenangkan. Anak pun diposisikan sebagai subyek aktif yang ikut bermain peran dan/atau melibatkan seluruh inderanya untuk larut dalam cerita. Materi cerita rakyat dapat diambil dari buku cerita anak-anak yang memuat pesan moral atau dari kejadian sehari-hari yang berlangsung di sekitar lingkungan tinggal anak. Kegiatan membaca cerita rakyat juga akan menumbuhkan kecintaan anak pada buku karena anak menemukan banyak hal positif yang bisa diperoleh dengan membaca buku.

Dongeng bisa berpengaruh pada perkembangan fisik, intelektual, dan mental anak. Kecerdasan kognitif anak terasah lewat keterampilan berimajinasi dan menyimpulkan makna yang terkandung dalam cerita. Keterlibatan secara aktif dalam aktivitas cerita rakyat akan memberikan pengalaman konkret pada anak sehingga akan tertanam kuat dalam struktur kognitif anak.

Cerita rakyat berpotensi memberikan sumbangsih besar bagi anak sebagai manusia yang memiliki jati diri yang jelas, jati diri anak ditempa melalui lingkungan yang diusahakan secara sadar dan tidak sadar. Cerita rakyat dapat digunakan sebagai sarana mewariskan nilai-nilai luhur kepribadian, secara umum dongeng dapat membantu anak menjalani masa tumbuh kembangnya. Anak-anak dapat memahami pola drama kehidupan melalui tokoh dongeng. Melalui dongeng, anak-anak akan terlibat dalam alur cerita dongeng dalam hal ini anak-anak menumbuhkembangkan intelektualitasnya. Cerita rakyat mampu membawa anak melanglangbuana, memasuki dunia fantasi, menyeret mereka ke dunia antah-berantah dan membayangkan berbagai “kehidupan lain” yang tidak ada di dekat mereka, dalam hal ini dapat menumbuhkan dan menggerakkan daya ciptanya.

2.7 Cerita Timun Mas

Pada zaman dahulu, hiduplah sepasang suami istri petani. Mereka tinggal di sebuah desa di dekat hutan. Mereka hidup bahagia. Sayangnya mereka belum saja dikaruniai anak pun. Setiap hari mereka berdoa pada Yang Maha Kuasa. Mereka berdoa agar segera diberi seorang anak. Suatu hari seorang raksasa

melewati tempat tinggal mereka. Raksasa itu mendengar doa suami istri itu. Raksasa itu kemudian memberi mereka biji mentimun.

“Tanamlah biji ini. Nanti kau mendapatkan seorang anak perempuan,” kata Raksasa. *“Terima kasih, Raksasa,”* Kata suami istri itu. *“Tapi ada syaratnya. Pada usia 17 tahun anak itu harus kalian serahkan kepadaku,”* sahut Raksasa.

Suami istri itu sangat merindukan seorang anak. Karena itu tanpa berpikir panjang mereka setuju. Suami istri petani itu kemudian menanam biji-biji mentimun itu. Setiap hari mereka merawat tanaman yang mulai tumbuh itu dengan sebaik mungkin. Berbulan-bulan kemudian tumbuhlah sebuah mentimun berwarna keemasan.

Buah mentimun itu semakin lama semakin berat. Ketika buah itu masak, mereka memetikinya. Dengan hati-hati mereka memotong buah itu. Betapa terkejutnya mereka, di dalam buah itu mereka menemukan bayi perempuan yang sangat cantik. Suami istri itu sangat bahagia. Mereka memberi nama bayi itu Timun Mas.

Tahun demi tahun berlalu. Timun Mas tumbuh menjadi gadis yang cantik. Kedua orang tuanya sangat bahagia padanya. Tapi mereka menjadi sangat takut. Karena ulang tahun Timun Mas yang ke-17, sang raksasa datang kembali. Raksasa menagih janji untuk mengambil Timun Mas.

“Maaf Tuan Raksasa, bukan kami hendak mengingkari janji, tapi Timun Mas sangat kecil dan tidak enak untuk dimakan. Tunggulah dua tahun lagi, ia akan semakin besar dan enak untuk dimakan.” Mbok Sirni beralasan.

Raksasa itu pun mengikuti keinginan Mbok Sirni. Ia berkata, *“Kau benar. Semakin besar Timun Mas, Semakin enak untuk dimakan. Ha... ha... ha...”* Hari demi hari berlalu, waktu yang dijanjikan semakin dekat. Mbok Sirni dan suaminya semakin tidak rela melepas Timun Mas. Mereka gelisah jika suatu saat rakasasa datang kembali mengambil anak kesayangannya. Suatu malam, Mbok Sirni bermimpi. Dalam mimpinya ia harus menemui pertapa di Gunung Gundul agar anaknya selamat. Ia pun memberitahukan mimpinya kepada suaminya. *“Coba kita cari saja pertapa itu di Gunung Gundul, Bu. Siapa tahu ini adalah petunjuk dari Dewata,”* ucap suaminya.

Mereka pun berangkat menuju Gunung Gundul. Benar saja, di sana ada pertapa yang sangat sakti. Pertapa tersebut memberi Mbok sirni dan suaminya empat bungkusan kecil yang berisi biji timun, jarum, garam, dan terasi sebagai penangkal. Setibanya mereka di rumah, Mbok Sirni memanggil Timun Mas, mbok Sirni dan suaminya memberikan empat bungkusan kecil kepada Timun Mas sambil memberikan nasehat dan menyuruh Timun Mas untuk berdoa. *“Anakku, jika suatu hari raksasa datang dan hendak menangkapmu, larilah engkau sekuat tenaga mungkin. Jangan lupa kau taburkan dari empat kantong ini satu persatu untuk melindungimu dari kejaran rakasasa,”* nasehat Mbok Sirni dan suaminya.

Hari yang dijanjikan sudah datang juga. Raksasa datang menemui mereka. Ia menagih janji kepada Mbok Sirni dan suaminya untuk menyerahkan Timun Mas. Ketika itu, mereka sudah menyuruh Timun Mas pergi keluar lewat pintu

belakang. *“Hai petani, mana anakmu? Aku sudah tidak sabar untuk memakannya. Serahkan dia padaku!”* perintah raksasa.

Petani mencoba tenang. *“Tunggulah sebentar. Timun Mas sedang bermain. Istriku akan memanggilnya,”* katanya. Petani itu segera menemui anaknya. *“anakku ambilah ini,”* katanya sambil menyerahkan sebuah kantung kain. *“ini akan menolongmu melawan Raksasa. Sekarang larilah secepat mungkin,”* Katanya. Maka Timun Mas pun segera melarikan diri.

Raksasa segera berlari mengejar Timun Mas. Raksasa semakin dekat. Timun Mas segera mengambil segenggam garam dari kantung kainnya. Lalu garam itu ditaburkan ke arah Raksasa. Tiba-tiba sebuah laut yang luas pun terhampar. Raksasa terpaksa berenang dengan susah payah.

Timun Mas berlari lagi. Tapi kemudian Raksasa hampir menyusulnya. Timun Mas kembali mengambil benda ajaib dari kantungnya. Ia mengambil segenggam jarum. Jarum itu dilemparkan ke arah Raksasa. Seketika itu pohon dengan ranting dan duri yang tajam memerangkap Raksasa. Raksasa berteriak kesakitan. Sementara itu Timun Mas lari menyelamatkan diri.

Tapi Raksasa tersebut sungguh kuat. Ia lagi-lagi hampir menangkap Timun Mas. Maka Timun Mas pun mengeluarkan benda ajaib ketiga. Ia menebarkan biji-biji mentimun ajaib. Seketika tumbuhlah kebun mentimun yang sangat luas. Raksasa sangat letih dan kelaparan. Ia pun memakan mentimun-mentimun yang segar tersebut dengan lahab. Karena terlalu banyak makan Raksasa tersebut menjadi tertidur.

Timun Mas kembali melarikan diri. Ia berlari sekuat tenaga. Tapi lama kelamaan tenaganya habis. Lebih celaknya lagi Raksasa tersebut terbangun dari tidurnya. Raksasa pun hampir menangkapnya lagi. Timun Mas pun sangat ketakutan. Ia pun melemparkan senjatanya yang terakhir, segenggam terasi udang. Lagi-lagi timbulah keajaiban. Sebuah danau lumpur yang luas terhampar. Raksasa pun terjebak kedalamnya. Tangannya hampir menggapai Timun Mas. Tapi danau lumpur itu menariknya kedasar. Raksasa pun panik dan ia tidak bisa bernafas dan lalu tenggelam.

Timun Mas lega. Ia telah selamat. Timun Mas pun kembali kerumah orang tuanya. Ayah dan ibu Timun Mas pun senang melihat anaknya Timun Mas kembali dengan selamat. Mereka pun menyambutnya. *“Terima Kasih Tuhan. Engkau telah menyelamatkan anakku,”* kata mereka dengan gembira. Sejak saat itu Timun Mas hidup dengan tenang bersama kedua orang tuanya. Mereka hidup bahagia tanpa ketakutan lagi (Tim Dunia Anak: 57).

2.8 Cerita Si Pitung

Si Pitung adalah seorang pemuda yang soleh dari Rawa Belong. Ia rajin belajar mengaji ia pun berlatih silat. Setelah bertahun-tahun kemampuannya menguasai ilmu agama dan bela diri makin meningkat.

Pada waktu itu Belanda sedang menjajah Indonesia. Si Pitung merasa iba menyaksikan penderitaan yang dialami oleh rakyat kecil. Sementara itu, kompeni (sebutan untuk Belanda), sekelompok Tauke dan para Tuan tanah hidup bergelimang kemewahan. Rumah dan ladang mereka dijaga oleh centeng yang galak.

Dengan dibantu oleh teman-temannya si Rais dan Ji'I, Si Pitung mulai merencanakan perampokan terhadap rumah Tauke dan Tuan tanah kaya. Dan hasil perampokanya dibagi-bagikan pada rakyat miskin. Di depan rumah keluarga yang kelaparan. Keluarga yang dibelit hutang renternir diberikan santunan. Dan anak yatim piatu dikiriminya bingkisan baju dan hadiah lainnya.

Kumpeni juga menggunakan kekerasan untuk memaksa penduduk untuk memberi keterangan. Pada suatu hari, kompeni dan tuan-tuan tanah kaya berhasil menyandera kedua orang tuanya dan Si Haji Naipin. Dengan siksaan yang berat akhirnya mereka mendapatkan informasi tentang dimana Si Pitung berada dan rahasia kekebalan tubuhnya.

Si Pitung dan kawan-kawannya melawan. Namun malangnya, informasi rahasia tentang kekebalan tubuh Si Pitung sudah terbuka. Ia dilempari telur-telur busuk dan ditembak. Ia pun tewas seketika. Meskipun demikian untuk Jakarta, Si Pitung tetap dianggap sebagai pembela rakyat kecil (Tim Dunia Anak: 53).

2.8 Cerita Raja Burung Parkit/ Raja Parakeet

Tersebutlah kisah, seekor raja burung parakeet hidup berserta rakyatnya di sebuah hutan di Aceh. Hidup mereka damai. Kedamaian mereka terganggu, karena kehadiran seorang pemburu. Pada suatu hari pemburu tersebut berhasil menaruh perekat di sekitar sangkar-sangkar burung tersebut. Mereka berusaha melepaskan sayap dan badan dari perekat tersebut. Namun upaya tersebut gagal. Hampir semuanya panik, kecuali si raja parakeet. Ia berkata, "*saudaraku tenanglah. Kalau pemburu datang berpura-puralah mati. Setelah melepaskan*

perekat, pemburu akan memeriksa kita. Kalau ia mendapatkan kita mati, ia akan membuang kita. Tunggulah samapi hitungan keseratus, sebelum kita bersama-sama terbang kembali”.

Keesokan harinya, datanglah pemburu tersebut. Setelah melepaskan perekatnya, ia mengambil hasil tangkapannya. Ia betapa kecewa setelah mengetahui burung-burung tersebut sudah tidak bergerak, dan disangkanya sudah mati. Namun pemburu tersebut jatuh terpeleset, sehingga burung burung yang ada di tanah punterkejut dan terbang. Hanya raja parakeet yang belum terlepas dari perekat. Ia pun tertangkap.

Raja parakeet meminta pada pemburu itu untuk tidak dibunuh. Sebagai imbalanya ia akan selalu menghibur si pemburu. Hampir tiap hari ia bernyanyi dengan merdunya. Kabar kemerduan suara burung itu terdengar sampai ke telinga sang Raja.

Raja menginginkan burung parakeet tersebut. Sang Raja kemudian menukar burung tersebut dengan harta benda yang sangat banyak. Di istana sang Raja, burung parakeet ditaruh di dalam sebuah sangkar emas. Setiap hari tersedia makanan yang enak-enak.

Namun burung parakeet tidak bahagia. Ia selalu ingat hutan Aceh tempat tinggalnya. Pada suatu hari ia berpura-pura mati. Sang Raja sedih dan memerintahkan penguburannya dengan upacara kebesaran. Ketika persiapan berlangsung, burung itu diletakan diluar sangkar. Saat itu ia gunakan untuk terbang mencari kebebasanya. Ia menuju hutan kediamannya. Dimana rakyat burung parakeet setia menunggu kedatangannya (Tim Dunia Anak: 5).