

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Legenda rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat secara turun menurun dan disampaikan secara lisan. Legenda rakyat bagi masyarakat minangkabau berperan penting bagi kehidupannya. Melalui Legenda rakyat, masyarakat merasa hidup aman, tentram dan damai karena salah satu fungsi Legenda rakyat adalah menjadikan mereka merasa bersaudara, karena mereka yakin bahwa mereka berasal dari nenek moyang yang sama.

Di Minangkabau tepatnya di Sumatera Barat, jorong dusun tuo, Nagari Limo Kaum, Kabupaten Tanah datar ada sebuah Batu yang dipercaya adalah bukti dari sebuah legenda dari jaman dahulu, nama batunya adalah Batu Batikan yang berarti *Batu yang ditusuk* Masyarakat Minangkabau percaya bahwa dahulu ada Dua orang Datuak yang sangat sakti dan hebat yang bernama, Datuak Katumanggungan dan Datuak Parpatiah Nan Sabatang. Mereka berdua adalah saudara yang berlainan bapak. Datuak Katumanggungan adalah sosok yang dilahirkan dari seorang bapak yang okrotat (raja-berpunya). Dan datuak Parpatiah Nan Sabatang adalah sosok yang dilahirkan dari seorang bapak aristokrat (cerdik-pandai). Datuak Parpatiah Nan Sabatang menginginkan masyarakat diatur dalam semangat demokratis, atau dalam tatanannya, "Duduk sama rendah, Berdiri sama tinggi". Namun datuak Katumanggungan menginginkan rakyat diatur dalam tatanan yang hierarki, "Berjengjang sama naik, Bertangga sama turun". Dan karena perbedaan tersebut mereka berdua bertengkar hebat. Untuk menghindari pertikaian yang saling melukai, Datuak Parpatiah Nan Sabatang dan Datuak katumanggungan kemudian menikan sebuah batu dengan keris sebagai

pelampiasan emosinya. Singkat cerita kekuatan yang dihasilkan keduanya membuat batu tersebut berlubang dari arah sisi depan dan sisi belakang.

Kurangnya minat anak-anak dalam mengenal budaya indonesia terutama Legenda rakyat, padahal indonesia memiliki kebudayaan yang sangat kaya dan beragam, sehingga diperlukan media yang bersifat menghibur dan atraktif agar anak-anak dapat lebih tertarik mengenali budaya indonesia melalui Legenda rakyat. Hiburan dapat dikategorikan dalam beberapa media, ada musik, film, dan media elektronik. Hal tersebut menyebabkan beberapa aspek yang dimiliki budaya lokal semakin memudar. Masih banyak masyarakat indonesia tidak mengetahui tentang Legenda rakyat nusantara karena banyaknya media hiburan lain yang lebih menarik. Kenyataannya, saat ini Legenda rakyat mulai ditinggalkan karena dianggap tidak relevan dan tidak modern. Untuk menghadapi permasalahan ini maka diperlukan sebuah media hiburan yang dapat menggabungkan unsur *Budaya indonesia* dan kebutuhan modern. Maka dari itu dengan adanya game yang bertemakan cerita atau legenda rakyat diharapkan anak-anak dapat memahami dengan baik legenda tersebut dan serta melestarikannya.

Game merupakan salah satu jenis hiburan yang digemari oleh semua orang mulai dari anak-anak sampai ke orang tua. Selain digunakan untuk mencari hiburan, sebuah game juga dapat berfungsi untuk melatih pola pikir seseorang mencari solusi memecahkan suatu permasalahan yang ada disebuah game. Dahulu game dimainkan secara tradisional, tapi dengan seiring berkembangnya zaman, game juga mengalami perkembangan yaitu sekarang banyak game yang memanfaatkan teknologi modern dalam pembuatan maupun penggunaannya. Bermain game merupakan bagian dari teknologi dan media pembelajaran yang interaktif dapat menarik dan meningkatkan motivasi anak-anak dalam belajar.

Dari uraian latar belakang tersebut maka penulis akan membuat sebuah game yang betema legenda Datuak Parpatiah Nan Sabatang. Oleh karena itu

dalam tugas akhir ini penulis mengambil judul “PERANCANGAN GAME LEGEND OF DATUAK PENGENALAN TOKOH SEJARAH MINANGKABAU BERBASIS ANDROID” yang bertujuan untuk mengenalkan dan melestarikan Legenda dan Cerita rakyat yang berasal dari Minangkabau.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat disimpulkan permasalahan yang dihadapi yaitu Bagaimana caranya memperkenalkan cerita legenda Datuak Parpatiah Nan Sabatang Yang berasal dari minangkabau sumatera barat melewati media permainan digital atau Game.

1.2 Batasan Masalah

Dalam pembuatan game “Legend Of Datuak” ini mempunyai batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Game ini hanya bisa dimainkan single player
2. Game ini memiliki konsep 2D platformer
3. Game ini dirancang untuk dimainkan oleh anak-anak berusia 6-15 tahun
4. Game ini bergenre adventure

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengenalkan legenda dari budaya alam minangkabau kepada anak-anak yang ada di indonesia supaya mereka dapat melestarikannya di masa depan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat bagi penulis

1. Dapat menuangkan ide menjadi sebuah game
2. Dapat menambah dan memperdalam pengetahuan atas teori yang diajarkan khususnya pengetahuan yang menyangkut perancangan dan pembuatan game.
3. Dapat melakukan penyusunan skripsi pada program studi S1 Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.4.2 Manfaat Bagi Pengguna

1. Dapat digunakan sebagai sarana hiburan tanpa mengenal waktu dan tempat karena bersifat mobile.
2. Menjadi sarana hiburan. Dan juga untuk mengetahui legenda rakyat yang berasal dari minangkabau yang dikemas dengan konsep game, sehingga menambah daya tarik pengguna untuk mengetahui legenda rakyat yang berasal dari minangkabau.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini diperlukan adanya pengumpulan data. Dengan adanya data yang valid maka didalam penyusunan skripsi akan mengurangi munculnya hambatan-hambatan, sehingga kelancaran dalam penyusunan akan tercapai. Adapun beberapa metode yang penulis gunakan dalam melakukan pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Data adalah sumber atau bahan yang sangat berharga bagi suatu proses yang menghasilkan informasi. Oleh karena itu, pengumpulan data perlu dilakukan secara cermat dan berhati-hati sehingga data-data yang diperoleh dapat bermanfaat dan berkualitas. Dalam hal ini penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Pustaka

Pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari lembaga/institusi, yang berkaitan dengan analisis perancangan dan pembuatan mobile game.

2. Metode Eksperimental

Dalam metode ini dibutuhkan pengalaman dalam bermain game agar peneliti dapat mengetahui secara langsung tentang kesulitan dan tantangan serta penyelesaian yang dapat digunakan dalam membuat game.

1.5.2 Metode Pengembangan

Bagaimana proses pembuatan dan pengembangan game berdasarkan metode perancangan yang dibuat. Langkah-langkahnya :

1. Pembuatan asset, sprite, background, dan sound.
2. Compositing dan positioning semua asset, sprite, background, dan sound pada layout game.
3. Pembuatan fungsi dari masing-masing asset.
4. Programming.
5. Testing dan debugging.

6. Mengunggah game ke Itch.io agar dapat diunduh banyak orang.

1.5.3 Uji Coba Program (Testing)

Tahap pengujian untuk mengetahui program yang dibuat dapat berjalan dengan baik atau tidak. Untuk game ini, metode uji coba dilakukan pada saat pembuatan dengan bertujuan agar penulis dapat mengumpulkan informasi untuk memperbaiki segala kesalahan dalam desain dan program. Uji coba program juga dilakukan pada perangkat android setelah dibuat menjadi file apk.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang digunakan memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap – tiap bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II membahas mengenai teori – teori yang menunjang perancangan dan pembuatan game, serta menjelaskan mengenai software yang digunakan dalam perancangan game.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME

Bab III menjelaskan teknis analisis kebutuhan dan perancangan game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi penjelasan lebih rinci tentang pembuatan game Android yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan tentang pembahasan bagaimana melakukan publishing game yang dibuat agar dapat dimainkan banyak orang.

BAB V PENUTUP

Bab V memuat kesimpulan dan hasil pengujian serta analisa saran – saran yang akan disampaikan dalam menyempurnaka penulisan laporan yang telah dibuat.

