

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang banyak memiliki keragaman budaya. Salah satu dari banyaknya keragaman budaya nusantara adalah Cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan sebuah cerita yang diwariskan secara turun temurun. Cerita rakyat menceritakan sebuah kisah tertentu pada suatu tempat atau suatu kejadian yang terjadi pada masa dahulu. Cerita rakyat juga menggambarkan adat istiadat lokal pada cerita tersebut. Di Indonesia banyak cerita rakyat yang menarik, salah satu cerita rakyat yang terkenal adalah Ramayana.

Ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap budaya lokal sangat memprihatinkan. Banyak kaum anak-anak hingga remaja kurang tertarik dengan budaya lokal. Mereka menganggap bahwa budaya lokal sudah ketinggalan jaman dan tidak keren. Hal tersebut membuat pengetahuan tentang kebudayaan lokal sangat rendah. Ada beberapa alasan yang menyebabkan rendahnya minat terhadap budaya lokal salah satunya karena masuknya budaya barat ke Indonesia. Budaya barat yang masuk ke Indonesia menggeser nilai - nilai budaya lokal sehingga budaya lokal mulai tidak diminati lagi.

Di era saat ini perkembangan teknologi sangat pesat. Untuk mencari segala informasi dapat dilakukan menggunakan media elektronik. Media elektronik dibutuhkan oleh kebanyakan orang di zaman ini. Banyak manfaat yang diperoleh dalam menggunakan media elektronik, salah satunya adalah mengenalkan budaya lokal. Dengan penggunaan media elektronik diharapkan membantu masyarakat untuk mengenalkan budaya lokal seperti cerita rakyat ramayana. Teknologi yang digunakan untuk mendukung kegiatan tersebut adalah perangkat *smartphone*.

Menurut Intan Trivena Maria Daeng (2017) menyatakan bahwa : "Smartphone merupakan telepon seluler dengan kemampuan lebih, mulai dari resolusi, fitur, hingga komputasi termasuk adanya sistem operasi mobile di dalamnya"[1]. Smartphone memiliki kelebihan yaitu ringan dan mudah dibawa daripada teknologi personal computer / PC. Smartphone memiliki sistem operasi yang berjalan didalamnya. Pada penelitian ini menggunakan smartphone dengan sistem operasi android. Alasan memilih menggunakan sistem operasi android karena sistem operasi ini menguasai 87 persen dari total jumlah pengguna ponsel pintar di dunia (Katadata, 2017) . Kemudian disusul sistem operasi iOS sebesar 19 persen lalu sistem operasi lainnya sebesar 7,7 persen. Dengan berbagai fitur dan kecanggihan yang mengungguli telepon seluler, Maka telepon pintar merupakan teknologi yang cocok untuk mengenalkan budaya cerita rakyat kepada pengguna android.

Selain membutuhkan media perangkat telepon pintar, dibutuhkan sebuah program agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh pengguna. Pada penelitian ini menggunakan media game sebagai program untuk menyampaikan cerita rakyat Ramayana kepada pengguna. Alasan dipilihnya media game karena media ini sangat menarik dan tidak membuat pengguna bosan. Perancangan game ini menggunakan software Unity. Unity merupakan game engine yang dikembangkan oleh Unity Technologies. Genre dari game ini adalah platformer yang berbentuk 2D.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Apakah penggunaan media game dapat meningkatkan pengetahuan budaya cerita rakyat Ramayana kepada pengguna ?
- b. Apakah game "THE ADVENTURE OF RAMA AND SHINTA" layak dimainkan menurut kriteria *usability* dalam standar ISO 9126 ?

1.3 Batasan Penelitian

Batasan pada penelitian ini mencakup hal dibawah ini :

- a. Game dikembangkan menggunakan metode pengembangan GDLC.
- b. Kriteria ISO 9126 yang diuji adalah *usability*.
- c. Game dibuat dalam bentuk 2D.
- d. Game dibuat menggunakan software unity 2018.
- e. Game dibuat hanya dalam mode single player.
- f. Game hanya dapat dijalankan di mobile yang bersistem operasi android yang memiliki minim requirement Android 7.0 "Nougat" (API Level 24).

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat penelitian ini dibuat adalah sebagai berikut ini :

- a. Meningkatkan pengetahuan kepada pengguna tentang cerita rakyat Ramayana melalui media game.
- b. Mengetahui tingkat kelayakan *usability* menurut standar ISO 9126 pada game "THE ADVENTURE OF RAMA AND SHINTA".

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari lima bab. Berikut ini penjelasan dari setiap bab :

a. BAB 1 Pendahuluan

Pada Bab 1 terdiri dari sub bab yang berisikan Latar Belakang Masalah, Rumusan masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Batasan Penelitian, dan Ringkasan Sistematika Penulisan.

b. BAB 2 Kajian Pustaka

Pada Bab 2 terdiri dari sub bab yang berisikan Kajian Pustaka dan Penelitian Terdahulu. Penelitian terdahulu memuat beberapa rujukan penelitian ilmiah yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya sebagai acuan dalam pembuatan penelitian ini. Sedangkan kajian Pustaka memuat teori yang mendukung penelitian ini.

c. BAB 3 Metode Penelitian

Pada bab 3 terdiri atas dua sub bab yaitu tahap analisis dan perancangan. Tahap analisis memuat Analisa data dan Analisa kebutuhan sistem. Lalu pada tahap perancangan memuat proses perancangan *game*. Tahap perancangan ini terdiri dari dua fase yaitu *initiation* dan *pre-production*.

d. BAB 4 Hasil dan Pembahasan

Pada bab 4 memuat hasil dan pembahasan dari proses perancangan game tahap sebelumnya. Pada bab ini masuk fase pengembangan production kemudian dilakukan tahap testing untuk menguji *game*. Pada sub bab pembahasan dilakukan pembahasan pada kuesioner yang dibagikan kepada responden untuk pengambilan data dan pembahasan hasil kuesioner.

e. BAB 5 Kesimpulan dan Saran

Pada bab 5 memuat dua sub bab yaitu kesimpulan dan saran pada penelitian ini. Kesimpulan merupakan hasil analisa yang peneliti lakukan dalam penelitian ini. Sedangkan saran berisi masukan peneliti untuk pengembangan penelitian selanjutnya oleh peneliti lain.