

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Wayang kulit merupakan salah satu kebudayaan yang dikagumi oleh masyarakat Indonesia dan masyarakat internasional. Kesenian wayang telah diangkat sebagai karya agung budaya dunia oleh UNESCO tanggal 7 Nopember 2003 atau *Masterpiece of Oral And Intangible Heritage of Humanity*.

Di daerah Jawa cerita populer yang banyak tersebar dimasyarakat adalah cerita Ramayana, Mahabharata, dan cerita Arjunasrabahu. Namun cerita Arjunasrabahu kalah populer dibanding kedua cerita lainnya. Ketiga cerita tersebut merupakan cerita yang berasal dari tanah india. Cerita yang diangkat dalam pewayangan mengandung nilai-nilai kehidupan yang sangat mendalam.

Wayang kulit pernah mengalami masa kejayaan dimasa lampau, bahkan pada masa penyebaran agama Islam di pulau Jawa, para Wali menggunakan cerita dan pertunjukan wayang kulit yang telah disisipi oleh ajaran-ajaran dan kaidah-kaidah islam sebagai media penyebaran agama islam, hal ini dapat terwujud karena cerita-cerita wayang memiliki cerita yang menggambarkan tentang kehidupan yang mengajarkan pada manusia untuk menjalani hidup pada jalan yang benar, dimana dalam hal

ini agama islam juga mengajarkan hal yang sama sehingga mudah bagi para wali untuk memasukkan ajaran islam ke dalam cerita wayang. Metode tersebut terbukti cukup berhasil, karena pada zaman itu, pertunjukan wayang kulit merupakan sarana hiburan bagi rakyat yang dapat merangkul masyarakat luas (Winoto, 2006).

Pada era ini sudah sangat sulit menemukan orang yang masih mengetahui tentang sejarah dan kebudayaan dikarenakan kurang menariknya budaya masa lalu yang berakibat banyaknya budaya asing yang masuk sehingga menggeser keberadaan sejarah dan budaya yang ada terutama pada kalangan anak muda. Salah satunya adalah kesenian wayang yang dulu menjadi kebanggaan orang Jawa. Menurut *J. Syahban Yasusastra*, banyak orang sudah meninggalkan kesenian tradisional yang merupakan warisan turun-temurun dari nenek moyang dan sepatutnya dipertahankan dan dilestarikan. Namun, banyak masyarakat yang belum mengenal kebudayaan secara mendalam sehingga kebudayaan tidak berkembang (*J. Syahban Yasusastra, 2011*).

Usaha pelestarian wayang pun dilakukan antara lain dengan pembentukan organisasi-organisasi pewayangan dan pedalangan, serta berbagai usaha lain. Pekan Wayang Wong pernah diadakan di Jakarta pada akhir tahun 1971. Persatuan Pedalangan Indonesia (PEPADI) dibentuk untuk menghimpun para dalang sehingga dapat saling bertukar pengalaman. Namun peminatnya masih tergolong sedikit sehingga

pagelaran wayang sulit untuk dilaksanakan lantaran sedikitnya peminat untuk menjadi dalang (Winoto, 2006).

Menurut hasil wawancara saya dengan bapak susilo hapsoro selaku ketua pagelaran wayang desa wukirsari beliau mengatakan hingga sekarang peminat pewayangan masih didominasi oleh para orang tua, setiap pagelaran pewayangan penonton banyak didominasi orang tua dan untuk anak muda sendiri masih sedikit. Kisah pewayangan sendiri juga belum berkembang masyarakat cenderung mengetahui kisah Ramayana dan Mahabarata sebetulnya masih banyak cerita – cerita lain serta makna yang terkandung dalam cerita tersebut lebih bermakna dari cerita Ramayana atau Mahabarata.

Semakin berkembangnya jaman membuat teknologi semakin maju sehingga banyak cara untuk memanfaatkan teknologi-teknologi sekarang untuk lebih mempopulerkan lagi wayang kepada seluruh masyarakat terutama anak-anak muda sebagai penerus bangsa yang harus melestarikan kesenian wayang dan mempertahankannya sehingga tidak hilang ditelan jaman.

Salah satu teknologi yang mengalami perkembangan pesat adalah teknologi komputer yang terus berkembang dari masa ke masa. Fitur-fitur dalam komputer juga semakin beragam seperti perangkat multimedia, yang menunjukkan penambahan fungsi sebagai media penghibur pada

pengguna komputer agar tidak merasa jenuh didepan koputer. Salah satunya adalah media game.

Games selalu berkembang setiap tahun mulai dari dahulu masih berbentuk 2D game hingga sekarang sudah menjadi 3D game. Ragamnya pun banyak ada yang berbentuk strategi, action, olahraga, dan masih banyak lagi. Peminat game tidak hanya anak-anak bahkan hingga orang dewasa dan sudah berkeluarga ikut memainkan game. Adanya game yang selalu berkembang dan banyak peminatnya seharusnya bisa dimanfaatkan ke arah positif seperti halnya dalam memperkenalkan kisah-kisah pewayangan kepada masyarakat luas (Haryanto, 2013).

Dalam usaha mempopulerkan wayang di jaman modern ini maka pada proyek akhir ini akan dibuat game berbasis RPG (*Role Playing Game*) dengan tema Kisah Wayang Hanoman Duta atau yang lebih dikenal dengan kisah Hanoman Obong. Pada kesempatan ini bagaimana bisa membangun suatu Game Kisah Pewayangan untuk memperkenalkan kisah-kisah tersebut pada generasi penerus bangsa agar kisah para wayang bisa tetap dilestarikan dan tidak hilang ditelan jaman.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat game bergenre RPG (Role Playing Game) yang didalamnya memperkenalkan kisah pewayangan ?

1.3 Batasan Masalah

Dilihat dari identifikasi permasalahan yang ada, maka penulis melakukan pembatasan dalam permasalahan terbatasnya pengetahuan wayang dikalangan generasi muda.

1. Game ini merupakan game RPG (Role Playing Game) yang dibangun dengan bahasa pemrograman Javascript dan Ruby.
2. Game "Kisah Hanoman Duta " ini dirancang untuk dimainkan secara single player
3. Game "Kisah Hanoman Duta " ini dibuat menggunakan RPG Maker Versi VX Ace
4. Game "Kisah Hanoman Duta " ini hanya dapat dijalankan pada smartphone android dari versi 4.4 (KitKat) keatas.
5. Target usia pemain dalam pembuatan game ini khususnya dari usia 12 tahun keatas.
6. Game "Kisah Hanoman Duta" ini dimainkan secara offline.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah game kisah wayang Hanoman Duta dalam bentuk aplikasi android yang dapat digunakan untuk melestarikan kisah pewayangan dan menambah wawasan tentang

wayang pada masyarakat khususnya untuk anak muda penerus bangsa. Sedangkan tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Memperkenalkan cerita pewayangan pada generasi muda melalui aplikasi android dalam bentuk game.
2. Memperkenalkan budaya lokal atau cerita rakyat (Wayang) yang diimplementasikan dalam bentuk aplikasi android.
3. Membantu Desa Wisata Wukirsari untuk melestarikan kesenian wayang kulit.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan atau tanya jawab secara langsung kepada calon pengguna aplikasi. Metode ini dilakukan untuk memastikan data tentang kebutuhan yang diperlukan yang diharapkan oleh calon pengguna aplikasi.

b. Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari. Membaca dan mengumpulkan dokumen-dokumen berupa

jurnal, buku, artikel maupun literatur yang masih berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

c. Observasi

Merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, objektif, logis, dan rasional mengenai berbagai fenomena.

1.5.2 Metode Analisis

Metode Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan Metode SWOT :

1. Analisis Kekuatan (Strengths)
2. Analisis Kelemahan (Weakness)
3. Analisis Kesempatan (Opportunity)
4. Analisis Ancaman (Threats)

1.5.3 Metode Perancangan

Tahapan dalam pembuatan *Aplikasi Game Pewyangan Kisah Hanoman Duta* adalah:

- a. Menentukan tema game
- b. Menentukan genre game.
- c. Menentukan software atau Tool
- d. Menentukan game Play

- e. Perancangan grafis
- f. Mencari dan menentukan sound efek atau musik
- g. Memproduksi game
- h. Publikasi game

(Slamet Aryanto, 2011)

1.5.4 Metode Testng

Dalam tahap studi pengujian ini menggunakan dua metode, yaitu :

1.5.4.1 Black Box Test

Pengujian *Black Box Test*, yaitu pengujian yang dilakukan dengan mengamati keluaran dari berbagai masukan. Pengujian ini dilakukan oleh pihak yang mengerti aplikasi game.

1.5.4.2 Alpha Test

Alpha Test yaitu pengujian program dengan cara mengundang beberapa pengguna untuk menggunakan aplikasi, terutama calon pengguna dari aplikasi, untuk mengisi kuisioner berdasarkan output aplikasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan yang digunakan dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan dasar teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam pembuatan aplikasi dan software yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang di bangun.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, tahap analisa, perancangan system, pembuatan program, dan pengujian program.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi yang telah dibuat

DAFTAR PUSTAKA

