

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat secara turun temurun dan disampaikan secara lisan (Dewi Tasliyatun,2015). Cerita rakyat menjadi ciri khas setiap daerah yang mempunyai kulkur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing daerah. Salah satu cerita rakyat indonesia adalah Timun Mas yang berasal dari java. Cerita rakyat ini memiliki nilai moral yang menjunjung budaya patuh dan pantang menyerah dalam menghadapi suatu masalah.

Kurangnya minat anak-anak dalam mengenal budaya indonesia melalui cerita rakyat (Humaeni,2012), padahal kebudayaan indonesia sangat kaya dan variatif, sehingga diperlukan media yang bersifat *fun* dan atraktif agar anak-anak dapat lebih tertarik mengenali budaya indonesia melalu cerita rakyat. Banyak unsur modemitas mengalir dalam kehidupan masyarakat di Indonesia, salah satunya hiburan. Hiburan dapat diklasifikasikan dalam beberapa media, ada masuk,, seni populer, film media elektronik, dan media interaktif (Henry,2016). Hal tersebut menyebabkan unsur-unsur budaya lokal semakin tertelan oleh perkembangan zaman. Masih banyak masyarakat Indonesia tidak mengetahui tentang cerita rakyat Nusantara karena banyaknya media hiburan lain yang lebih menarik. Kenyataannya, saat ini cerita rakyat mulai ditinggalkan karena dianggap tidak relavan dengan gaya hidup dan kebutuhan modern. Dengan adanya *Game* yang bertemakan cerita rakyat diharapkan anak-anak dapat memahami dengan baik cerita rakyat.

Dari kutipan jurnal Nyoman Trisna Adi Darma, I Ketut Resika Arthana, dan I Made Putrama (2017) membuat sebuah *Game* dengan tema cerita rakyat yang mengambil dari kisah Panji Sakti. Permasalahan dasar yang dihadapi dalam upaya pelestarian cerita rakyat ini yaitu kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya manfaat dari cerita rakyat. Maka dari itu perlu ada pemecah masalah untuk mengatasi kurangnya kesadaran masyarakat khususnya generasi muda terhadap

cerita rakyat. *Game* tersebut dibuat dengan menggunakan Unity sebagai *Game enginenya* dan bahasa pemrogramannya menggunakan bahasa C#. *Game* tersebut dikemas dalam bentuk *mobile Game*. Tanggapan pengguna terhadap *Game* cerita rakyat Panji Sakti termasuk dalam rentang yang sangat baik.

Dari uraian latar belakang tersebut maka penulis akan membuat sebuah *Game* yang bertema cerita rakyat dengan cerita Timun Mas. Oleh karena itu dalam tugas akhir penulisan mengambil judul “PEMBUATAN *GAME* THE LEGEND OF TIMUN MAS DENGAN MENGGUNAKAN UNITY” yang bertujuan untuk melestarikan cerita rakyat yang ada di Indonesia sehingga cerita rakyat di Indonesia tidak dilupakan oleh generasi sekarang.

## 1.2. Rumusan Masalah

- a. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat disimpulkan permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana pembuatan *Game* bertema cerita rakyat dengan judul “The legend Of Timun Mas?” sehingga mampu menarik anak-anak zaman sekarang untuk mengenal lebih cerita rakyat daerah yang ada di Indonesia.
- b. Bagaimana agar cara anak-anak tertarik?

## 1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini memiliki batasan-batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada lingkungan yang ada di Kota Bandar Lampung.
2. Penelitian ini berfokus pada pengembangan *Game* anak- anak.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan dan melestarikan cerita rakyat Indonesia kepada generasi muda.
2. Memberikan kesempatan bagi tim pengembang untuk meningkatkan

keterampilan dalam desain *Game*, pemrograman, dan pengguna.

3. Menjadi sarana untuk memasarkan produk digital lokal.
4. Mengembangkan permainan yang unik dan menarik, seperti teka-teki atau pertempuran, yang terinspirasi oleh elemen cerita.

### 1.5. Manfaat Penelitian

#### 1. Bagi Penulis

Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam pembuatan sebuah *Game* dan menjadi tolak ukur kemampuan penulis dalam pembuatan *Game* tersebut sesuai dengan pembelajaran yang telah diperoleh di bangku perkuliahan.

#### 2. Bagi Akademik

Bahan referensi yang dapat digunakan mahasiswa untuk melihat sejauh mana mereka menyerap ilmu yang telah di dapat pada bangku perkuliahan, sehingga dapat menjadi bahan perbandingan dan kerangka acuan untuk persoalan yang sejenisnya.

#### 3. Bagi Pembaca

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta digunakan sebagai bahan pertimbangan apabila hendak melakukan penelitian lanjut

### 1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dapat digunakan untuk penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I   Pendahuluan**

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

#### **BAB II   Tinjauan Pustaka**

Pada bab ini menjelaskan mengenai definisi yang berkaitan dengan penyusunan laporan tugas akhir. Yang berisikan tinjauan pustaka dan

landasan teori

### **BAB III Metodologi Penelitian**

Pada bab ini berisi tentang metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang dinyatakan dalam perumusan masalah pada penelitian yang dilakukan.

### **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bab ini berisi tentang pemaparan hasil analisa persoalan yang dibahas dengan berpedoman pada teori-teori yang dikemukakan pada Bab II.

### **BAB V Simpulan dan Saran**

Pada bab ini berisi tentang rangkuman dari pembahasan yang terdiri dari jawaban atas perumusan masalah, tujuan penelitian dan hipotesis. Selain itu berisi tentang saran bagi perusahaan/instansi (objek penelitian) dan saran untuk penelitian selanjutnya sebagai hasil pemikiran penelitian atas

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**