

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia ialah bangsa yang besar serta dikaruniai dengan melimpahnya keberagaman suku dan budaya. Dengan besarnya keberagaman suku serta budaya bangsa Indonesia, terlahirlah banyak karya sastra di setiap wilayahnya. Salah satu karya sastra yang terlahir atas keanekaragaman bangsa Indonesia adalah cerita rakyat. Cerita rakyat adalah tipe cerita yang tersebar sejak zaman dahulu, serta berkembang pada suatu masyarakat. Cerita tipe ini tergolong ke dalam golongan cerita fiksi dan berasal dari daerah tertentu. Dalam cerita rakyat, terdapat ciri khas tertentu dalam ceritanya yang mencerminkan daerah cerita tersebut berasal [1]. Cerita rakyat sering digunakan sebagai media untuk menyampaikan pedoman dan aturan bersikap dan berperilaku karena cerita rakyat saran akan nilai-nilai luhur budaya bangsa [2].

Cerita rakyat secara umum memiliki tujuan sebagai bentuk aktualisasi dari nilai-nilai tradisi. Selain itu, cerita rakyat secara khusus memiliki fungsi sebagai pengembang integritas masyarakat melalui terbentuknya cerita rakyat baru dengan menolak cerita rakyat yang lama. Sebagai alat kontrol sosial melalui sebuah cerita yang dibentuk dari penolakan mitos lama. Masyarakat memahami cara lain untuk melakukan kontrol terhadap sistem masyarakat dan sistem sosial. Sebagai bentuk pengukuhan dari solidaritas sosial, yang berarti bahwa dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan di masyarakat, status sosial tidak mempengaruhi bagaimana seseorang harus bersikap adil dan bijak. Sebagai identitas bagaimana karakteristik, pola hidup, kondisi sosial dan cara berpikir suatu kelompok. Sebagai bentuk harmonisasi komunal yang mana memberikan pemahaman bahwa garis keturunan tidak menentukan kemuliaan seseorang atau sebuah kelompok, namun berdasarkan kualitas diri melalui proses pendidikan [3].

Terdapat beragam cerita rakyat yang tersebar serta tumbuh di berbagai tempat di Provinsi Riau, cerita tersebut berupa legenda dan dongeng [4]. Salah satu dari cerita rakyat di Provinsi Riau adalah cerita Batu Belah Batu Bertangkup. Cerita ini memiliki berbagai versi bergantung di mana cerita tersebut disampaikan [4]. Cerita Batu Belah Batu Bertangkup memuat pesan moral kepada pembaca untuk rajin membantu serta selalu menyayangi kedua orang tua sebelum semua terlambat [5].

Di masa sekarang, semakin banyak masyarakat Indonesia yang mulai melupakan cerita rakyat, salah satunya cerita rakyat Batu Belah Batu Bertangkup. Kurangnya minat baca dan rasa keingintahuan masyarakat menjadi faktor yang membuat masyarakat mulai melupakan budaya negara mereka [4]. Faktor kemajuan teknologi seperti *smartphone* juga menjadi alasan mulai terlupakannya cerita rakyat, karena apa yang dihadirkan oleh *smartphone* dianggap lebih menarik. Selain itu, jarang ada tokoh yang menceritakan cerita rakyat juga menjadi faktor [1]. Ditambah lagi ketertarikan terhadap menjaga keberlangsungan cerita rakyat kurang dimiliki oleh generasi muda. Kurangnya tertanam rasa bangga dan kepedulian generasi muda terhadap kebudayaan dapat membuat cerita rakyat hilang semakin terlupakan seiring berkembangnya zaman [6].

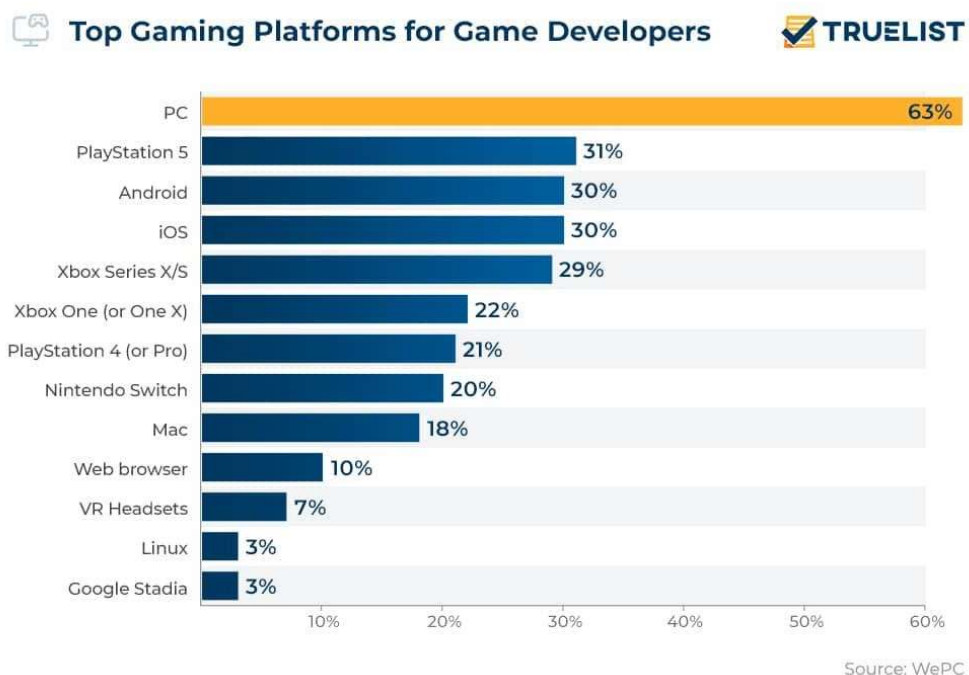
Apabila tidak adanya usaha dalam pelestarian cerita rakyat, cepat atau lambat cerita rakyat akan semakin tidak dikenali, baik oleh orang dewasa maupun generasi muda. Apabila cerita rakyat menjadi terlupakan, dikhawatirkan cerita-cerita tersebut akan punah. Selain itu, terjadi pula kemiskinan mental, dikarenakan salah satu peran dan fungsi cerita rakyat adalah sebagai pedoman masyarakat dalam berperilaku sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku [2].

Video game merupakan jenis permainan yang dimainkan menggunakan media elektronik yang di dalamnya terdapat media suara dan gambar bergerak yang dibuat menarik sehingga dapat memberikan kepuasan batin kepada yang memainkannya [7]. Sejak pertama kali diperkenalkan pada tahun 1940-an, *video game* terus berkembang menjadi suatu mesin untuk menyajikan konten virtual yang dapat dimainkan seluruh kalangan. Dengan berkembangnya teknologi, bermunculan banyak *platform video game* yang mampu memberikan pengalaman berbeda bagi para pemain saat memainkan *video game*. Salah satu *platform* yang

semakin populer dalam kurung waktu beberapa tahun terakhir adalah *platform mobile* [8].

Popularitas *platform mobile* semakin meningkat dengan berkembangnya teknologi *smartphone*. *Platform* ini semakin memberikan masa depan yang menjanjikan bagi para pengembang *video game* dan para pemain. Masa depan yang menjanjikan bagi *platform mobile* dapat dibuktikan dengan data berikut:

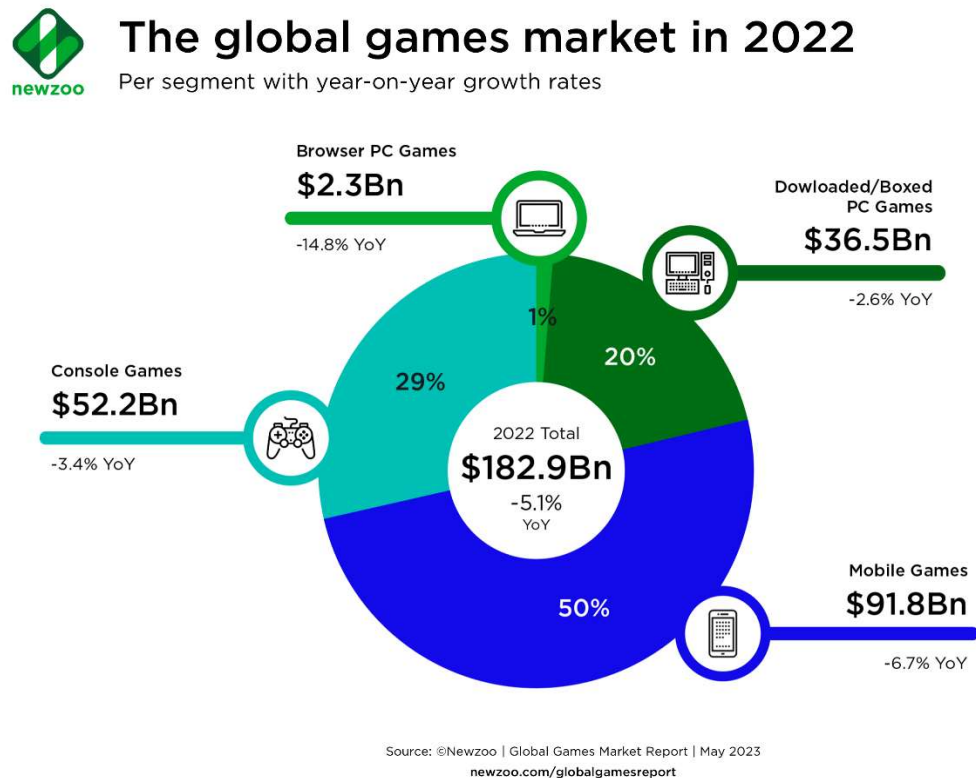
1. Berdasarkan data dari situs *TrueList* pada awal tahun 2023, diketahui bahwa *platform mobile* (*Android* dan *IOS*) menempati urutan ketiga sebagai *platform video game* yang para pengembang minati dalam mengembangkan *video game* dengan persentase 30%. Nilai ini hanya berbeda 1 persen di bawah *platform PlayStation 5* dengan persentase 31%. Posisi pertama masih diduduki oleh *platform PC* dengan persentase 63% [9].



Gambar 1.1 Statistik *Platform Video Game* yang Paling Diminati Pengembang *Video Game* pada Tahun 2023 [9].

2. Dikutip dari situs *Newzoo*, per tahun 2022, pasar global untuk *video game* pada *platform mobile* mampu mendapatkan keuntungan mencapai \$91.8 miliar. Yang mana keuntungan pasar *platform mobile* menjadi *platform* dengan

keuntungan terbesar. Mengalahkan keuntungan pada pasar *platform Console* dan PC yang mendapatkan keuntungan \$52.2 miliar untuk *Console* dan \$36.5 miliar untuk *game PC* yang di-*download* dan \$2.3 miliar untuk *game PC* pada *browser* [10].



Gambar 1.2 Statistik Keuntungan Pasar Global *Video Game* Tahun 2022 [10].

Dari kedua data statistik di atas (Gambar 1.1 dan Gambar 1.2), dapat dinyatakan bahwa *video game* pada *platform mobile* merupakan salah satu *video game* yang banyak diminati oleh para pemain *video game*. Kemudahan dalam memainkannya *video game mobile* karena mudah dibawa ke mana saja dan terdapat beragam tipe *video game* yang dapat diunduh sesuka hati secara gratis, menjadi faktor *video game mobile* diminati oleh banyak pemain [8].

Jika permasalahan di mana semakin terlupakannya cerita rakyat oleh masyarakat Indonesia dengan semakin diminatinya *video game mobile*. Penyampaian cerita rakyat menggunakan media *video game mobile* dapat menjadi alternatif untuk mencegah semakin terlupakannya cerita rakyat, khususnya cerita rakyat Batu Belah Batu Bertangkup. Dengan memasukkan tema cerita rakyat

Indonesia ke dalam *video game mobile* yang dikombinasikan dengan unsur-unsur yang ada pada *video game* modern, hal ini dapat menghasilkan sebuah *video game* yang mampu menarik minat pemain terhadap cerita rakyat dengan cara yang lebih menyenangkan.

Maka dari itu penulis membuat perancangan dan pembangunan sebuah aplikasi *game* yang berbasis pada *smartphone Android* dengan judul “RANCANG BANGUN *GAME* INTERAKTIF CERITA RAKYAT BATU BELAH BATU BERTANGKUP BERBASIS *ANDROID*”. Aplikasi *game* yang dibangun diharapkan dapat menjadi media alternatif dalam menyampaikan pesan moral pada cerita rakyat Batu Belah Batu Bertangkup secara lebih menarik.

1.2. Perumusan Masalah

Dari permasalahan yang telah dijabarkan pada poin latar belakang, dirumuskan masalah, yaitu terjadi penurunan jumlah generasi muda yang mengingat cerita rakyat Batu Belah Batu Bertangkup.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan yang berusaha penulis selesaikan dalam penelitian “Rancang Bangun *Game* Interaktif Cerita Rakyat Batu Belah Batu Bertangkup Berbasis *Android*” adalah apakah terdapat perubahan tingkat pengetahuan tentang cerita rakyat Batu Belah Batu Bertangkup pada generasi muda di provinsi Riau dengan diimplementasikannya *game* interaktif.

1.4. Batasan Masalah

Adapun dalam penelitian ini, penulis membatasi topik pembahasan penelitian dalam ruang lingkup sebagai berikut.

1. *Game* interaktif yang dikembangkan berfokus pada cerita kisah Batu Belah Batu Bertangkup.
2. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Game Development Life Cycle*.
3. *Game* interaktif yang dikembangkan hanya berjalan pada *smartphone* dengan sistem operasi minimal *Android* versi 10.

4. Pengujian kelayakan *Game* interaktif akan menggunakan metode *System Usability Scale*.
5. Untuk menguji pengaruh *game* interaktif dalam meningkatkan pengetahuan pemain digunakan uji *pre-test* dan *post-test*.
6. Pengujian *game* interaktif dibatasi pada remaja usia 15 hingga 19 tahun di provinsi Riau.

1.5. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat tujuan yang ingin penulis capai, tujuan tersebut adalah meningkatkan pengetahuan tentang cerita rakyat Batu Belah Batu Bertangkup pada generasi muda menggunakan media *game* interaktif.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. *Game* interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran cerita rakyat.
2. Mampu meningkatnya pengetahuan masyarakat terhadap cerita rakyat Batu Belah Batu Bertangkup.
3. Mampu meningkatnya ketertarikan masyarakat kepada cerita rakyat baik cerita rakyat Batu Belah Batu Bertangkup ataupun cerita rakyat lainnya.
4. Mampu menumbuhkan minat peneliti maupun pengembang *game* lain untuk membangun *game* bertemakan cerita rakyat sebagai media pelestarian budaya.