

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman terus mengalami perubahan dari masa ke masa ke arah yang lebih modern, namun anak muda kini telah berkurang minatnya pada seni budaya lama yang menyebabkan terancamnya seni budaya yang terdapat kekurangan minat seperti seni budaya wayang. Diambil dari kutipan dan wawancara oleh Ketua Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia [1] "Minat masyarakat khususnya generasi muda terhadap seni pertunjukan wayang semakin rendah," kata Ketua Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia (Sena Wangi) Suparmin Sunjaya di Jakarta, Jumat (28/6). Menurutnya, hal itu disebabkan karena bahasa yang digunakan dianggap terlalu rumit dan susah dimengerti, di mana generasi muda lebih mengerti Bahasa Indonesia, asing, maupun campuran. Selain itu, durasi pertunjukan seni wayang juga dirasakan terlalu lama.

Maka Dari itu proyek akhir ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah permainan video berjudul "WIRACARITA: Ramayana" yang didasarkan pada kisah Wayang Ramayana, sebuah cerita rakyat klasik yang sangat berpengaruh dalam budaya Indonesia, Yang akan di kemas dengan cerita dan literasi yang mudah di pahami. Menurut Anafi[2] tujuan bercerita dengan wayang adalah sebagai berikut: a). Untuk memudahkan anak dalam mencari ide cerita yang ingin dia sampaikan. B). Untuk merangsang imajinasi dan kreativitas anak dalam bercerita. C). Membangun suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menyenangkan dapat menumbuhkan minat, motivasi, keberanian dan keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan bercerita. D).

Dapat digunakan sebagai media belajar dan mendidik serta menyenangkan permainan untuk anak-anak. Dan juga penceritaan tentang Kisah Wayang Ramayana telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari dalam berbagai bentuk seni, termasuk sastra, tarian, seni rupa, dan drama, Menurut Madyawati [3] Beberapa manfaat dari bercerita dengan wayang kardus untuk anak usia dini : 1). Melatih daya serap anak; 2). Melatih konsentrasi anak untuk memusatkan perhatiannya pada keseluruhan cerita. 3). Membuat sebuah situasi yang menyenangkan dan mengembangkan hubungan yang baik. 4). Melatih pikiran anak dan 5). Mengembangkan anak-anak imajinasi membantu perkembangan bahasa anak. Karena itu, di era digital ini, pemahaman dan pengetahuan tentang Ramayana dapat dihadirkan dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif kepada generasi yang lebih muda yang tumbuh dalam lingkungan teknologi.

Game adalah media yang kuat dalam menyampaikan cerita dan budaya kepada pemainnya terutama game yang bergenre platform side scrolling 2D dikarenakan mudahnya narasi atau cerita disajikan, karena itulah dialog/cerita bisa disisipkan di tengah eksplorasi dan player tidak mengeluh karena dialog/cerita. Selama beberapa tahun terakhir, industri permainan telah menjadi salah satu wadah yang paling efektif untuk merayakan dan melestarikan berbagai warisan budaya di seluruh dunia. Salah satu aspek khusus dari budaya yang begitu penting dan berharga adalah cerita wayang epik

kuno Ramayana. Ramayana adalah salah satu kisah penting dalam kebudayaan wayang, dan juga merupakan warisan budaya yang diakui secara internasional. Cerita ini mengandung makna moral, etika, dan nilai-nilai yang kaya.

Game budaya sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari game budaya dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama game budaya adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Massachusetts Institute of Technology (MIT) berhasil membuktikan bahwa game sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek game yang dinamai Scratch. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, tidak diragukan lagi bahwa game edukasi dapat menunjang proses pendidikan [4]. Kili menjelaskan, "Game dirancang untuk menghasilkan efek positif pada pemain, game yang sukses dan menarik ketika mereka memfasilitasi pengalaman mengalir" [5].

Selain itu, pengembangan game bertema Ramayana juga dapat menjadi alat yang efektif untuk mempromosikan wisata budaya dan pengetahuan tentang India dan budayanya kepada dunia luar. Hal ini memiliki potensi untuk mendukung industri pariwisata India dengan memperkenalkan warisan budayanya kepada audiens global yang lebih luas. Oleh karena itu, pengembangan game side scrolling interaktif berbasis Ramayana tidak hanya akan memberikan hiburan kepada pemain, tetapi juga akan berkontribusi pada pelestarian, promosi, dan pemahaman yang lebih baik tentang budaya Ramayana, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, proyek ini akan menggabungkan aspek kreatif, edukatif, dan budaya untuk menciptakan game yang berpotensi menjadi sarana penting dalam meneruskan warisan budaya dan cerita rakyat yang berharga

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan minat generasi muda terhadap seni budaya tradisional, khususnya wayang, yang saat ini mengalami penurunan minat.
2. Bagaimana merancang game side-scrolling tentang Ramayana untuk memperkuat pelestarian dan penyebaran nilai budaya wayang?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi diimplementasikan pada *pc (Personal Computer)*.
2. Game ini bersifat single player, dan berkategori game side scrolling, action yang dibuat setiap level.
3. Game yang dibangun bergrafis 2 dimensi, dan memiliki tampilan landscape.
4. Target pengguna adalah anak muda di usia 12 Tahun Keatas.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Menciptakan sebuah game berbasis platform side-scrolling 2D yang tidak hanya menawarkan hiburan interaktif dengan cerita yang mengangkat Ramayana, tetapi juga bertujuan memberikan sarana yang dapat meningkatkan pemahaman, pelestarian, dan penyebaran budaya seni wayang di kalangan anak muda.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Studi Literatur

Mencari referensi yang berhubungan dengan topik proyek akhir ini seperti kondisi Dari Sejarah, kitab, budaya dan karakteristik dari cerita wayang tersebut dalam bentuk buku, jurnal, paper, dan sumber tertulis lainnya. Selain itu, juga mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik proyek akhir seperti platform pc.

2. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil. Observasi ditargetkan kepada anak muda dengan mengamati ketertarikan anak muda saat bermain game. Selain itu juga observasi dilakukan terhadap perkembangan aplikasi permainan yang masih terkait yang terdapat pada steam dan Epic games.

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi game WIRACARITA : Ramayana berdasarkan analisa kebutuhan dan studi literatur yang telah dilakukan. Di tahap ini paling tidak akan ditentukan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi, juga rancangan tampilan aplikasi, dan struktur basis data yang akan dipakai di aplikasi.

4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini melakukan pembuatan aplikasi dengan cara coding sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah dibuat. Dalam proses pembuatan aplikasi, tools yang digunakan meliputi Unity dan Visual Studio Code dengan menggunakan bahasa C#.

5. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dua tahap, pertama oleh developer aplikasi, kemudian dengan mitra dan pengguna lainnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Haidar Jindan Ahnif

Peran : Game Programming, Game Artist,Manejemen Dokumen

Tanggung Jawab :

- Membuat struktur pemograman
- Membuat dan mencari asset game
- Merancang alur aplikasi game
- Membuat dokumen

b. Muhammad Azra

Peran : Game Designer,Story Writter,Manajemen Dokumen,UI/UX
Design

Tanggung Jawab :

- Merancang alur aplikasi game.
- Membuat desain UI/UX
- Membuat story game.
- Membuat dokumen.