

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita rakyat merupakan salah satu budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Tiap suku bangsa di Indonesia memiliki cerita rakyat yang mengandung nilai-nilai moral yang dapat disimak untuk pendidikan karakter. Menurut Josepha Sherman (Sherman, 2008), semua masyarakat menggunakan cerita untuk menyampaikan nilai kelompok. Dengan cerita yang menghibur, moral yang terkandung didalamnya dapat disampaikan dengan mudah.

Selain itu, menurut Josepha Sherman (Sherman, 2008), cerita juga membantu memperluas kesadaran budaya lain. Selain itu cerita bisa digunakan untuk tujuan pendidikan. Cerita juga dapat membantu mengembangkan kepekaan sastra anak, dan mendengarkan cerita mengesankan struktur cerita dalam pikiran anak-anak. Cerita membantu dalam mempelajari kosakata, dan anak-anak yang mampu bercerita sering memperoleh kemampuan verbal yang tinggi dan meningkatkan rasa percaya diri.

Namun, dengan globalisasi yang telah terjadi di Indonesia, kebudayaan Indonesia mulai tergeser dengan kebudayaan-kebudayaan asing yang terus masuk ke Indonesia. Menurut Putu Sadhvi Sita (Sita, 2013), datangnya pengaruh barat di anggap sebagai ciri khas kemajuan dalam ekspresi kebudayaan kekinian yang belum tentu sesuai dengan kebutuhan situasi dan kondisi masyarakat sendiri. Keadaan tersebut terus mengikis budaya dan

kearifan lokal yang menjadi warisan kebudayaan masyarakat nusantara. Dari sinilah juga nilai tradisional secara perlahan mengalami kepunahan karena tidak mampu bersaing dengan budaya moden dalam bentuk pergaulan masyarakat.

Menurut Sarmadan dalam Sari (Sari, 2016), menyatakan bahwa permasalahan yang dihadapi bangsa Indonesia di era globalisasi sekarang ini sudah mengarah pada krisis multidimensi. Multidimensi yang berarti permasalahan yang terjadi tidak saja menyentuh aspek fisik semata, akan tetapi juga berkaitan dengan perubahan non fisik, yaitu pergeseran budaya, kebiasaan, dan tata perilaku sosial masyarakat. Menjamurnya budaya dan kebiasaan-kebiasaan orang barat yang berlawanan dengan kebudayaan bangsa dapat mengakulturasi bahkan menggeser kebudayaan lokal.

Walaupun begitu, era globalisasi juga membawa perkembangan positif bagi Indonesia, salah satunya adalah teknologi untuk Indonesia. Salah satu contoh perkembangan teknologi yang terjadi di Indonesia adalah perkembangan dalam bagian teknologi informasi dan komunikasi, seperti telepon genggam, komputer, internet, dan lain-lainnya.

Dalam telepon genggam, perkembangan teknologinya sudah bisa dilihat dengan jelas. Sebelumnya, telepon genggam mempunyai model yang sederhana, serta hanya mempunyai dua fungsi utama, yaitu telepon dan SMS. Selain itu desain dan permainan yang dimiliki juga sederhana. Namun, telepon genggam saat ini sudah mempunyai fungsi yang lebih banyak, seperti foto, merekam, dan menggunakan internet. Warna yang dapat digunakan oleh telepon genggam saat ini juga banyak. Model telepon

genggam yang dibuat juga sudah berubah, dengan bentuk yang lebih tipis dan *touchscreen*.

Dengan fungsi telepon genggam yang berkembang bersama jaman, masyarakat mulai menyadari kepentingan telepon genggam dan mulai membelinya. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh tim APJII (APJII, 2016), terdapat 92,8 juta dari 256,2 juta masyarakat Indonesia yang telah menggunakan internet melalui telepon genggamnya. Dari masyarakat tersebut, generasi muda pun ikut termasuk dalam pengguna telepon genggam.

Generasi muda membeli telepon genggam dengan berbagai alasan. Ada yang digunakan untuk berkomunikasi, mengikuti *trend*, atau untuk bermain *game*. Telepon genggam saat ini mampu untuk menjalankan permainan yang lebih rumit dan menarik sehingga banyak anak yang membeli telepon genggam.

Bermain *game* merupakan salah satu aktivitas hiburan yang dilakukan manusia untuk menghilangkan kejenuhan di sela aktivitas harian yang terus berulang. Bermain tidak hanya berfungsi untuk hiburan, bermain juga memiliki fungsi untuk melatih kemampuan berpikir yang dapat mengasah otak manusia.

Menurut Nick Soedarso (Soedarso, 2016), Dalam memainkan *game* edukasi, seorang anak secara langsung belajar membaca untuk memainkan sebuah *game*. Selain itu, menurut Nick Soedarso (Soedarso, 2016), Dalam memainkan sebuah *game*, otak bekerja lebih keras untuk berstrategi dalam memecahkan masalah dalam sebuah permainan. Stimulasi otak ini berperan

juga dalam melatih kemampuan motorik anak.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk membuat permainan berdasarkan cerita rakyat yang dapat dimainkan di telepon genggam sehingga melakukan penelitian yang berjudul “Pembuatan Permainan Timun Emas Berbasis Android”. Penulis berharap dengan judul ini dapat membantu dalam melestarikan budaya Indonesia dengan menarik perhatian pengguna dalam budaya cerita rakyat serta mendidik mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang diuraikan di atas, rumusan masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat permainan Timun Emas berbasis android?
- b. Bagaimana mengetahui permainan Timun Emas ini dapat mendidik pemain?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka batasan masalah yang dibuat penulis yaitu sebagai berikut:

- a. Permainan yang dibuat hanya dibuat untuk telepon genggam berbasis android.
- b. Permainan ini bersifat 2D.
- c. Permainan ini dirancang untuk dimainkan sendiri / *single player*.

- d. Permainan ini lebih difokuskan untuk anak berumur 10 sampai 13 tahun.
- e. Permainan bersifat *offline*.

1.4 Tujuan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

- a. Menyelesaikan aplikasi permainan Timun Emas berbasis android menggunakan unity.
- b. Mengajarkan pemain tentang nilai moral melalui aplikasi permainan Timun Emas.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari berbagai hal-hal yang ditulis di atas, peneliti berharap penelitiannya dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Menjadi referensi untuk penelitian yang berkaitan dengan judul ini.
- b. Membantu dalam melestarikan budaya Indonesia.