

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada era digital ini mayoritas masyarakat Indonesia lebih menyukai hiburan modern daripada tradisional, salah satu adalah *game*. *Game* atau video *game* merupakan permainan yang memanfaatkan media elektronik dalam bentuk audio visual yang dibuat menarik dan memberikan kepuasan batin (Sintaro, 2020). *Game* merupakan hiburan yang memiliki manfaat positif ataupun negatif, tergantung dari bagaimana kita menggunakannya.

Pada masa kini, perkembangan industri *game* mengalami peningkatan yang signifikan. Dilansir dari *website Statista*, pasar video *game* di Indonesia menghasilkan diproyeksikan mencapai pendapatan sebesar US\$1,232,00 juta, dan hal tersebut diperkirakan akan terus mengalami kenaikan sebesar 7,32% tiap tahunnya.

Berdasarkan data di atas, penulis membuat sebuah *game* ber-genre *RPG* yang mengangkat konsep cerita rakyat. Konsep cerita rakyat dipilih karena cerita rakyat merupakan salah satu budaya Indonesia yang cukup dikenal masyarakat. Sesuai dengan konsepnya, sasaran dari pengguna adalah orang yang terbiasa bermain *game* pada khususnya *game* ber-genre *RPG*, dan orang yang mengetahui atau sering mendengar cerita rakyat daerah. Pemilihan konsep dimaksudkan untuk menggabungkan budaya lokal dengan teknologi *game*. Untuk cerita rakyat yang akan diambil yaitu Legenda Timun Emas. Pemilihan subjek Legenda Timun Emas diambil karena, Timun Emas adalah salah satu cerita rakyat yang paling sering digunakan sebagai dongeng atau cerita hiburan. Selain itu dalam kisah Timun Emas terdapat banyak pesan tersirat yang dapat dipetik dari segala sisi, baik dari sisi tokoh utama ataupun dari tokoh lainnya.

Sebagai referensi Legenda Timun Emas, penulis menggunakan buku cerita rakyat karya Sanubari, (2011) dengan judul Timun Emas. Penelitian ini akan menggunakan *waterfall* sebagai metode pengembangannya, dan untuk perancangan dan pembangunannya akan menggunakan *game engine RPG Maker MV* dan pengujiannya akan menggunakan *beta testing* secara tertutup.

Berdasarkan latar belakang di atas, diharapkan Rancang Bangun *Game RPG* “*Rewrite Storyline : Legenda Timun Emas*” Berbasis *Platform PC*, dapat melestarikan cerita rakyat dengan menggunakan teknologi modern Selain itu semoga penelitian ini bisa menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, baik dengan tema yang serupa.

## **B. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini akan difokuskan dalam perancangan dan pembangunan *game RPG* “*Rewrite Storyline Legenda Timun Emas*” berbasis *pc*. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini :

1. *Game* ini hanya akan menggunakan *game engine RPG Meker MV* untuk perancangan sekaligus pembangunannya.
2. *Game* hanya dapat dijalankan di *platform pc*.
3. *Game* ini hanya akan menceritakan tentang Timun Emas.
4. Target usia pemain untuk *game* ini adalah usia 15 sampai 35 tahun

## **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka rumusan masalah yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang dan membangun *game RPG* “*Rewrite Storyline Legenda Timun Emas*” Berbasis *Platform PC*?
2. Bagaimana implementasi *game RPG* “*Rewrite Storyline Legenda Timun Emas*” Berbasis *Platform PC* dalam membawakan cerita rakyat Timun Emas?

3. Bagaimana hasil pengujian *game* RPG “Rewrite Storyline Legenda Timun Emas” Berbasis *Platform PC* menggunakan metode pengujian *beta testing*

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diteliti, maka tujuan dari penelitian yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Untuk merancang dan membangun *game* RPG “Rewrite Storyline Legenda Timun Emas” Berbasis *Platform PC*.
2. Untuk mengimplementasikan *game* RPG “Rewrite Storyline Legenda Timun Emas” Berbasis *Platform PC* dalam membawakan cerita rakyat Timun Emas.
3. Untuk mengetahui hasil pengujian *game* RPG “Rewrite Storyline Legenda Timun Emas” Berbasis *Platform PC* dengan metode pengujian *beta testing*

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun kegunaan yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis
  - a. Bagi ilmu pengetahuan

Hasil penelitian dengan judul rancang dan bangun *game* RPG “Rewrite Storyline Legenda Timun Emas” Berbasis *Platform PC* ini, dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap bidang pengembangan *game* dan pengembangan budaya cerita rakyat melalui studi kasus yang sesuai dengan konsep pengembangan teknologi *game* dengan pengenalan budaya cerita rakyat.

- b. Bagi penelitian selanjutnya

Hasil penelitian dengan judul rancang dan bangun *game* RPG

*“Rewrite Storyline Legenda Timun Emas”* Berbasis *Platform PC* ini, dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dengan konsep yang serupa. Terutama bagi penilitan selanjutnya yang menggunakan *waterfall* sebagai metode pengembangan sistem, dan penggunaan *RPG Maker MV* sebagai media perancangan dan pembangunannya.

## 2. Kegunaan Praktis

### a. Bagi pengguna

Hasil penelitian dengan judul rancang dan bangun *game RPG “Rewrite Storyline Legenda Timun Emas”* Berbasis *Platform PC* ini, dapat menambah wawasan bagi pengguna/pemain *game* ini melalui pesan tersirat ataupun tersurat yang disampaikan melalui cerita dari *game* ini.