

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digital yang berkembang pesat, masyarakat Indonesia semakin menyukai hiburan modern dibandingkan tradisional. Salah satu hiburan modern yang populer adalah *game*. *Game* merupakan media hiburan yang menggunakan perangkat elektronik, seperti ponsel atau komputer, dengan tampilan visual dan audio yang dirancang menarik. Hiburan ini dapat memberikan dampak positif maupun negatif, tergantung cara penggunaannya. Menurut data dari *website Statista*, pendapatan pasar video *game* di Indonesia pada tahun 2024 diperkirakan mencapai 1,232 miliar USD (sekitar Rp.18,48 triliun). Angka ini terus meningkat dengan rata-rata pertumbuhan tahunan sebesar 7,32%, menunjukkan betapa besarnya potensi industri ini.

Berdasarkan data di atas yang menunjukkan jumlah pendapatan pasar video *game* di Indonesia, penulis memutuskan untuk membuat sebuah *game* ber-genre *RPG* yang mengangkat konsep cerita dari pewayangan Ramayana. Konsep cerita Ramayana dipilih karena kisah ini sangat kaya akan elemen naratif, karakter ikonik, serta pesan moral yang masih relevan dengan kehidupan masa kini. Kisah epik ini juga memiliki pengaruh yang kuat dalam budaya Indonesia, khususnya Jawa dan Bali, melalui seni wayang yang menjadi salah satu bentuk pelestarian budaya. Dengan menggunakan *game* sebagai media, cerita Ramayana dapat diadaptasi ke

dalam bentuk yang lebih modern dan interaktif, sehingga dapat menarik minat generasi muda untuk mengenal lebih jauh tentang warisan budaya lokal.

Untuk cerita dari epik Ramayana yang dipilih adalah mengenai tokoh utama yaitu Hanoman, yang menyelamatkan istri Prabu Rama bernama Dewi Sinta, yang diculik oleh Rahwana yang dibawa ke Istana Alengka, masyarakat menyebut cerita ini dengan Hanoman Duta-Hanoman Obong. Pada Hanoman Duta, Prabu Rama mengirim Hanoman sebagai utusan (duta) untuk menyampaikan kepada Rahwana untuk mengembalikan Dewi Sinta yang diculik olehnya. Hanoman berhasil menemui Dewi Sinta di Alengka, tetapi akhirnya tertangkap dan dibakar oleh Rahwana. Namun, Hanoman berhasil lolos dan membakar istana Alengka dengan ekornya yang menyala (Hanoman Obong).

Kisah ini diambil karena penulis ingin menyampaikan keberanian seorang Hanoman yang berani melawan kejahatan dan kesetiaannya kepada Prabu Rama. Sebagai referensi kisah Hanoman, penulis menggunakan buku novel karya Zulham Farobi, (2019) dengan judul Hanoman : Sebuah Perjalanan Menumpas Kejahatan. Penelitian ini akan menggunakan metode *waterfall* sebagai metode pengembangannya, dan untuk perancangan dan pengembangannya akan menggunakan *game engine RPG Maker MV*, dan pengujiannya akan menggunakan *beta testing* secara tertutup.

Berdasarkan latar belakang diatas, diharapkan Rancang Bangun *Game RPG* “Petualangan Hanoman : Kobaran Api Perang” Berbasis *Platform PC*, dapat melestarikan cerita epik Ramayana menggunakan

teknologi modern. Selain itu, semoga penelitian ini bisa berguna bagi peneliti selanjutnya dengan tema yang serupa.

B. Pembatasan Masalah

Dalam proses pembuatan Rancang Bangun *Game RPG* : Petualangan Hanoman : Kobaran Api Perang” terdapat beberapa batasan yang harus diperhatikan :

1. *Game* ini hanya akan menggunakan *game engine RPG Maker MV* untuk perancangan sekaligus pembangunannya.
2. *Game* hanya dapat dijalankan di *platform pc*.
3. Cerita dasar yang diangkat adalah gabungan cerita Perjalanan ke Alengka dan Hanoman Obong yang ada pada buku “Hanoman : Sebuah Perjalanan Menumpas Kejahatan karya Zulham Farobi” yang digunakan penulis sebagai pedoman cerita *game* ini.
4. Target usia pemain untuk *game* ini adalah 13 sampai 30 tahun.

C. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah yang akan dihadapi dalam penelitian ini :

1. Bagaimana merancang dan membangun *game RPG* “Petualangan Hanoman : Kobaran Api Perang” Berbasis *Platform PC*?
2. Bagaimana implementasi *game RPG* “Petualangan Hanoman : Kobaran Api Perang” Berbasis *Platform PC* dalam membawakan cerita Hanoman?

3. Bagaimana hasil pengujian *game RPG* “Petualangan Hanoman : Kobaran Api Perang” Berbasis *Platform PC* menggunakan metode pengujian *beta testing*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diteliti, maka tujuan penelitian ini :

1. Untuk merancang dan membangun *game RPG* “Petualangan Hanoman : Kobaran Api Perang” Berbasis *Platform PC*.
2. Untuk mengimplementasikan *game RPG* “Petualangan Hanoman : Kobaran Api Perang” Berbasis *Platform PC* dalam membawakan cerita Hanoman.
3. Untuk mengetahui hasil pengujian *game RPG* “Petualangan Hanoman : Kobaran Api Perang” Berbasis *Platform PC* dengan metode pengujian *beta testing*.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan yang baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun kegunaan yang dapat diperoleh sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Bagi Ilmu Pengetahuan

Hasil penelitian dengan judul Rancang Bangun *Game RPG* “Petualangan Hanoman : Kobaran Api Perang” Berbasis *Platform*

PC, semoga dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memperlihatkan bagaimana penggunaan *RPG Maker MV* dapat mengadaptasi cerita tradisional, seperti *Ramayana*, ke dalam media interaktif yang lebih modern. Memperkaya pemahaman tentang penerapan teknologi dalam pelestarian budaya, serta membuka peluang untuk mengeksplorasi lebih jauh potensi *game* sebagai media pengajaran dan hiburan berbasis budaya lokal.

b. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian dengan judul Rancang Bangun *Game RPG “Petualangan Hanoman : Kobaran Api Perang”* Berbasis Platform *PC*, semoga dapat menjadi dasar bagi pengembangan *game* berbasis budaya lokal di masa depan, terutama dalam pemanfaatan teknologi untuk melestarikan cerita tradisional. Hasil dari penelitian ini semoga dapat memberikan referensi dan panduan bagi penelitian selanjutnya dalam mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana narasi-narasi budaya dapat diintegrasikan ke dalam media digital, sekaligus menawarkan pendekatan baru dalam desain *game* yang relevan dengan konteks lokal dan global.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Pengguna

Hasil penelitian dengan judul Rancang Bangun *Game RPG “Petualangan Hanoman : Kobaran Api Perang”* Berbasis Platform *PC*, diharapkan memberikan pengalaman bermain yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memperkenalkan pengguna pada cerita Ramayana dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, pengguna mendapatkan pengalaman yang tidak hanya seru, tetapi juga edukatif, yang memperkaya wawasan mereka mengenai warisan budaya melalui media digital.

