

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang berkembang pesat telah memberikan dampak signifikan terhadap kelestarian budaya di Indonesia. Banyak budaya atau cerita sejarah yang mulai hilang dari kehidupan masyarakat karena tergerus oleh kemajuan teknologi karena mulai tergantikan dengan narasi yang lebih *modern* (Hoesen, 2022:32). Salah satu budaya yang mulai hilang adalah cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan narasi yang diturunkan dari generasi ke generasi melalui tutur kata yang mencerminkan sebuah nilai, kepercayaan atau tradisi dari masyarakat. Alasan dari mulai hilangnya cerita rakyat sebagai salah satu budaya warisan bangsa adalah pergeseran konsumsi hiburan masyarakat yang mengalami perubahan dalam melihat informasi atau mengakses sarana hiburan. Pengaruh kemajuan teknologi masyarakat lebih banyak mengakses film, game ataupun media sosial dikarenakan konten ini dianggap lebih menarik (Wiradharma et al., 2020:138).

Cerita rakyat Si Pitung merupakan cerita rakyat yang berasal dari masyarakat Betawi, Jakarta, cerita ini menggambarkan pahlawan rakyat dari masa penjajahan. Si Pitung diceritakan memiliki keberanian dan jago dalam menggunakan ilmu pencak silat. Si Pitung melindungi masyarakat dari penindasan jaman penjajahan dan dikenal dengan sikapnya yang memperjuangkan rakyat kecil sehingga figur ini menjadi idola dan menjadi

simbol budaya masyarakat Betawi. Cerita rakyat Si pitung ini tidak hanya mengandung nilai hiburan tetapi juga banyak nilai pelajaran moral dan sosial. Dengan melihat kepribadian dari Si Pitung dapat dijadikan sebagai referensi sarana pembuatan *game* edukasi yang diharapkan dapat memberikan dampak positif kepada pemuda sebagai generasi penerus bangsa. Karena sejatinya kebudayaan dan Pendidikan adalah dua hal yang berkaitan. Pendidikan tanpa budaya berarti pendidikan tidak bisa membangun manusia Indonesia yang memiliki karakter dan jatidiri yang kuat sedangkan kebudayaan tanpa pendidikan berarti budaya akan mati dengan perlahan dikarenakan tidak adanya pelestarian budaya melalui pembelajaran (Filiestianto & Al-Jabar, 2022:1198).

Fokus penelitian ini adalah pembuatan *Game RPG (Role Playing Game) Rewrite Storyline* perjuangan Si Pitung yang berfokus pada *game* edukasi dengan dasar penelitian ini menggunakan peran *game* sebagai sarana *modern* dan bertujuan untuk melestarikan nilai budaya khususnya cerita rakyat. Selain itu, tujuan dari dibangunnya *game* perjuangan Si Pitung ini terinspirasi dari keresahan masyarakat tentang banyak terjadinya bentrokan antar oknum pesilat. Hal tersebut tentunya sangat bertentangan dengan sikap kepribadian yang ditunjukkan oleh Si Pitung.

Penggunaan *game* dalam sarana edukasi merupakan bentuk pemanfaatan dalam perkembangan teknologi yang efektif. Menurut Ashari et al., (2023:23) *game* sebagai teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menangani permasalahan karena memadukan teknologi, permainan dan

pembelajaran sehingga mendapatkan manfaat yang optimal. *Game* dapat dikatakan sebagai sarana yang efektif untuk edukasi dikarenakan minat masyarakat Indonesia terhadap *game* sangatlah tinggi. Dibuktikan dengan penelitian dari Mulachela, (2020:34) pada tahun 2017 industri *game* di Indonesia mendapat jumlah yang tinggi yaitu \$ 880 juta USD dan terdapat 43,7 juta pemain *game* yang aktif di Indonesia. Indonesia menempati peringkat ke-16 diseluruh dunia perihal pendapatan *game*. Salah satu *game* yang paling banyak diminati adalah *game* bergenre *RPG (Role Playing Game)*. Pada pembuatan *Game Rewrite Storyline* perjuangan Si Pitung dengan genre *game RPG (Role Playing Game)* dengan menggunakan platform *RPG Maker MZ*.

Penulis memilih menggunakan *game RPG (Role Playing Game)* bertujuan untuk memberikan kesan kepada pengguna dalam *game* agar pemain dapat merasakan menjadi pribadi Si Pitung. Pengguna *game* diarahkan untuk dapat menjalankan setiap misi di dalam *game* dengan sistem *Levelling Up* dimana pengguna diharuskan untuk meningkatkan kemampuan, keterampilan serta kekuatan untuk memberikan rasa pencapaian. Karena dengan hal tersebut pengguna dapat melihat perkembangan karakter dalam *game* tersebut dari awal hingga akhir *game* (Sibarani, 2024:31). Didalam permainan *game* dengan sistem *Levelling Up* nantinya pemain diharuskan untuk menyelesaikan setiap tahapan misi untuk membuka gerbang permainan tahap selanjutnya dengan cara mendatangi setiap karakter dalam *game* untuk mendapatkan informasi lebih lanjut

mengenai keberlanjutan misi tersebut dengan dibubuhkan peran setiap karakter untuk memberikan efek bertarung dan mengarahkan pemain untuk membuka level selanjutnya di dalam *game* tergantung kebutuhan pada setiap karakter. Setiap karakter dalam *game* yang dipilih oleh karakter utama dalam *game* dan disisipkan nilai-nilai edukasi pada setiap misi yang tertera pada *game* tersebut. Dengan harapan dapat menumbuhkan minat membaca berbasis digital dan mengedukasi kepada pemuda tentang cara bersikap sebagai pendekar pencak silat sesuai dengan sikap kepribadian yang ditunjukkan oleh Si Pitung.

Platform *RPG Maker MZ* merupakan produk pengembangan *software* dari produk sebelumnya seperti *RPG Maker MV*, *RPG Maker VX*, serta *RPG Maker VX Ace*. Dikembangkan oleh Entrebrain, Inc dan dirancang untuk memudahkan pembuat *game* karena didukung dengan menggunakan *Graphical User Interface* (GUI) dan bahasa pemrograman java yang telah disederhanakan (Adinda Fikriah & Fiangga, 2024:237). Dengan penyempurnaan fitur-fitur pada *software* pada *RPG Maker MZ* ini sangat cocok untuk membuat *game* edukasi perjuangan Si Pitung yang didalamnya terdapat action mode *game*. Dengan fungsi efek animasi yang diperbarui sangat mendukung dalam pembuatan action mode yang salah satu fokus utamanya adalah pertempuran di dalam *game* yang memungkinkan setiap karakter bertindak dengan kecepatan berdasarkan kondisi yang telah ditentukan.

Harapan penulis dalam pembuatan *game RPG Rewrite Storyline* Perjuangan Si Pitung memberikan kontribusi nyata dalam pelestarian budaya Indonesia khususnya cerita rakyat. Selain itu, harapan dari peneliti *game* ini tidak hanya sekedar permainan biasa akan tetapi membawa pengaruh besar terhadap kelestarian budaya dan khususnya untuk perkembangan pemuda penerus bangsa yang menggeluti bidang pencak silat diharapkan dapat mengimplementasikan nilai-nilai edukasi dari sikap Si Pitung yang memiliki sikap berani, pekerja keras, pantang menyerah dan menegakkan keadilan serta membela orang yang lemah dengan dikemas dalam bentuk *game RPG*.

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang dapat diambil dari permasalahan dalam proses pembuatan *Game RPG Rewrite Story* Perjuangan Si Pitung, diuraikan sebagai berikut :

1. *Game RPG Rewrite Story* Perjuangan Si Pitung hanya dapat dijalankan di *platform PC*.
2. Target dari pemain *game* ini untuk usia 10 tahun ke atas
3. Pembuatan *game* hanya menggunakan aplikasi *RPG Maker MZ*.
4. *Game* ini hanya akan menceritakan tentang perjuangan Si Pitung melawan Babah Liem dan Scoot Hyne seorang kompeni, tanpa memasukkan cerita lain.
5. *Game* ini hanya bergenre *game RPG* berbasis edukasi *game* dan *action game*.

C. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari proses pembuatan *Game RPG Rewrite Story Perjuangan Si Pitung*, sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang dan membangun *Game RPG Rewrite Story Perjuangan Si Pitung* menggunakan *RPG Maker MZ*?
2. Bagaimana cara menguji *Game RPG Rewrite Story Perjuangan Si Pitung* kepada masyarakat pada khususnya usia 10 tahun ke atas?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari proses perancangan dan pembuatan *Game RPG Rewrite Story Perjuangan Si Pitung* sebagai berikut :

1. Untuk merancang dan membangun *Game RPG Rewrite Story Perjuangan Si Pitung* menggunakan *RPG Maker MZ*.
2. Untuk menguji *Game RPG Rewrite Story Perjuangan Si Pitung* kepada masyarakat pada khususnya usia 10 tahun ke atas.

E. Kegunaan Penelitian

Bedasarkan tujuan penelitian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Dalam pembuatan sistem ini terbagi menjadi 2 bagian,

1. Kegunaan Teoritis (akademis)
 - a. Bagi Peneliti:

Penelitian ini memberikan kesan kepada peneliti tentang cara membuat *Game RPG Rewrite Story Perjuangan Si Pitung*

menggunakan *RPG Maker MZ* yang dimainkan di platform PC. Dengan ini, dapat menambah wawasan, mengasah skill dan memberikan sebuah kebanggaan tersendiri dapat menyelesaikan setiap tahapan dalam pembuatan *game*.

b. Bagi Pemain:

Game yang dihasilkan dari penelitian ini memberikan para pemain pengalaman baru dalam bermain *game*. Dengan memadukan edukasi *game* dan *action game* dapat membuat pemain *game* merasa tidak bosan dengan permainan dalam *game* tersebut. Serta secara langsung pemain melewati tahap membaca sebagai bagian dari edukasi untuk menyelesaikan setiap tahap tantangan untuk menyelesaikan misi dalam *action game*.

2. Kegunaan praktis

a. Bagi pemain

Pemain mendapatkan pengalaman baru dalam *game* ini. Pemain dengan mudah mengakses *game* ini dari platform PC. *Game* ini memberikan kegunaan tepat untuk sarana edukasi dan bermain *game* yang sangat cocok dalam dunia Pendidikan khususnya untuk mengedukasi masyarakat untuk lebih bijaksana dalam bersikap yang menekuni bidang pencak silat