

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pada awal tahun 1950, *Willy Highinborham* mengembangkan sebuah *game* simulasi tenis meja yang kemudian populer pada periode 1970 hingga 1980 (Caesar, 2015). *Game* merupakan bentuk permainan elektronik yang sangat digemari oleh berbagai kalangan sebagai sarana hiburan dan pembelajaran (Ramadaniati et al., 2021).

Setiap *game* memiliki serangkaian fungsi logika dan aturan yang mengatur jalannya permainan, serta target yang harus dicapai pada setiap levelnya (Kaban et al., 2021), selain itu, *game* memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan kognitif pemain (Wibowo & Nirmala, 2022). *Game* juga dapat dijadikan sebagai *platform* untuk kegiatan edukatif (Chusyairi et al., 2020; Nisa & Susanto, 2022), media hiburan (Mustofa et al., 2021; Pohan et al., 2022), pelatihan (Astrida et al., 2020), simulasi olahraga (Khudzaifah et al., 2023), kesehatan (Ashari et al., 2023), interaksi sosial (Damayanti et al., 2020), kegiatan bisnis didalam game (Rahma, 2023), seni (Syipa, 2021) dan penelitian (Wahid & Fauzan, 2021).

Dengan keragaman *platform* dan tujuan pembuatan *game*, terdapat variasi pada *genre* dalam *game* (Qaffas, 2020), salah satunya adalah *RPG (Role Playing Game)*, dimana pemain memerankan tokoh fiksi atau tokoh nyata (Sri Ngudi Wahyuni, 2019).

Game RPG sangat populer dikalangan masyarakat dalam dan luar negeri (Malingkas et al., 2021). Di Indonesia, pecinta *video game* cenderung menyukai *game* berjenis *RPG* diikuti dengan *games strategy* dan *Action Games (FPS)* (A. W. Safitri et al., 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Agate Studio menggunakan 1200 *gamers* aktif sebagai responden menunjukkan bahwa 46% dari mereka menggemari *video game* dengan tema *Role Playing Game* (Kresna, 2013).

Alasan yang menjadikan *game RPG* menjadi salah-satu *genre game* yang populer salah-satunya yaitu alur cerita yang menarik (Engineering et al., 2022). Dalam *game RPG* cerita yang diambil sering kali mencakup cerita horor, legenda suatu daerah atau cerita rakyat maupun cerita fiksi yang menarik (Firdaus, 2015; Rusnandar, 2010; Sudrajat, 2022; Thon, 2020).

Cerita rakyat adalah narasi yang dipercayai sebagai peristiwa nyata (Harum, 2019), dan memiliki peran yang signifikan dalam pendidikan dan pembentukan masyarakat (Kembaren et al., 2020). Di Indonesia, khususnya di daerah Jawa Barat memiliki cerita rakyat yang menarik seperti Sangkuriang (Tresnawati & Setyawan, 2021), Nyi Rengganis dan Taman Banjarsari (Indonesia, 2023), Ciung Wanara (Ratna & Intan, 2021), Ronggeng Rawa Gede (Karim, 2023), Lutung Kasarung (Rahmawati et al., 2023), Prabu Borosngora (Jauhari, 2016), Sasakala Kaliwedi (Ramadhania et al., 2022), Mbah Bongkok (Karim et al., 2023), Legenda Situ Bagendit (Gunawan et al., 2016), Legenda Sungai Citarum (D. Hermawan & Dadela, 2022), Sasakala Talaga Warna (PERMANA, 2015), Cerita Rakyat Raden Aria Wirsaba (Karawang Barat et al., 2023).

Penelitian terdahulu telah banyak mengembangkan *game* lokal dengan tujuan memberikan pengenalan terhadap kebudayaan dan cerita rakyat Indonesia. Beberapa penelitian tersebut menggunakan *platform* berbeda seperti *RPG Maker Mv* (Ramdhany et al., 2021; Rezaka Aditya, 2021; Rizky et al., 2024; Saputri & Pratiwi, 2018; Tresnawati & Setyawan, 2021), *RPG Maker VX* (Funny Farady C, Ernawati, 2013), *RPG Maker Vx Ace* (Maharani et al., 2016), *unity* (Altoofa et al., 2023; Anuari et al., 2020) dan *RPG Editor* (N. D. Safitri & Adi, 2018). Sedangkan yang berkaitan dengan *game RPG* yang mengangkat tema cerita rakyat yaitu legenda ular berkepala tujuh (Funny Farady C, Ernawati, 2013), cerita sangkuriang (Tresnawati & Setyawan, 2021), cerita wiro sableng (Rizky et al., 2024), cerita timun emas (N. D. Safitri & Adi, 2018), cerita rakyat malin kundang (Altoofa et al., 2023) dan roro jonggrang (Saputri & Pratiwi, 2018).

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut di atas, masih jarang penelitian mengangkat cerita legenda terutama berkaitan dengan asal-usul Kota Bandung dalam sebuah *game*. Oleh karena itu, kontribusi penelitian ini adalah untuk mengisi *gap research* tersebut dengan mengembangkan *game* “*The Untold Story*” menggunakan *RPG maker MV* dengan metode *agile* dan mengangkat tema cerita legenda asal-usul Kota Bandung. Keunggulan *RPG Maker MV* termasuk antar muka yang intuitif, grafis yang lebih baik dan fitur yang lebih lengkap mendukung proses pengembangan (Mh et al., 2018; Rianto, 2022). Tujuan dari penelitian ini adalah mengangkat cerita rakyat asal-usul Kota Bandung yang belum banyak diceritakan (*Untold Story*) berbasis *game rpg* sebagai sarana pendidikan moral bagi masyarakat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan identifikasi masalah yaitu. Masih terbatasnya *game RPG* yang mengangkat cerita rakyat tentang asal-usul Kota Bandung.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang *game RPG* dengan tema cerita rakyat atau legenda asal-usul Kota Bandung dengan memanfaatkan tool *RPG Maker MV*. Serta mengetahui bagaimana hasil dari perancangan
2. Bagaimana hasil yang didapatkan setelah merancang *game the untold story*.

1.4 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini yaitu merancangan dan mengembangkan *game RPG* dengan tema cerita rakyat atau legenda asal-usul Kota Bandung.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Menentukan cara merancang *game RPG* dengan tema cerita rakyat asal-usul Kota Bandung menggunakan tool *RPG Maker Mv*.
2. Menilai hasil akhir dari perancangan *game* berjudul *the untold story* yang mengangkat tema cerita rakyat.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperkaya pengetahuan masyarakat, terutama anak-anak tentang sejarah dan budaya Kota Bandung melalui media hiburan edukatif yang menarik, serta meningkatkan minat terhadap cerita rakyat lokal yang juga dapat menjadi sumber referensi bagi pengembang game dan peneliti pada bidang yang berkaitan.

