

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah dongeng anak berjudul Malin Kundang, hampir semua orang tau tentang dongeng ini, ini adalah dongeng anak yang diceritakan oleh orang tua pada masa sebelum populernya gadget, dongeng yang mengkisahkan tentang seorang anak yang durhaka kepada orang tuanya, dongeng ini membawakan pesan moral yang penting yaitu kita harus berbakti pada orang tua / orang yang telah membersarkan kita sejak kecil (Riri, 2020).

Semakin berkembangnya zaman membuat Dongeng Malin Kundang ini ceritanya terasa terlalu umum, sehingga dalam penelitian ini akan dibuatkan alternatif ceritanya namun tetap membawakan pesan moralnya dan juga cerita aslinya sebagai kerangka cerita dalam versi alternatifnya (Haizel et al., 2021). Di Indonesia tingkat minat baca anak sangat memprihatinkan, itu adalah ranking 62 dari 70 negara yang mana hanya 0,001% anak yang membaca (Devega, 2017) yang berarti buku edukasi kurang diminati, ini membutuhkan tempat belajar yang dapat menjadi alternatif buku, oleh karena itu dalam penelitian ini akan mencoba membuat Dongeng Malin Kundang dalam bentuk *game* yang juga diharapkan dapat menjadi alternatif belajar anak selain buku (Edy Siswanto, S.ST., M.M., 2021).

Pembuatan *game* ini akan menggunakan *Software* yang cukup terkenal dalam membuat *game* yaitu *Unity*, *Unity* adalah *Software* pembuatan *game*, *VR*, *AR* yang dapat digunakan secara gratis (Hocking, 2015). namun juga dapat digunakan dengan berbayar apabila sudah memiliki banyak penghasilan, dalam *Unity* ini bahasa pemrograman yang akan digunakan yaitu bahasa *C Sharp* (Reinaldo et al., 2021). lalu *gamenya* akan dibangun ke platform android sehingga dapat dimainkan oleh siapapun pengguna android (Gamelab Indonesia, 2018).

Dalam permainan ini akan ada batasan usia minimal untuk memainkan permainan ini adalah usia 11 tahun, karena menurut penelitian sebelumnya tentang dampak anak menggunakan gadget di usia dini memiliki dampak negatif dalam hal perkembangan moral anak (Syifa et al., 2019), seperti perilaku menjadi mudah marah, mudah malas, kurangnya minat untuk belajar, sehingga dalam penelitian

kali ini ditetapkan batas minimal usia pemainnya adalah 11 tahun. Meski begitu masih banyak jenis permainan yang dibuat untuk kebutuhan mengedukasi orang-orang, bahkan ada yang sampai digunakan untuk metode promosi juga (Tresnawati & Sidiq, 2020).

Dengan diambilnya dongeng Malin Kundang sebagai pondasi utama dalam cerita *game* ini diharapkan dapat beradaptasi di zaman teknologi ini, dan dengan dibuatnya *game* ini dapat diharapkan dapat menjadi alternatif belajar untuk anak selain dari buku.

1.2 Perumusan Masalah

1. Dongeng Malin Kundang sudah ketinggalan zaman, membutuhkan inovasi seperti diadaptasi menjadi *game*.
2. Dibutuhkan alternatif belajar selain dari buku yaitu dengan memanfaatkan gadget.

1.3 Batasan Masalah

1. *Game* ini dapat dimainkan mulai dari umur 11 tahun agar mengurangi dampak negatif dalam perkembangan anak saat bermain gadget.
2. *Game* ini terbatas dalam lingkup Dongeng Malin Kundang sebagai kerangka ceritanya
3. *Game* ini hanya bisa dimainkan di platform android
4. *Game* ini hanya bisa dimainkan dengan 1 player saja
5. *Game* ini hanya bisa dimainkan offline
6. *Game* ini bergenre *Role Playing Game*

1.4 Tujuan

1. Memperkenalkan Dongeng Malin Kundang ke dalam bentuk *game*.
2. Membuat *Game* yang dapat dijadikan media alternatif pembelajaran selain dari buku yang memanfaatkan gadget.

1.5 Manfaat

1. Para pemain dapat mempelajari nilai luhur yang di sematkan lewat permainan ini yaitu bekerja keras, menghormati orang tua, membantu orang yang kesulitan, rajin menabung.

2. Bagi orang tua dapat memiliki pandangan bahwa lebih menarik bagi anak untuk belajar sambil bermain.
3. Bagi developer dapat terinspirasi untuk membuat permainan yang membawa nilai-nilai luhur.
4. Bagi mahasiswa dapat menjadi tambahan inspirasi untuk melakukan penelitian lainnya tentang permainan yang membawa unsur edukasi.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa langkah untuk melengkapi perancangan *game*, demi mendapatkan hasil yang maksimal sehingga dibutuhkan metode yang cocok untuk mendukung pembuatan aplikasi agar bisa berjalan dengan baik serta lancar sehingga output yang didapatkan sesuai dengan harapan. sehingga dalam *game* ini menggunakan metode *Multimedia Development Lite Cycle (MDLC)*. Berikut adalah beberapa tahap metode Multimedia Development Lite Cycle (*MDLC*) yang akan digunakan

1. Tahap *Concept* (pengonsepan), mengumpulkan data – data yang memiliki keterikatan dengan penelitian yang dilakukan seperti dari buku digital, artikel, website, dengan rentang waktu 2015 sampai 2022, lalu dilakukan peninjauan literatur. Setelah itu akan menentukan tujuan dibuatnya *game* ini, siapa pengguna pengguna yang layak memainkan *game* ini dan target dari *game* ini.
2. Tahap *Design* (perancangan), Jika sudah melakukan tahap pengkonsepan maka, akan membuat konsep dari *game* ini untuk menyampaikan alur dari permainan ini. selanjutnya akan dibuat sebuah perancangan sistem berdasarkan konsep yang sudah dibuat. membuat spesifikasi secara terperinci mengenai use case, activity diagram, sequence diagram, class diagram, user interface, serta desain karakter untuk penelitian ini.
3. Tahap *Material Collecting* (pengumpulan materi), mengumpulkan data pendukung untuk membantu dalam proses pembuatan penelitian ini seperti suara musik, suara efek, gambar karakter, gambar senjata, gambar lawan, gambar latar belakang, video dan audio, font, asset, maupun beberapa package pendukung.

4. Tahap *Assembly* (pembuatan), merealisasikan perancangan yang sudah dibuat kedalam bentuk nyata yaitu sebuah *game* Malin Kundang : The Another Story berbasis android.
5. Tahap *Testing* (pengujian), melakukan pengujian pada *game* ini menggunakan hp android.
6. Tahap *Distribution* (pembagian), membagikan *game* untuk mengevaluasi untuk pengembangan *game* dan dinilai menggunakan formulir, dan dipublikasikan ke *marketplace digital*.

1.7 Sistematika Penulisan

Demi memfasilitasi pemahaman pembaca terhadap isi laporan ini, penulis berupaya menyusun laporan ini ke dalam beberapa bab. Setiap bab akan menguraikan masalah yang relevan dengan rincian yang disajikan.:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini akan meliputi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dari pembuatan *game* "Malin Kundang : The Another Story" berbasis android juga sistematika dalam penulisan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab tinjauan pustaka ini berisikan tentang penelitian terdahulu yang dijadikan referensi dalam penelitian ini, lalu juga ada teori-teori yang digunakan pada penelitian ini, teori tersebut juga berisi tentang penjelasan dari *game*, bahasa pemrograman, serta *unified modelling language*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab analisis dan perancangan sistem ini berisikan tentang analisa sistem, analisa konsep *game*, analisa konsep ending, analisa kebutuhan, analisa perancangan sistem, yang berfungsi sebagai penggambaran penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab hasil dan pembahasan ini akan menjelaskan tentang hasil implementasi perancangan, hasil pengujian permainan ke para responden, dan hasil publikasi ke platform digital, beserta pembahasannya yang akan mencakup hasil dari penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Pada bab penutup ini akan berisi tentang kesimpulan keseluruhan dari penelitian ini dan saran yang dapat dimanfaatkan oleh peneliti berikutnya jika ingin melanjutkan penelitian ini menjadi lebih baik kedepannya