

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah menjadi acuan penting dalam perkembangan peradaban manusia. Dengan mempelajari sejarah, manusia dapat memahami berbagai peristiwa yang terjadi di masa lalu, seperti asal-usul suatu bangsa, kebudayaan, kisah rakyat, peperangan, hingga penemuan-penemuan di bidang ilmu pengetahuan. [1]. Sejarah memberikan pelajaran berharga bagi manusia untuk membimbing mereka melakukan hal-hal positif, seperti menjaga kelestarian budaya, serta menjauhi hal-hal negatif, seperti peperangan. Oleh sebab itu, mempelajari sejarah menjadi hal yang sangat penting bagi manusia.

Saat ini, kita menghadapi masalah berupa rendahnya ketertarikan generasi muda terhadap sejarah. [1]. Bagi generasi muda yang cenderung berpikir secara realistis di era globalisasi, sejarah dianggap sebagai peristiwa masa lalu yang telah usai dan bukan menjadi prioritas untuk selalu diingat, dipelajari, atau dibicarakan. Ironisnya, semangat nasionalisme dan rasa cinta tanah air di kalangan generasi muda Indonesia semakin memudar hingga mencapai kondisi yang memprihatinkan pada masa globalisasi ini. [2].

Berdasarkan hasil observasi pada hari Rabu, 26 Juni jam 19:45 di kediaman Camat Karanglewas dimana wilayah itu adalah wilayah sejarah Raden Kamandaka, diperoleh suatu keterangan bahwa minat sejarah terhadap generasi muda masih rendah dikarenakan banyaknya budaya luar yang masuk sehingga sejarah mulai ditinggalkan.

Fenomena ini terlihat jelas dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah. Bagi sebagian orang, sejarah dianggap sebagai buku teks kuno yang tidak relevan dan tidak memberi harapan untuk masa depan. Generasi muda saat ini memiliki kedekatan yang erat dengan teknologi internet, tumbuh bersama akses broadband, ponsel pintar, berbagai perangkat, serta media sosial yang menyajikan informasi

secara instan. Karena terbiasa dengan metode pembelajaran yang praktis, generasi muda membutuhkan pendekatan dan strategi belajar yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya.

Legenda Kamandaka adalah legenda paling terkenal di antara legenda-legenda lain di Banyumas. Kepopuleran dan daya tariknya terletak pada tokoh Kamandaka yang berhasil menguasai Pasir Luhur melalui pernikahan dengan putri bungsu bernama Ciptarasa. Legenda ini merupakan bagian dari teks Babad Pasir yang menggambarkan persatuan antara Sunda dan Jawa, sehingga secara budaya Banyumas menjadi wilayah perbatasan antara kebudayaan Jawa dan Sunda.

Saat ini, *game* terus berkembang menyesuaikan kebutuhan dan telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kebutuhan manusia akan hiburan. Di Indonesia, terdapat sekitar 43,7 juta pemain aktif, menjadikan negara ini menempati peringkat ke-16 dunia dalam hal pendapatan dari industri *game*. [4] Namun, banyak *game* yang beredar di masyarakat sering mendapat penilaian negatif. Hal ini disebabkan karena sebagian besar *game* tersebut tidak memuat konten edukatif. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah media yang mampu menumbuhkan dan mempertahankan minat generasi muda terhadap sejarah, salah satunya melalui pengembangan *game* edukasi. Penyajian budaya secara interaktif melalui pemanfaatan teknologi menjadi salah satu cara yang berpotensi efektif, terutama jika menggunakan media yang tepat dan populer. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada periode 2019–2020, bermain *game* sebagai produk teknologi menempati peringkat ketiga sebagai alasan utama seseorang menggunakan internet. [5].

Perancangan game bergenre *Role Playing Game* (RPG) yang mengangkat cerita legenda daerah, yang biasanya hanya disampaikan secara lisan dari generasi ke generasi, dapat menjadi solusi. *Game* ini akan menjadi produk teknologi multimedia yang menyajikan legenda-legenda daerah dalam kemasan baru untuk menjaga kelestariannya. [5]. *Game* yang berjudul “*The Legend Of Kamandaka*” dibuat menggunakan *tools* Unreal Engine 5 dengan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dimulai dari proses merancang ide dan konsep game yang akan dibuat, hingga tahap akhir ketika game siap dirilis. GDLC menggunakan analisis dan tahapan pengembangan yang terstruktur serta kompleks. Dalam penelitian ini, metode GDLC diterapkan sebagai solusi untuk meningkatkan minat generasi muda terhadap sejarah, melalui adaptasi cerita rakyat Legenda Raden Kamandaka menjadi sebuah game petualangan interaktif.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana cara untuk meningkatkan minat sejarah dan mengedukasi salah satu cerita rakyat di Banyumas bagi generasi muda melalui adaptasi cerita rakyat Legenda Raden Kamandaka menjadi sebuah *game* petualangan yang interaktif?

1.2 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana cara memperkenalkan cerita rakyat Kamandaka dengan sebuah *game* interaktif menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC)?
2. Bagaimana cara untuk mengadaptasi cerita rakyat legenda Raden Kamandaka menjadi sebuah *game* interaktif?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan *game* “*The Legend of Kamandaka*” ini mempunyai masalah batasan masalah sebagai berikut: *Game* ini hanya bisa dimainkan single-player dan bergenre *Role playing Games* (RPG). *Game* ini mengangkat sebuah cerita rakyat

legenda Raden Kamandaka yang berasal dari Banyumas serta menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC).

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dibuat, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Pembuatan *Game “The Legend Of Kamandaka”* bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan sejarah bagi generasi muda dengan mengadaptasi cerita rakyat yang dijadikan sebagai *game* berbasis multimedia interaktif.
2. Memberikan pengalaman baru bagi pengguna *Game “The Legend Of Kamandaka”* melalui visual dan storytelling yang disajikan.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, manfaat dari pembuatan *“The Legend Of Kamandaka”* memiliki manfaat di antaranya:

1. *Game* ini memberikan kualitas lebih baik dari segi *gameplay* dan grafis sehingga terkesan lebih nyata.
2. Pengembangan teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan cerita sejarah cerita rakyat Legenda Raden Kamandaka kepada masyarakat umum terlebih khusus generasi muda.