

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Di era digital, game telah menjadi media hiburan dan edukasi yang dominan, terutama bagi generasi muda. Menurut Newzoo (2023), industri game global diprediksi mencapai nilai pasar \$187,7 miliar pada 2023, dengan 64% pemain berusia 10–35 tahun. Di Indonesia, game mobile menjadi platform paling populer, diakses oleh lebih dari 160 juta pengguna (APJII, 2022). Fenomena ini membuka peluang untuk memanfaatkan game sebagai sarana pelestarian budaya, karena sifatnya yang interaktif dan mampu menciptakan pengalaman imersif bagi pemain.

Cerita rakyat merupakan narasi yang lahir dari tradisi masyarakat dan diwariskan secara lisan, mencerminkan keragaman budaya serta sarat nilai edukatif (Dewi Tasliyatun, 2015). Salah satu contoh terkemuka adalah kisah "Kancil dan Buaya", cerita tradisional Indonesia yang populer karena menyampaikan pesan moral tentang kecerdikan, keberanian, dan integritas. Kisah ini menggambarkan bagaimana Kancil menggunakan akalnyanya untuk mengelabui Buaya, mengajarkan pentingnya berpikir kritis dalam menghadapi konflik (Dewi, 2015). Sebagai bagian dari warisan budaya, cerita-cerita seperti ini tidak hanya menghibur, tetapi juga berperan dalam pembentukan karakter generasi muda. Namun, Kemdikbud (2021) mengungkapkan bahwa 72% anak usia 12–18 tahun tidak lagi mengenal cerita rakyat lokal akibat terdesak oleh konten digital asing. Padahal, nilai-nilai seperti kecerdikan dalam mengambil keputusan cepat (seperti yang ditunjukkan Kancil) sangat relevan dengan tantangan kehidupan modern. Di sinilah ironi terjadi: di satu sisi, Indonesia kaya akan narasi tradisional yang penuh kebijaksanaan; di sisi lain, generasi muda justru lebih akrab dengan karakter dan nilai budaya asing. Adaptasi cerita rakyat ke media digital yang diminati anak muda, seperti game, menjadi solusi krusial untuk menjembatani kesenjangan ini.

Untuk mewujudkan adaptasi cerita "Kancil dan Buaya" ke dalam bentuk yang relevan bagi generasi digital, Unity dipilih sebagai engine pengembangan game. Platform ini memungkinkan penciptaan pengalaman interaktif yang imersif melalui fitur-fitur seperti

2D/3D rendering, animasi berbasis timeline, dan C# scripting yang fleksibel (Unity Technologies, 2023). Kemampuannya dalam mengembangkan game multiplatform (mobile, PC, web) juga menjadi keunggulan utama, mengingat 98% remaja Indonesia mengakses konten melalui smartphone (APJII, 2022). Dengan Unity, elemen budaya lokal seperti visual bertema alam Nusantara, musik tradisional, atau dialog berbahasa daerah dapat diintegrasikan tanpa mengorbankan estetika modern. Contohnya, studio lokal Tinker Games sukses menghidupkan legenda "Timun Mas" dalam game "Golden Cucumber" menggunakan Unity, dengan retention rate pemain mencapai 40% (Gamelab, 2021). Hal ini membuktikan bahwa Unity tidak hanya memudahkan proses teknis, tetapi juga menjadi jembatan antara warisan budaya dan inovasi digital.

Dari uraian di atas, pembuatan "The Legend of The Mouse Deer and The Crocodile Menggunakan Unity" bukan hanya upaya pelestarian budaya, tetapi juga respons terhadap perubahan preferensi generasi digital. Game ini diharapkan menjadi jembatan antara warisan naratif tradisional dengan teknologi, sekaligus membuktikan bahwa konten lokal dapat bersaing di pasar global jika dikemas secara kreatif.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan, dapat di simpulkan bahwa permasalahan yang di hadapi yaitu bagaimana merancang mekanisme permainan (gameplay) dalam game "The Legend of The Mouse Deer and The Crocodile" yang mengintegrasikan elemen budaya lokal (visual&musik) ke dalam desain game menggunakan Unity, serta mempertahankan keaslian cerita guna menarik bagi generasi digital.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan game cerita rakyat tentang Kancil dan Buaya, beberapa batasan masalah perlu ditetapkan untuk menjaga fokus dan keberhasilan proyek. Batasan masalah ini mencakup aspek-aspek berikut:

1. Mode yang bisa dimainkan *single-player*
2. Bergenre *adventure*

3. Game “The legend of the Mouse Deer and the Crocodile” Ini menggunakan bahasa pemrograman C# dan memiliki konsep dua dimensi dengan tipe platformer melalui perangkat lunak game-engine Unity
4. Metode yang digunakan untuk membuat game adalah Cycle of Multimedia Development (MDLC)?

#### **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Pembuatan game cerita rakyat tentang Kancil dan Buaya ini bertujuan sebagai solusi inovatif untuk melestarikan cerita rakyat Kancil dan Buaya di era digital, serta menyampaikan nilai-nilai moral seperti kecerdikan dan keberanian kepada generasi muda yang ditekankan dalam implementasi level dan tantangan didalam game, sekaligus Menyediakan media edukasi budaya yang menarik bagi remaja melalui game interaktif.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Adapun Sistematika dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

##### **2. BAB II DASAR TEORI**

Pada Bab ini menjelaskan tentang definisi terkait dengan membuat laporan akhir dari tugas. Ini juga mencakup tinjauan literatur yang relevan dan dasar teori.

##### **3. BAB III METODE PENELITIAN**

Pada Bab ini menjelaskan tentang jenis penelitian, prosedur penelitian, dan diagram alir penelitian.

##### **4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA**

Bab ini membahas pengembangan antarmuka, yang mencakup banyak subbagian dan testing game.

##### **5. BAB V PENUTUP**

Pada Bab ini berisikan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan pembahasan serta saran yang diberikan untuk mencapai hasil yang lebih baik.