

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam era modern saat ini, akses internet telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Mulai dari penggunaan media sosial untuk menjaga koneksi dengan keluarga, hingga media hiburan seperti YouTube, Netflix, dan permainan digital yang menarik, terutama bagi anak-anak yang masih dalam tahap mudah dipengaruhi. Namun, perkembangan pesat ini sering kali mengakibatkan pergeseran minat dari cerita dan legenda tradisional, termasuk legenda dan cerita rakyat yang sarat dengan nilai-nilai budaya.

Berdasarkan penelitian Kominfo (2014), yang didanai oleh UNICEF dan dilaksanakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika, 98 persen dari anak-anak dan remaja memiliki pengetahuan tentang internet, dan 79,5 persennya merupakan pengguna aktif (Kominfo, 2014). Data terbaru dari Badan Pusat Statistik (BPS) (2021) menunjukkan bahwa anak-anak usia 5 tahun ke atas di Indonesia, dengan persentase mencapai 63,08%, telah merambah dunia internet untuk hiburan online, seperti gim online (Badan Pusat Statistik (BPS), 2021).

Fenomena ini semakin mencolok karena, menurut Nandy (2021) cerita rakyat dahulu diwariskan secara lisan (Nandy, 2021), kini terpinggirkan oleh berbagai media yang tersedia di internet yang lebih canggih dan menarik bagi anak-anak. Hal ini menimbulkan kekhawatiran akan hilangnya kekayaan budaya di tengah arus globalisasi yang begitu deras.

Oleh karena itu, sebagai langkah untuk mempertahankan warisan budaya dan menghadirkan kembali keindahan cerita rakyat bagi generasi muda, penelitian ini memilih untuk mengangkat salah satu legenda terkenal, yaitu Si Jampang, dan mengadaptasikannya ke dalam bentuk media gim yang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak-anak sekolah dasar saat ini. Pemilihan cerita rakyat Si Jampang dilakukan karena nilai moral dan budaya yang terkandung di dalamnya serta pengaruh cerita tersebut bagi masyarakat Betawi.

Menurut Haliza (2023), Si Jampang mewariskan berbagai ilmu silat yang mencerminkan karakter Betawi yang kuat dan pemberani dalam menghadapi kehidupan. Meskipun memiliki perilaku yang kontroversial, Si Jampang mengajarkan pentingnya keadilan sosial dan kepedulian terhadap sesama. Nilai-nilai ini penting untuk diteruskan kepada generasi muda dalam rangka pembangunan bangsa yang hebat. Selain nilai dan moral, Si Jampang juga menceritakan sejarah masyarakat Betawi yang menggambarkan kehidupan mereka pada masa lalu (Haliza, 2023).

Mengingat nilai sejarah yang dimiliki oleh Si Jampang, Haliza (2023) menekankan bahwa cerita Si Jampang mencerminkan realitas sosial Betawi pada masa itu, yaitu adanya ketidakadilan sosial dan ekonomi. Meskipun Si Jampang dikenal sebagai perampok, hasil rampokannya dibagikan kepada masyarakat yang membutuhkan. Hal ini mencerminkan kepedulian terhadap sesama dan keberanian untuk melawan ketidakadilan, yang merupakan bagian dari identitas masyarakat Betawi. Dengan demikian, cerita Si Jampang dapat membantu memperkuat identitas masyarakat Betawi Jabodetabek sebagai bagian dari warisan budaya (Haliza, 2023).

Eka (2024) menekankan bahwa media interaktif memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan melihat dampak dominasi media internet terhadap cerita-cerita rakyat, termasuk cerita Si Jampang, menjadi suatu kewajiban untuk merespons perubahan ini dengan langkah-langkah yang sesuai. Penelitian ini bukan hanya sebatas mempertahankan warisan budaya, tetapi juga sebagai upaya nyata untuk menciptakan jembatan antara tradisi dan teknologi (Eka, 2024).

Menurut Eka (2024) melalui penyelidikan dan rancangan ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pendidikan anak-anak di Jabodetabek, menjaga keberlanjutan nilai-nilai budaya, dan menginspirasi generasi muda untuk tetap berakar pada warisan leluhur mereka sekaligus bersiap menghadapi masa depan digital yang semakin kompleks (Eka, 2024).

Untuk merealisasikan proyek ini, Penulis juga harus menetapkan platform di mana gim akan diluncurkan. Menurut Hyvärinen (2018), dalam memilih platform, para pengembang harus mempertimbangkan target audiens dan anggaran yang tersedia, karena gim tersebut tidak hanya akan bersaing dengan pengembang lain, tetapi juga dengan perusahaan gim besar yang memiliki sumber daya finansial yang lebih besar (Hyvärinen, 2018). Oleh karena itu, Penulis memutuskan untuk meluncurkan gim independen ini di platform yang lebih kecil dan ramah terhadap pengembang, seperti Game Jolt dan Itch.io, sesuai dengan target audiens Penulis. Hyvärinen (2018) menyatakan bahwa karena adanya persaingan yang ketat di Steam yang didominasi oleh perusahaan-perusahaan besar dan memiliki audiens yang lebih berdedikasi, pengembang independen disarankan untuk menggunakan platform-platform yang lebih kecil dan ramah seperti Game Jolt dan Itch.io (Hyvärinen, 2018).

Dari latar belakang tersebut, ditemukan adanya kekurangan media informasi mengenai cerita rakyat. Oleh karena itu, untuk menangani masalah ini Penulis mengajukan solusi perancangan gim mengenai cerita rakyat untuk mengangkat tradisi bangsa ke era globalisasi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dalam latar belakang, Penulis menemukan bahwa minat pada cerita rakyat atau legenda menurun seiring meningkatnya ketertarikan pada media internet, terutama di kalangan anak-anak. Hal ini menjadi perhatian serius karena warisan budaya sering diwariskan melalui tradisi lisan. Oleh karena itu, Penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

"Bagaimana merancang gim mengenai cerita rakyat Si Jampang?"

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan tugas akhir, Penulis telah menentukan batasan-batasan yang perlu diperhatikan dengan maksud mengingatkan dan memfokuskan perhatian Penulis agar tidak terlalu luas.

1. Demografis
  - a. Usia : 9 – 12 Tahun
  - b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
  - c. Pendidikan : Sekolah Dasar kelas 4-6
  - d. Penghasilan/Pemberian orang tua : SES B
2. Geografis
  - a. Negara : Indonesia
  - b. Kota : Jabodetabek
3. Psikografis
  - a. Perilaku : Memiliki rasa penasaran yang tinggi
  - b. Kebiasaan : Bermain gim saat memiliki waktu bebas
  - c. Gaya Hidup : Sering aktif dan terkini dalam era Globalisasi

Untuk menentukan target sasaran, Penulis memutuskan penelitian ini hanya mencakup usia anak sekolah dasar agar penelitian lebih relevan dengan kebutuhan dan karakteristik anak-anak sekolah dasar.

Dalam perancangan gim 2 dimensi, Penulis membatasi wilayah Jabodetabek karena wilayah ini merupakan pusat teknologi dan memiliki pengaruh budaya luar yang tinggi. Menurut Dangga (2023), kemajuan teknologi informasi merupakan salah satu faktor yang mengurangi minat generasi muda terhadap budaya lokal mereka sendiri. Lebih dari itu, banyak generasi muda yang menganggap budaya Indonesia sebagai sesuatu yang kuno dan tidak relevan dengan zaman, padahal budaya Indonesia kaya akan keberagaman yang menarik (Dangga, 2023).

Untuk memperjelas teknologi atau jenis perangkat yang akan digunakan dalam pengembangan gim 2 dimensi, Penulis hanya akan fokus terhadap satu media agar penelitian dapat fokus pada pengembangan solusi yang memadai dan sesuai dengan kebutuhan target audiensi.

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Dari informasi yang telah disampaikan, Penulis mampu menetapkan tujuan tugas akhir untuk memberikan fokus yang jelas. Tujuan tersebut sebagai berikut:

“Dengan gim 2 dimensi cerita rakyat Si Jampang, Penulis memadukan teknologi dan kekayaan budaya Indonesia untuk membangkitkan minat dan keterlibatan anak-anak dalam melestarikan warisan mereka.”

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

1. Manfaat bagi Penulis:
  - a. Penulis akan mendapatkan pengalaman yang berharga dalam perancangan, mengembangkan, dan mengimplementasikan sebuah proyek besar seperti gim 2 dimensi berbasis cerita rakyat Si Jampang.
  - b. Penulis akan memperluas pengetahuannya tentang budaya dan tradisi Indonesia, serta mengembangkan keterampilan dalam menciptakan solusi kreatif dan inovatif untuk memecahkan masalah yang kompleks.

2. Manfaat bagi Orang Lain:

- a. Anak-anak sekolah dasar akan mendapatkan akses yang lebih mudah dan menarik untuk memahami dan mengapresiasi warisan budaya Indonesia melalui gim 2 dimensi ini, sehingga dapat meningkatkan minat mereka terhadap cerita rakyat dan legenda tradisional.
- b. Orang tua dan pendidik juga akan mendapatkan sumber daya tambahan untuk mendukung pembelajaran anak-anak tentang budaya dan nilai-nilai tradisional, serta meningkatkan pemahaman mereka tentang pentingnya pelestarian warisan budaya.

3. Manfaat bagi Universitas:

- a. Universitas akan mendapatkan reputasi yang lebih baik dalam hal penelitian dan pengembangan solusi kreatif yang relevan dengan kebutuhan masyarakat, serta kontribusi nyata dalam upaya pelestarian budaya bangsa.
- b. Menjadi bahan ilmu pengetahuan beserta referensi bagi mahasiswa/mahasiswi universitas yang memilih topik yang serupa untuk membantu dalam perancangan laporan mereka.

