

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan tradisional merupakan komponen esensial dalam pembentukan jati diri suatu bangsa, yang merefleksikan nilai-nilai historis, etika, serta warisan budaya dari generasi sebelumnya. Menurut penelitian Bekti Galih Kurniawan Bekti (2022) Di Indonesia, salah satu kekayaan budaya yang sarat akan nilai dan filosofi adalah kesenian Reog Ponorogo, yang berasal dari wilayah Ponorogo, Jawa Timur. Kesenian ini dikenal luas melalui pertunjukan yang megah dan penuh makna simbolik, dengan perpaduan unsur seni tari, musik tradisional, serta kisah legenda yang menceritakan tokoh Prabu Klono Sewandono dan Dewi Ragil Kuning.

Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa minat generasi muda terhadap seni tradisional, termasuk Reog, mengalami penurunan. Faktor-faktor yang memengaruhi kondisi ini antara lain dominasi budaya asing, intensitas penggunaan gawai, serta rasa kurang percaya diri dalam mengapresiasi budaya lokal. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2021, tercatat hanya 0,56% dari penduduk berusia 16–59 tahun yang terlibat dalam kegiatan seni pertunjukan. Walaupun data tersebut mencakup berbagai jenis kesenian, angka tersebut mencerminkan masih rendahnya partisipasi terhadap seni pertunjukan tradisional seperti Reog.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan rekan-rekannya mengindikasikan bahwa sebagian besar remaja di Indonesia lebih tertarik pada budaya asing dibandingkan budaya lokal. Melihat fenomena tersebut, dibutuhkan suatu pendekatan yang kreatif dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini guna memperkenalkan serta menjaga kelestarian budaya Reog Ponorogo, khususnya di kalangan generasi muda, baik di dalam negeri maupun di tingkat global. Salah satu alternatif yang

menjanjikan untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan memanfaatkan media game digital.

Sebagai media interaktif, game memiliki potensi besar dalam menyampaikan nilai budaya melalui mekanisme yang menarik, menyenangkan, dan mudah diakses. Pemanfaatan game sebagai media edukasi dinilai dapat menjadi solusi untuk mengangkat kembali legenda dan nilai budaya Reog dalam format yang lebih modern dan diterima oleh generasi digital saat ini. Meski demikian, proses pengembangan game memerlukan metodologi yang terstruktur agar hasil akhirnya tidak hanya menarik dari segi visual dan permainan, tetapi juga mampu merepresentasikan konten budaya dengan baik.

Berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas Game Development Life Cycle (GDLC) sebagai metode dalam pengembangan game edukatif berbasis budaya. Sebagai contoh, Syahputra dan Fadillah menciptakan game pengenalan budaya Betawi dengan pendekatan GDLC. Wulandari dan Prasetyo membuktikan bahwa game tradisional anak berbasis GDLC mampu meningkatkan pemahaman budaya lokal. Hartanto dan Cahyani mengembangkan game edukasi berbasis budaya Jawa melalui pendekatan interaktif, sementara Nugroho mengembangkan *Nusantara Adventure* untuk siswa sekolah dasar. Penelitian lainnya oleh Yulian dan Permana menunjukkan keberhasilan implementasi budaya Sunda dalam game Android berbasis GDLC. Fitriyani, Sumaryana, dan Hidayat menyampaikan bahwa pendekatan serupa dalam pengenalan budaya Flores mampu meningkatkan pemahaman pengguna secara signifikan. Sementara itu, Kurniawan, Devegi, dan Nofrizza berhasil mengembangkan game platformer berbasis web dengan metode GDLC yang efektif dalam tahap pengujian.

GDLC merupakan metodologi yang dirancang khusus untuk pengembangan game secara sistematis, mencakup tahapan mulai dari inisiasi, perancangan, produksi, pengujian, hingga peluncuran dan

pemeliharaan. Dalam penelitian ini, penulis mengembangkan sebuah game dengan tema Reog Ponorogo, menggunakan Unity sebagai platform pengembangan utama, dan menerapkan GDLC sebagai kerangka kerja. Diharapkan, game yang dihasilkan mampu menjadi media edukatif sekaligus hiburan, yang berperan aktif dalam memperkenalkan serta melestarikan budaya Reog Ponorogo di era digital saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana penerapan metode Game Development Life Cycle (GDLC) dalam proses pengembangan game bertema budaya Reog Ponorogo dengan menggunakan Unity sebagai platform pengembangan?

1.3 Tujuan

Tujuan utama dari pengembangan game ini adalah untuk:

- a) Mengembangkan sebuah game berbasis desktop yang mengangkat unsur budaya Reog Ponorogo, dengan tujuan untuk mengenalkan dan melestarikan warisan budaya tersebut kepada masyarakat luas.
- b) Menerapkan GDLC secara menyeluruh dalam proses pengembangan game, untuk memastikan kualitas produk akhir dari segi gameplay, visual, dan narasi budaya.
- c) Menggunakan game sebagai media edukasi yang efektif untuk memperkenalkan nilai-nilai dan cerita dari seni tradisional Reog Ponorogo kepada generasi muda dan masyarakat umum.

1.4 Manfaat

Pengembangan game reog ini memberikan beberapa manfaat seperti:

- a) Penelitian ini berkontribusi pada pelestarian dan pengenalan budaya Reog Ponorogo bagi kalangan muda dan komunitas yang lebih luas, agar makna dan nilai budaya tersebut tetap terjaga dan tradisi ini dapat terus dikenal dan dihargai.
- b) Menghasilkan metode baru untuk edukasi budaya melalui teknologi game, yang dapat menjadi referensi bagi pengembangan media edukatif berbasis teknologi lainnya.
- c) Meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam pengembangan game menggunakan metode GDLC dan platform Unity, yang berguna bagi pengembang game dan peneliti di bidang teknologi informasi.
- d) Game yang dikembangkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang keberagaman budaya Indonesia, khususnya Reog Ponorogo, dan menginspirasi mereka untuk lebih mengenal budaya lokal.
- e) Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi awal bagi studi lanjutan yang berfokus pada pengembangan game berbasis budaya, baik nasional maupun internasional, khususnya yang mengangkat tema kekayaan budaya tradisional.
- f) Mendorong pengembangan industri kreatif di Indonesia dengan menciptakan produk digital yang menggabungkan elemen budaya tradisional dengan teknologi modern, sehingga dapat membuka peluang ekonomi baru dalam bidang ini.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalahnya meliputi:

- a) Game ini dikembangkan untuk berjalan pada platform desktop

- b) Konten dalam game akan terbatas pada elemen-elemen utama dari kesenian Reog Ponorogo, termasuk tokoh, cerita, dan tarian.
- c) Game ini akan memiliki fitur interaktif yang memungkinkan pemain untuk belajar dan memahami budaya Reog Ponorogo, namun hanya mencakup fitur singleplayer.
- d) Proses pengembangan game ini mengikuti tahapan dalam metode Game Development Life Cycle (GDLC) dan menggunakan Unity sebagai platform pengembangannya.
- e) Game akan didistribusikan secara digital dan dapat diunduh oleh pengguna melalui platform distribusi online.
- f) Game ini ditujukan untuk masyarakat umum, dengan fokus pada edukasi dan pengenalan budaya Reog Ponorogo.

1.6 Metodologi Penelitian

Tugas akhir ini disusun dengan menggunakan pendekatan metodologi yang terdiri dari tahapan-tahapan sebagai berikut:

1.6.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan perangkat komputer yang menjalankan sistem operasi Windows 10 64-bit. Spesifikasi perangkat keras mencakup prosesor Intel Core i5-12400F berkecepatan 2.50 GHz, RAM sebesar 16 GB, serta GPU NVIDIA GeForce GTX 1650 dengan VRAM 4 GB. Media penyimpanan yang digunakan berupa SSD berkapasitas 1 TB, yang mendukung performa sistem dan kecepatan proses pengolahan data. Untuk pengembangan game, penelitian ini memanfaatkan Unity Game Engine versi 2023 sebagai platform utama dalam proses perancangan dan implementasi aplikasi.

1.6.2. Pengumpulan data dan informasi

Metode yang diterapkan dalam proses pengumpulan data adalah melalui survei offline yang meminta partisipan untuk menilai pengalaman mereka dalam memainkan game reog ini di event technofest tahun 2024. Pertanyaan dalam survei dapat mencakup aspek-aspek seperti tingkat kepuasan, motivasi, dan efektivitas pembelajaran.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, laporan dibagi menjadi lima bab utama yang saling terintegrasi, dengan uraian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan secara menyeluruh tentang latar belakang permasalahan, perumusan dan pembatasan masalah, tujuan serta manfaat dari penelitian, metode yang diterapkan dalam proses pengembangan sistem, dan juga memberikan uraian singkat mengenai struktur atau sistematika penulisan laporan secara keseluruhan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan pembahasan mengenai landasan teori yang mendukung penelitian, disertai dengan tinjauan literatur yang relevan, termasuk studi-studi terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik Tugas Akhir ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tahapan-tahapan dalam analisis sistem, yang mencakup proses identifikasi permasalahan, analisis terhadap kebutuhan sistem, serta rancangan sistem yang direncanakan untuk dikembangkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tahapan implementasi sistem yang dilakukan berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Pembahasan mencakup konfigurasi teknis, prosedur pengembangan aplikasi, serta cara kerja dan pemanfaatan sistem yang telah direalisasikan.

BAB V PENUTUP

Bab penutup berisi ringkasan hasil penelitian yang telah diperoleh, disertai dengan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut atau penelitian sejenis di masa mendatang.