

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap harinya sekitar 43% dari populasi gen Z di Indonesia gemar memainkan games. Dari data yang diambil ternyata laki-laki lebih banyak memainkan games daripada perempuan. Sebanyak 89% laki-laki gen Z mengemukakan kegemarannya dalam memainkan games, kebalikannya persentase pada perempuan hanya menggapai 56%. Mayoritas pemain lebih memilih memakai ponsel untuk memainkan games yaitu sebanyak 76%. Hanya sedikit yang memilih bermain memakai PC dan console khusus. Penggunaan ponsel dinilai lebih simpel, karena dapat digunakan dimanapun dan kapanpun sebagai pengisi waktu luang (Heriyanto, 2024).

Dari jenis games-nya, Bahwasannya 25% gen Z memilih games dengan genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), contohnya *League of Legends*, *Arena of Valor*, dan *Mobile Legends*. Posisi kedua diduduki games dengan genre FPS (*First Person Shooter*) sebesar 16%. Berada di urutan selanjutnya yaitu genre Role play dengan persentase sebesar 15%. Selain itu, sisanya 2% dari responden menyebutkan tidak memiliki preferensi khusus dan senang memainkan games dengan genre apa saja yang ada (Heriyanto, 2024).

Tabel 1. 1 Persentase peminat game berdasarkan genre

No	Genre	Persentase minat
1	MOBA	25%
2	FPS	16%
3	RPG	15%
4	Bebas	2%

Dilihat dari data diatas genre game role play ini menduduki peringkat ke tiga dibawah genre MOBA dan FPS sebagai genre yang diminati, artinya masih banyak yang memainkan genre tersebut, berbeda dengan genre MOBA dan FPS yang sekarang ini banyak berfokus di permainan kompetitif, game bergenre role playing ini sendiri memiliki banyak sekali sub genre yang menawarkan banyak sekali variasi cara permainannya, di mana daya tarik utamanya adalah bahwa ini merupakan jenis permainan yang menggabungkan elemen-elemen penceritaan yang

kompleks, dan seni bermain peran yang membuat seseorang merasa menjadi karakter yang mereka mainkan dalam permainan. Misalnya dengan mengambil tema dari cerita rakyat Indonesia, sebagai contoh kita dapat memasukkan makhluk-mahluk mitologi sebagai karakter dan tokoh utama cerita di dalam *game* nya, elemen-elemen tersebut akan sangat cocok digabungkan dengan *genre role play*.

Apabila diambil dari tema *game* dengan cerita rakyat, Indonesia memiliki beragam suku dan budaya di dalamnya termasuk cerita rakyat dan juga mengenai mitologi-mitologi yang berkembang di dalamnya, namun sangat disayangkan tidak disadari oleh masyarakat umum di masa modern ini. Dikarenakan masih kurangnya media penyampaian tentang makhluk mitologi Nusantara untuk masyarakat. Faktanya kebanyakan dari makhluk mitologi yang kurang dikenal ini memiliki berbagai kisah menarik yang dapat menjadi pembelajaran, akan tetapi kurang terpublikasi. Rata-rata data tertulis dan media online lebih banyak menampilkan konotasi negatif, hanya menampilkan sisi buruk dari mitologi atau membuat kisah-kisah yang seram dan membuat takut. Sebaliknya, makhluk mitologi dari mancanegara sering ditampilkan dalam wujud hiburan seperti film animasi dan buku cerita bergambar. Makhluk mitologi tersebut dibuat dengan apik sehingga membuat generasi modern di Indonesia cenderung lebih menggemari dan mengenal makhluk-mahluk mitologi dari luar negeri dibandingkan dengan makhluk mitologi nusantara (Beskin & Koesoemadinata, 2018).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti memiliki inisiatif untuk membuat dan mengembangkan aplikasi *Game* ber *genre RPG* yang bertemakan makhluk mitologi Indonesia bernama “*Garuda Quest*”. *Game* “*Garuda Quest*” nantinya dapat dimainkan dengan mudah dan dimana saja menggunakan handphone khususnya *Android*. Perancangan *game* “*Garuda Quest*” ini dikembangkan memakai metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*. Kelebihan metode tersebut yaitu sesuai untuk pengembangan sistem pada aplikasi multimedia dan langkah nya bisa dipertukarkan posisinya menyesuaikan dengan kebutuhan penelitian (Prahara, 2010).

Game “*Garuda Quest*” ini diharapkan tidak hanya sebagai hiburan saja melainkan juga dapat dijadikan sebagai media pengenalan mitologi Indonesia untuk

generasi modern. Sehingga dengan memainkan *game* ini dapat lebih mengenal mengenai makhluk mitologi dari berbagai daerah di Indonesia yang tidak kalah menariknya dari makhluk mitologi yang berada di luar negeri.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diambil dari latar belakang diatas, yaitu bagaimana merancang *game* ber-genre *RPG* (*Role Playing Game*) bertemakan mitologi Indonesia dengan menggunakan metode *MDLC* (*Multimedia development life cycle*)?

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian bersumber pada rumusan masalah diatas adalah merancang *game* yang dapat memikat minat *user* sebagai media hiburan dan pengenalan cerita makhluk mitologi di daerah Indonesia dengan menggunakan metode perancangan *MDLC* (*Multimedia development life cycle*).

1.4 Manfaat

Manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Diharapkan hasil penelitian ini selain dapat digunakan sebagai hiburan juga dapat digunakan sebagai pengenalan apa saja yang termasuk di dalam mitologi Indonesia.
2. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penulis lain dengan penelitian serupa.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* yang dirancang ber genre *Role Playing Game* dan bersifat *offline*.
2. *Game* ditujukan untuk platform *android*.
3. Tema *game* yang dirancang mengambil dari makhluk-makhluk mitologi Indonesia.
4. Metode yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle*.

5. Responden yang dituju dalam penelitian ini yaitu 50 mahasiswa Teknik Informatika pengguna *smartphone android*.
6. *Level* maksimal karakter *game* ini adalah 10.

