

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan kekayaan budaya melimpah. Kekayaan budaya dan keragamannya dengan 1.128 suku bangsa menjadi potensi keragaman yang menjadi ciri khas Indonesia di mata dunia[1]. Kekayaan budaya yang tersebar di seluruh Indonesia menjadikan Indonesia sebagai wilayah eksotis dan bercitra kental terhadap kebudayaan, hal ini menjadi potensi bagi Indonesia dari berbagai bidang.

Begitu banyak keragaman budaya di Indonesia, salah satunya ialah Kebudayaan Sunda yang merupakan salah satu etnik terbesar di Indonesia. Tutar bahasa yang lembut, gaya musik yang ciri khas, dan gaya seni yang eksotis menjadikan budaya Sunda dilirik oleh mata dunia. Berbagai macam instrumen tersentuh oleh unsur-unsur dan nilai-nilai kebudayaan. Mulai dari musik, gaya busana, seni bahasa, hiburan, dan sebagainya. Namun, yang patut disoroti ialah Kisah Rakyat. Sebuah dongeng dengan latar kisah sebuah baik legenda maupun kisah nyata yang memiliki nilai edukasi dan nilai keagamaan menjadi salah satu media perkembangan kebudayaan yang cukup populer.

Kisah Mundinglaya Di Kusumah merupakan salah satu kisah rakyat Sunda Pajajaran tentang bagaimana seorang Mundinglaya mempersatukan tanah Sunda dengan mendapatkan sebuah pusaka legendaris. Kisah ini memiliki nilai edukasi tentang kepentingan bersama dan tekad tulus seorang Mundinglaya.

Aplikasi permainan merupakan media Interaktif yang kaya akan interaksi dan nilai. Dalam sebuah aplikasi permainan dapat terkandung nilai edukasi, hiburan, atau bahkan sebuah nilai norma. Aplikasi permainan menyampaikan nilai-nilai tersebut secara tersirat dan intuitif. Sehingga nilai-nilai yang ingin disampaikan bisa disampaikan secara halus tanpa adanya penolakan. Ini lah yang menjadi kekuatan terbesar aplikasi permainan sebagai alat pembentukan pola pikir[2].

Dengan aplikasi permainan kami ingin melestarikan budaya Indonesia dengan mengambil contoh kasus kisah Mundinglaya Di Kusumah.

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat rancangan Aplikasi Permainan yang meningkatkan kepedulian terhadap budaya Indonesia melalui Pelestarian Kisah Rakyat Mundinglaya Di Kusumah?
- b. Bagaimana cara mengimplementasikan rancangan Aplikasi Permainan yang meningkatkan kepedulian terhadap budaya Indonesia melalui Pelestarian Kisah Rakyat Mundinglaya Di Kusumah?
- c. Bagaimana cara meningkatkan citra kebudayaan di mata dunia melalui Aplikasi Permainan Kisah Rakyat Mundinglaya Di Kusumah?

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Kisah rakyat yang diangkat ialah Kisah Mundinglaya Di Kusumah
- b. Akan terdapat modifikasi pada kisah dan karakter demi kepentingan unsur hiburan dan perkembangan jaman
- c. Jumlah *chapter* yang diimplementasikan berjumlah 3 *chapter* dari 5 *chapter* yang direncanakan

### **1.4. Tujuan**

- a. Memberikan edukasi terhadap pemain akan kisah Mundinglaya Di Kusumah
- b. Memaparkan unsur kekayaan kebudayaan Indonesia khususnya Sunda Pajajaran melalui visual permainan
- c. Meningkatkan dan melestarikan citra kebudayaan Indonesia di mata dunia

### **1.5. Metodologi Penyelesaian Masalah**

Metodologi yang dapat dilakukan dalam proses penyelesaian masalah yang dihadapi adalah sebagai berikut :

- a. Tahap pencarian dan pengumpulan data  
Melakukan pengumpulan data terhadap kondisi sekarang perihal pengetahuan dan minat pada kebudayaan Indonesia, khususnya kisah Mundinglaya Di Kusumah.
- b. Tahap studi literatur  
Mencari dan mempelajari nilai-nilai kisah Mundinglaya Di Kusumah.
- c. Tahap perancangan sistem  
Merancang sistem yang sesuai dengan identifikasi kebutuhan. Merancang interface, program, multimedia, poster, video, dll.
- d. Tahap implementasi  
Melakukan implementasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.
- e. Tahap pengujian dan analisa  
Melakukan pengujian sistem dan menganalisis hasil pengujian tersebut untuk menentukan ketercapaian tujuan.
- f. Tahap pembuatan laporan  
Membuat laporan tugas akhir yang berisi dokumentasi tahap-tahap yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas akhir serta hasil analisisnya.

## 1.6. Pembagian Tugas Anggota

### a. Ravi Mahfunda

Peran : *Game Developer*

Tanggung Jawab :

- Merancang rencana pengembangan aplikasi permainan
- Mengimplementasikan rencana pengembangan aplikasi permainan
- Mengimplementasikan mekanik dasar aplikasi permainan
- Mengintegrasikan aset visual yang telah dibuat dalam aplikasi permainan

### b. Sukma Sekararum

Peran : *2D Game Artist*

Tanggung Jawab :

- Membuat aset visual untuk aplikasi permainan
- Menuangkan unsur kebudayaan Indonesia pada aset visual
- Membuat animasi dan keperluan aplikasi permainan lainnya