

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang situasi yang mendasari penelitian ini, rumusan masalah yang ingin diteliti, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian, manfaat penelitian bagi pihak-pihak yang berkaitan, dan penjelasan struktur organisasi dokumen tesis ini.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Karya fiksi dipelajari di dalam pendidikan sastra untuk berbagai manfaat, seperti memperluas wawasan kehidupan, mengenalkan kebudayaan, mengembangkan kepribadian, dan meningkatkan pengetahuan berbahasa dan bersastra (Jones, 2019; Nurgiyantoro, 2013; Sumiyadi & Durachman, 2014). Karena banyaknya manfaat ini, proses pembelajaran karya fiksi baik di sekolah maupun di luar sekolah terus dilakukan dan ditingkatkan dengan media-mediana yang beragam. Meskipun begitu, dengan bertambahnya media karya fiksi yang ada, media yang dipelajari dalam pembelajaran tidak selalu ikut bertambah.

Media karya fiksi yang paling sering dijadikan subyek dalam buku-buku, penelitian, dan pembelajaran sastra merupakan novel dan cerpen yang menceritakan narasi dalam bentuk bacaan serta film dan drama yang menceritakan narasi dalam bentuk tampilan (Damono, 2018; Suherli dkk., 2016, 2017; Suryaman dkk., 2018; Tuttle, 2005; Wicaksono, 2017). Dibandingkan dengan media-media tersebut, narasi dalam media gim video (*video game*) yang berbentuk interaksi lebih jarang dijadikan subyek dalam penelitian maupun pembelajaran sastra Indonesia. Gim video memang merupakan temuan terbaru yang dibuat apabila dibandingkan dengan film, drama, atau novel (Bateman, 2021; Graetz, 1981), tetapi sebagai media narasi, gim video memiliki keunikan dalam memberikan kendali kepada atau interaksi dengan penikmatnya dibandingkan dengan media lain (Brackeys, 2018; Hutcheon, 2006; TED, 2018).

Walaupun penggunaan media novel, cerpen, film, dan drama tidak memiliki masalah secara tersendiri dan tetap cocok sebagai media dasar dalam

pembelajaran sastra, gim video pada masa kini sangat populer di kalangan remaja dan dewasa muda. Indonesia merupakan pasar gim video terbesar di Asia Tenggara dan urutan ke-16 di seluruh dunia (Allcorrect Games, t.t.). Pengeluaran tahunan gim video dalam negeri mencapai US1,1 miliar pada 2018 (Asosiasi Game Indonesia (AGI), t.t.)—angka yang konsisten dengan data pangsa pasar dari sumber lain dan terus meningkat (Allcorrect Games, t.t.; Statista, t.t.). Profil pemain gim video terbanyak di Indonesia juga berada pada rentang usia 21–35 tahun dan diikuti oleh rentang usia 10–20 tahun (Newzoo, 2017). Ditambah dengan nominasi dan penghargaan yang diraih oleh sejumlah gim video asal Indonesia dalam kurun waktu 2 tahun terakhir, terutama dari segi penceritaan (Bashir & Bahri, 2022; Harith, 2023; Saputro, 2023; The Game Awards, 2023), dan semakin populernya pembahasan potensi gim video dalam pendidikan oleh penelitian-penelitian baik dalam negeri (Amin & Wahyudin, 2022; Panjaitan dkk., 2020; K. W. Sari dkk., 2014; Winarni dkk., 2019) dan luar negeri (Annetta, 2008; Dondlinger, 2007; Papastergiou, 2009; K. D. Squire, 2003, 2008), penggunaan gim video dalam pembelajaran sastra pada masa pesatnya kemajuan industri gim lokal berpotensi besar dalam meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar sastra pada kalangan muda yang juga mempengaruhi performa hasil belajar (Cheung, 2018; Dewey, 2009; Jamilah & Isnani, 2017; Ornstein dkk., 2010; Skinner dkk., 2008).

Di samping daya tarik dan motivasi belajar, penelitian ini mengkonsentrasikan potensi gim video dalam membantu pelajar mendapatkan inspirasi dan referensi untuk menulis kreatif. Untuk menghadapi langkah yang paling sulit dalam menulis karya fiksi—penentuan tema dan memulai proses penulisan (Sumiyadi & Durachman, 2014)—gim video sebagai media karya fiksi dapat berperan menjadi sumber inspirasi dan contoh cerita untuk dimainkan oleh orang yang sudah menyukai atau tertarik dengan aspek mana pun dari gim video, baik terhadap narasi, mekanika (aturan atau cara bermain) permainan, atau dunia artifisial di dalamnya dalam proses belajar. Dalam peran tersebut, gim video hanya menjadi sebuah alternatif dari novel atau cerpen sebagai contoh bacaan, film atau drama sebagai contoh tontonan, dan dunia

nyata sebagai sumber inspirasi utama penulis, bukan sebuah pengganti atau peningkatan.

Dibandingkan dengan aplikasi gim video dalam mata pelajaran lain, aplikasi gim dalam pembelajaran sastra fiksi relatif mudah untuk dilakukan. Mengingat manfaat utama gim video sebagai media hiburan yang dibuat untuk dinikmati selayaknya karya fiksi lain, praktisi pengajar sastra tidak perlu mengembangkan gim video khusus, namun cukup mengkurasi gim video yang telah ada—aktivitas yang tidak berbeda dari memilah film atau novel untuk ditonton dan dibaca siswa. Hal yang sama juga dapat dilakukan oleh pelajar autodidak atau penggerak komunitas.

Mengesampingkan popularitas, potensi, dan kemudahan, mengkurasi gim video untuk mendampingi pembelajaran sastra akan sulit dilakukan tanpa kemampuan mengetahui kecocokan gim video untuk pembelajaran dan teknik penggunaannya. Maka dari itu, peneliti membuat suatu buku panduan untuk membantu pelajar sastra dalam belajar menulis cerita mereka sendiri dengan media gim video, baik dengan bimbingan pengajar dalam konteks pendidikan formal dan nonformal atau secara mandiri maupun bimbingan keluarga dan komunitas dalam konteks pendidikan informal. Jenis karya sastra yang dipandu oleh buku untuk ditulis pembaca adalah cerita pendek karena merupakan bentuk karya fiksi yang sederhana seperti novel, tetapi lebih mudah ditulis dan diselesaikan. Untuk mencocokkan materi buku ini dengan demografi penggemar gim video terbesar, buku panduan ini dirancang untuk menyasar calon pembaca yang seusia siswa sekolah menengah dan mahasiswa sarjana.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, berikut adalah rumusan masalah dari penelitian ini.

- 1) Bagaimana proses perencanaan pengembangan buku panduan menulis cerpen dengan memanfaatkan gim video?
- 2) Bagaimana proses pembuatan buku panduan menulis cerpen dengan memanfaatkan gim video?
- 3) Bagaimana kredibilitas buku panduan menulis cerpen dengan memanfaatkan gim video?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memberikan masyarakat, terutama yang seusia siswa sekolah menengah atas dan dewasa muda, sebuah panduan berlatih menulis prosa fiksi dalam bentuk buku panduan. Sementara itu, berikut adalah tujuan-tujuan yang lebih spesifik dari penelitian ini, berdasarkan pada tujuan umum dan rumusan masalah-masalah penelitian.

- 1) Mendapatkan informasi yang cukup untuk mulai mengembangkan buku panduan menulis cerpen dengan memanfaatkan gim video.
- 2) Mengembangkan buku panduan menulis cerpen dengan memanfaatkan gim video dan mendokumentasikan proses pengembangan tersebut.
- 3) Menentukan kredibilitas buku panduan menulis cerpen dengan memanfaatkan gim video.

1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian

Dari segi praktis, produk yang dihasilkan dari penelitian ini dikembangkan dengan tujuan untuk membantu pembacanya berlatih menulis cerita fiksi menggunakan aspek-aspek dalam gim video terpilih, seperti narasi dan mekanika (aturan atau cara bermain) gim di dalamnya, menjadi cerita pendek. Dalam buku yang dibuat, aspek gim video tersebut tidak hanya digunakan dalam pembahasan sebagai sumber inspirasi, tetapi juga sebagai daya tarik terhadap calon pembaca yang dituju: pemain gim video dalam rentang usia 17 tahun ke atas, sesuai dengan riset pasar Newzoo (2017), tetapi belum tentu sudah tertarik untuk menulis cerita fiksi. Dengan kata lain, buku panduan ini juga diharapkan dapat membuat pemain gim video yang belum berminat menulis menjadi tertarik untuk belajar menulis, atau paling tidak tertarik untuk membuat nilai tambah dari hobi mereka bermain gim video. Mengenai alasan mengapa usia 10–16 yang disebut dalam riset pasar di atas tidak dimasukkan ke dalam calon pembaca yang disasar, hal ini dilakukan karena jumlah gim video yang aman bagi anak cukup terbatas dan contoh gim video dalam buku perlu dimasukkan sebanyak mungkin agar buku lebih menarik dan pembaca memiliki referensi yang cukup.

Dari segi teoretis, produk buku panduan yang dibuat diharapkan dapat memperluas pembahasan mengenai sastra dalam media gim video yang, pada

saat riset ini dilakukan, lebih jarang ditemukan dalam penelitian dan pembelajaran seperti yang telah disebutkan dalam bab sebelumnya. Dengan lebih banyak digunakannya media ini dalam karya-karya sastra, pembahasan media gim video dapat lebih banyak ditemukan di dalam buku-buku, penelitian, dan pembelajaran sastra di Indonesia seperti halnya yang ditemukan pada sumber-sumber luar negeri (Bateman, 2021; Hutcheon, 2006; Koenitz, 2018).

1.5 Struktur Organisasi

Tesis ini terdiri atas lima bagian utama: pendahuluan; kajian pustaka; metode penelitian; temuan dan pembahasan; dan simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Bab 1 (Pendahuluan) menjelaskan latar belakang situasi yang mendasari penelitian ini, rumusan masalah yang ingin diteliti, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini, manfaat penelitian ini terhadap pihak-pihak yang berkaitan, dan penjelasan struktur organisasi dokumen tesis ini. Bab 2 (Kajian Pustaka) berisi penjelasan mengenai masalah dan kondisi yang ada pada bidang yang diteliti dan penelitian terdahulu yang relevan. Bab 3 (Metode Penelitian) berisi prosedur-prosedur yang dilakukan dalam pengerjaan penelitian pengembangan ini, yaitu desain penelitian, partisipan penelitian, dan proses pengumpulan serta analisis data yang dikumpulkan. Bab 4 (Temuan dan Pembahasan) menjelaskan hasil dari langkah-langkah yang dilakukan di dalam penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang tertera di atas. Mengikuti format bab 4 dalam penelitian tematik dan langkah-langkah penelitian yang tercakup pada bentuk penelitian D&D (yang akan dijelaskan lebih mendetail pada bab 3), isi bab ini dibagi ke dalam tiga bagian: perencanaan, produksi, dan penilaian. Terakhir, Bab 5 (Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi) berisi konteks dokumen tesis secara keseluruhan, penafsiran temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan di bab 4, akibat temuan tersebut terhadap pihak-pihak dan/atau aspek yang berkaitan, dan keterbatasan penelitian serta saran yang dapat diperbaiki atau dilakukan di masa depan.