

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia yang memiliki lebih dari 17.000 pulau, di mana hanya sekitar 7000 pulau yang berpenghuni. Pulau utama di Indonesia yang banyak penghuninya adalah pulau Jawa, Sumatera, Papua, Kalimantan, dan juga Sulawesi. Maka tidak asing jika Indonesia memiliki keanekaragaman budaya. Menurut (Prayogi & Danial, 2016) Indonesia merupakan suatu negara yang sangat kaya akan keanekaragaman budaya, hal ini dikarenakan Indonesia terdiri dari berbagai suku bangsa dimana masing-masing suku bangsa tersebut memiliki perbedaan dan keunikan baik dari segi bahasa daerah, adat istiadat, kebiasaan, dan berbagai hal lain yang memperkaya keanekaragaman dari budaya Indonesia itu sendiri.

Indonesia memiliki lebih dari 300 kelompok etnik atau suku bangsa, atau tepatnya 1.340 suku bangsa menurut sensus BPS tahun 2010. Dari banyaknya suku bangsa yang ada di Indonesia, suku Jawa adalah kelompok suku terbesar di Indonesia dengan jumlah mencapai 41% populasi. Dengan banyaknya kelompok etnik atau suku bangsa, pasti menyimpan banyak keanekaragaman warisan budaya. Menurut (Armiyati, 2015) Indonesia memiliki warisan budaya yang sangat melimpah yang tertuang dalam berbagai bentuk baik berupa artefak *tangible* maupun tradisi *intangible* yang terungkap dalam masyarakat adat.

Pulau Jawa adalah pulau yang terpadat penduduknya di Indonesia. Meskipun pulau Jawa bukanlah pulau terbesar, tetapi pulau Jawa penduduknya paling banyak di Indonesia. Pulau Jawa terbagi dalam beberapa provinsi yaitu Banten, Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, dan Jawa Timur yang menyebabkan Jawa memiliki berbagai suku bangsa. Salah satu daerah di pulau Jawa yang masih kental akan budayanya adalah Jawa Barat. Mayoritas penduduk Jawa Barat adalah Suku Sunda, yang bertutur menggunakan Bahasa Sunda.

Dari banyaknya daerah di Jawa Barat yang masih kental dengan budaya salah satunya yaitu Kampung Naga yang terletak di Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat.

Menurut (Armiyati, 2015), Secara geografis, Kampung Naga terletak di sebuah lembah yang jaraknya ± 1 km dari jalan raya dengan ketinggian 488 meter dari permukaan laut. Kampung Naga merupakan salah satu wilayah tempat berdiamnya masyarakat adat. Masyarakat Kampung Naga merupakan salah satu bagian dari Suku Sunda, memiliki tradisi *tangible* dan *intangible* yang masih dipelihara. Salah satu tradisi masyarakat Kampung Naga adalah tradisi panen raya. Tradisi panen raya itu melakukan ritus ngukusan atau pembacaan doa sebelum memanen padi. Sebelum melakukan upacara pembukaan, para petani terlebih dahulu meletakkan empat dedaunan di beberapa titik sawah yang siap panen.

Masuknya budaya asing ke Indonesia membuat kebudayaan Indonesia perlahan mulai dilupakan oleh masyarakat. Menurut (Ekaprana Wijaya, 2012) Memperkenalkan kebudayaan Indonesia sejak dini merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi generasi muda. Generasi muda sebagai generasi penerus bangsa adalah penerus tradisi budaya Indonesia juga. Namun, pengaruh budaya asing yang semakin gencar, membuat generasi muda tidak tertarik untuk mempelajari budaya tradisional, bahkan sedikit demi sedikit telah menjauhi dan mulai melupakan budaya tradisional bangsa. Penggunaan pakaian adat, serta menyanyikan lagu daerah hanya sebatas pada acara-acara tertentu saja, misalnya acara pernikahan, acara adat tradisional, dan sebagainya. Malu untuk belajar kebudayaan Indonesia juga membuat kebudayaan semakin terlupakan, lalu ditambah dengan informasi yang minim dapat berakibat kurangnya pengetahuan tentang kebudayaan Indonesia. Untuk mempermudah belajar kebudayaan maka diperlukan media informasi yang dapat menunjang pengetahuan tentang kebudayaan tersebut kepada masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu Dosen Sejarah di Universitas Pendidikan Indonesia dan petugas Dinas Pemuda dan Olahraga di bidang Kepariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Tasikmalaya, mengatakan bahwa pada umumnya mengenalkan kebudayaan itu masih menggunakan buku, video, poster, pamflet, festival kebudayaan, promosi media sosial dan berkunjung secara langsung. Pada zaman modern saat ini, tidak diragukan lagi bahwa perkembangan teknologi yang begitu pesat, sangat mendukung untuk membuat media pengenalan kebudayaan menjadi lebih menarik minat masyarakat.

Video *games* adalah sebuah aktifitas yang paling diminati dari kalangan muda hingga kalangan orang tua hampir semua orang menyenangi video *games*. Video *games* dapat memberikan pengalaman dan perhatian seseorang untuk bisa memberikan sebuah kesenangan dan penghilang stress (Ferrara, 2013).

Menurut (Henry, 2010) *game* adalah aktifitas yang melibatkan satu atau lebih pemain. *Game* dapat pula diartikan sebagai tujuan yang ingin dicapai pemain atau sekumpulan aturan yang menandakan apa yang dilakukan. Perkembangan *game* di Indonesia dari tahun ke tahun semakin diminati oleh masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya jumlah pengunduh *game-game* yang ada di internet, seperti di play store, app store, steam, dan yang lainnya.

Menurut (Henry, 2010) *Game* yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan istilah *game* edukasi. *Game* berjenis edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain sehingga pemain diharapkan bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Jenis ini sebenarnya lebih mengacu kepada isi dan tujuan *game*, bukan jenis sesungguhnya.

Salah satu unsur yang berperan penting dalam sebuah *game* adalah kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) yang merupakan suatu program komputer yang bertindak dan berpikir seperti manusia dan juga bertindak dan berpikir secara rasional pada saat yang bersamaan. Dengan kecerdasan buatan, elemen-elemen dalam *game* dapat berperilaku seperti manusia. *Game Playing* (permainan *game*) merupakan bidang AI yang sangat populer berupa permainan antara manusia melawan mesin yang memiliki intelektual untuk berpikir. Komputer dapat bereaksi dan menjawab tindakan-tindakan yang diberikan oleh lawan mainnya (Utari, 2012).

Salah satu penerapan kecerdasan buatan di *game* untuk pengambilan keputusan yang cerdas adalah *Finite State Machine* (FSM) (Jones, 2015). Penerapan FSM pada *game* berguna untuk menentukan berbagai macam respon *Non Player Character* (NPC) berdasarkan interaksi yang dilakukan oleh pemain, hal ini disebabkan karena FSM dapat digunakan untuk mendesain dan menentukan respon perilaku yang dilakukan terhadap perubahan kondisi.

Game saat ini hanya sebagai media untuk mengisi waktu luang dan untuk menghilangkan penat. Jadi masih banyak orang yang beranggapan bahwa bermain *game* itu hanya menghabiskan waktu saja dan tidak mendapatkan manfaat. Tetapi menurut (Ferrara, 2013) “Video *games* dapat memberikan sebuah pelajaran atau bisa menjadi sebuah inspirasi untuk masa depan di dunia nyata, misalnya saja *game* Samurai Warriors yang mengajarkan sejarah tentang terbentuknya sebuah negara Jepang dan mengajarkan tentang pahlawan Jepang yang akan membuat pemain mempelajari sejarah Jepang tanpa disadari dan juga disenangi”.

Ada beberapa penelitian yang sebelumnya telah dilakukan yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Asyraq et al., 2020) yaitu Implementasi FSM (*Finite State Machine*) Pada *Game* Surabaya Membara. Pada penelitian yang telah dilakukannya, yaitu membuat *game* 2D dengan mengangkat tema pejuang Surabaya melawan tentara Sekutu yang menguasai wilayah Surabaya pada tanggal 27 Oktober sampai 20 November 1945. Pada aplikasi ini diimplementasikan kecerdasan buatan dengan menggunakan metode FSM. Metode tersebut mengatur perilaku objek saat terjadi perubahan keadaan atau kondisi dalam permainan. Lalu *game* ini bersifat *single player*, memiliki 3 level, dibuat berbasis *android* dengan tampilan 2D dan menggunakan metode FSM. Penelitian berikutnya dilakukan oleh (Hormansyah et al., 2018) yaitu Implementasi FSM (*Finite State Machine*) Pada *Game* Perjuangan Pangeran Diponegoro. Pada penelitian yang telah dilakukannya, yaitu mengangkat tema tentang perjuangan yang dilakukan pangeran Diponegoro melawan penjajah pada abad ke-18. Ini merupakan salah satu perang besar yang harus dihadapi Belanda yang disebut Perang Jawa. Pada aplikasi ini juga diimplementasikan kecerdasan buatan dengan metode FSM dimana fungsinya untuk mengatur perilaku dari objek dan saat terjadi perubahan kondisi. *Game* ini juga bersifat *single player*, dibuat berbasis *Android* dengan tampilan 2D dan menggunakan metode FSM.

Berdasarkan permasalahan dan studi literatur terkait pemaparan diatas, maka dari itu untuk mengatasi semakin berkurangnya minat masyarakat tentang pengetahuan kebudayaan diperlukan pelengkap media informasi yang dapat menunjang pengetahuan tentang kebudayaan seperti *game* untuk dapat menambah

pengetahuan kebudayaan khususnya di Kampung Naga, karena Kampung Naga masih kental akan budaya yang diwariskan oleh leluhurnya. Selain dapat menambah pengetahuan tentang kebudayaan, *game* ini juga dari segi pariwisata sebagai penarik untuk datang langsung ke tempat kebudayaan tersebut. *Game* yang akan dibuat nantinya bekerja secara *offline*, hanya digunakan *platform* pc dengan tampilan 3D, dan juga dengan fitur dari FSM yang berguna untuk menentukan respon (NPC) berdasarkan interaksi yang dilakukan oleh pemain. Oleh karena itu, *game* bisa menjadi media informasi dan promosi kebudayaan Indonesia, karena bisa meningkatkan pengetahuan dan minat tentang kebudayaan Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka secara umum permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah *game* edukasi pengenalan kebudayaan dengan menerapkan *finite state machine*?
2. Bagaimana pemahaman dan tanggapan pengguna *game* edukasi terhadap pengenalan kebudayaan?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian skripsi ini tidak menyimpang dan lebih terarah maka diberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* ini dikembangkan menggunakan Unity 3D.
2. *Game* ini dibuat berdasarkan hasil dari wawancara untuk materi Kebudayaan Kampung Naga.
3. Tidak dilakukan observasi secara langsung ke Kampung Naga dikarenakan sedang terjadi pandemik COVID-19
4. Aplikasi bekerja secara *offline* dan hanya *platform* pc.

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada perumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Merancang sebuah *game* pengenalan kebudayaan dengan menerapkan *finite state machine*.

2. Menganalisis pemahaman dan tanggapan pengguna *game* edukasi terhadap pengenalan kebudayaan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis mampu mendapat pengalaman dalam proses rancangan *game* pengenalan kebudayaan menggunakan *finite state machine*.
2. Bagi masyarakat untuk mempermudah mengenal kebudayaan dan juga mendapat pengetahuan kebudayaan.

1.6 Sistematika Penelitian

Kerangka Penelitian ini merupakan gambaran tentang isi dari skripsi secara keseluruhan berikut dengan pembahasan dari isi BAB nya. Kerangka Penelitian tersebut disusun sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

BAB ini menguraikan tentang latar belakang yang berisi tentang informasi yang berkaitan dengan masalah peneliti yang temukan pada kurangnya pengetahuan masyarakat tentang kebudayaan. Rumusan masalah dari penelitian ini berisi tentang poin-poin masalah yang peneliti temukan berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan. Tujuan dari penelitian ini berisi tentang tujuan mengapa peneliti mengangkat masalah tersebut. Batasan masalah berisi tentang apa saja yang menjadi batasan dalam penelitian yang dilakukan. Manfaat penelitian berisi tentang manfaat yang dapat dirasakan oleh pihak-pihak tertentu dan yang terakhir berisi struktur organisasi skripsi.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori pendukung dengan kajian dalam penelitian dan hal-hal lainnya juga yang mendukung penelitian ini. Teori yang dibahas yaitu mengenai Multimedia, *Game*, *Game* edukasi, Kecerdasan buatan, *Finite State Machine*, Kebudayaan, Kampung Naga, dan Kebudayaan Kampung Naga.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang tahapan yang dilakukan pada penelitian ini, antara lain metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai temuan yang dilakukan selama penelitian dan pembahasan mengenai *game* edukasi pengenalan kebudayaan Kampung Naga, perencanaan *game* edukasi, pengembangan *game* edukasi, uji coba produk, revisi produk, uji coba operasional kepada ahli media dan materi, uji coba akhir, hasil uji coba akhir dan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan dengan rekomendasi mengenai pengembangan untuk kepentingan penelitian berikutnya.