

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang masalah

Pelestarian budaya adalah bentuk dari kegiatan yang memiliki tujuan pemertahanan terhadap budaya yang ada pada sebuah daerah [1]. Budaya bangsa perlu dilestarikan untuk mempertahankan pengetahuan, nilai, dan sudut pandang orang zaman tersebut. Budaya biasanya dilestarikan oleh masyarakat yang mendiami daerah asal budaya tersebut. Sehingga budaya bisa diwariskan untuk generasi selanjutnya. Nilai budaya bisa diajarkan melalui sebuah cerita legenda. Cerita legenda rakyat mewakili kekayaan yang tidak tergantikan untuk generasi mendatang [2]. Sehingga generasi mendatang bisa belajar dari pengalaman sebelumnya melalui cerita legenda rakyat [3].

Legenda rakyat adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang mempunyai cerita sebagai suatu yang benar-benar terjadi / dianggap nyata. Oleh karena itu, legenda sering kali dianggap hanya sebagai sejarah kolektif (*folk story*). *Folk story* / cerita rakyat disertai dengan simbol sistem kebudayaan, pengetahuan, nilai dan cara pandang terhadap dunianya [4]. Pengetahuan, nilai, dan cara pandang orang zaman tersebut diceritakan pada sebuah kisah. Dikarenakan tidak tertulis dan hanya diberitahukan melalui pembicaraan, kisah tersebut mengalami distorsi. Pada zaman sekarang legenda daerah sudah dibukukan dan dapat dengan mudah didapatkan untuk dibaca oleh anak-anak. Cerita legenda rakyat terdapat dalam bentuk buku dan *Ebook*. Cerita ini bisa dibuatkan versi permainan digitalnya untuk menarik minat belajar anak.

Permainan memberikan solusi yang dapat mengidentifikasi dan mendukung minat belajar anak - anak tanpa pengawasan terus-menerus dari seorang guru [5]. Anak - anak dapat mendapatkan pelajaran dengan memainkan permainan. Permainan dapat dimainkan anak-anak sendiri maupun Bersama Teman. Sehingga permainan dapat memberikan pembelajaran pada anak – anak maupun temannya. Permainan disukai oleh anak-anak, remaja maupun dewasa. Permainan bisa bersifat edukasi

untuk memberikan informasi yang edukatif. Permainan yang bersifat edukasi memberikan wawasan kepada pengguna pada saat memainkan permainan. Permainan bisa memiliki konten berupa warisan serta budaya baik dalam informasi tertulis maupun sebagai objek permainan. Objek permainan bisa berupa warisan budaya Indonesia. Informasi tertulis memiliki informasi sejarah yang disajikan pada konten permainan. Informasi budaya dimanifestasikan dalam setiap adegan permainan untuk pemain lebih mengenal budaya. Adegan permainan bersifat edukasi, dan diterapkan sebagai model permainan. Permainan membantu untuk mengungkap hasil pembelajaran dalam warisan budaya [6].

Permainan adalah pola terstruktur yang memiliki peraturan untuk menyelesaikan permainan tersebut. Peraturan pada permainan berisi batasan yang tidak boleh dilakukan serta ketentuan untuk memenuhi tujuan. Tujuan permainan biasanya dilakukan untuk mendapatkan kesenangan maupun sebagai media pengajaran. Media pengajaran menggunakan teknologi perangkat lunak yang ada, seperti permainan edukasi. Teknologi perangkat lunak ini, bisa sebagai alternatif pengajaran materi tradisional. Guru tradisional bisa mengajarkan bidang ajarannya dalam permainan yang bersangkutan dengan bidangnya. Permainan yang telah dibukukan ini kemudian dibuatkan bentuk/versi digitalnya yang interaktif (pemain terlibat dalam permainan tersebut), agar anak-anak lebih tertarik dengan permainan yang bersumber dari cerita legenda Indonesia sendiri.

Cerita legenda Indonesia yang dibukukan seperti timun mas, malin kundang, sangkuriang, roro jonggrang, banyuwangi, dan danau toba. Cerita legenda Indonesia telah dibuatkan versi digital (*ebook*) untuk dibaca anak – anak. Beberapa cerita legenda sudah dibuatkan versi permainan digitalnya, termasuk cerita timun mas. Permainan digital tentang legenda daerah, masih sedikit yang mempunyai interaksi dengan pemain dan mayoritas berisi informasi cerita legenda [7]. Permainan digital yang bisa di *upload* di *platform* bisa menggunakan berbagai algoritma, diantaranya adalah algoritma Dijkstra dan algoritma A*. Penelitian digitalisasi budaya dibuat

dengan algoritma A* dikarenakan algoritma A* ini lebih banyak referensi penggunaanya untuk pembuatan permainan.

Penelitian digitalisasi budaya menggunakan permainan edukasi menggunakan data yang berasal dari jawaban pertanyaan dari responden. Jumlah sampel penelitian digitalisasi budaya berjumlah 115 responden. Pengambilan sampel tersebut dilakukan menggunakan *google form*. Data penelitian berisi data legenda rakyat, jenis permainan yang disukai, dan budaya yang disukai. Data legenda rakyat yang disukai untuk dijadikan permainan paling banyak adalah malin kundang yang berjumlah 51,3 %. Data jenis permainan yang paling menarik paling banyak adalah permainan *platform* yang berjumlah 39,1%. Data budaya Indonesia yang disukai paling banyak adalah cerita rakyat yang berjumlah 25,2%.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut yang ada pada bagian latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada tersebut:

- a. Bagaimana implementasi algoritma pencarian rute pada permainan malin kundang?.
- b. Bagaimana mempopulerkan dan memperkenalkan kembali warisan budaya cerita malin kundang sehingga tidak punah tertelan zaman?.

1.3. Tujuan

Tujuan dari pembuatan pengembangan permainan ini antara lain adalah:

- a. Menerapkan algoritma A* untuk penentuan *pathfinding* dalam NPC (*non player character*) permainan.
- b. Mendigitalisasi warisan budaya dalam bentuk permainan cerita rakyat malin kundang.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada maka perlu diberi batasan, adapun masalah yang dibatasi adalah:

- a. Menggunakan ruang lingkup warisan budaya yang berada pada cerita malin kundang dan menggunakan algoritma A* untuk pencarian rute NPC. Sumber cerita ditulis oleh ronidin [8].

1.5. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan permainan ini adalah:

- a. Mempermudah masyarakat mengenal budaya yang berada di Indonesia sejak kecil/dini.
- b. Menjadi sarana pembelajaran mengenai legenda rakyat.

1.6. Metodologi

Untuk membuat permainan yang berceritakan tentang legenda daerah dibutuhkan beberapa komponen, yaitu:

- a. Studi literatur

Studi literatur adalah metode dengan pencarian sumber informasi melalui pencarian referensi data seperti jurnal, artikel, dan buku pengetahuan lainnya.

- b. Perancangan program

Analisis pada bahan referensi program yang telah dikumpulkan sebelumnya.

- c. Implementasi program

Pengembangan program berdasarkan perancangan program sebelumnya.

- d. Dokumentasi dan penyusunan laporan

Dokumentasi dan penyusunan laporan untuk menunjukkan hasil penelitian.

- e. Kuesioner

Kuesioner adalah metode pencarian data penelitian melalui *google form*.