

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

Kebudayaan Sunda merupakan salah satu kebudayaan yang menjadi sumber kekayaan bagi bangsa Indonesia yang dalam perkembangannya perlu kita lestarikan. Budaya Sunda memiliki banyak kesenian salah satunya adalah wayang golek. Masyarakat Jawa tentunya mengenal wayang golek dari kisah mahabrata dan ramayana sebagai kesenian daerahnya.

Kebudayaan asli masyarakat Jawa ini semakin lama semakin ditinggalkan oleh perkembangan jaman yang semakin modern. Sungguh disayangkan padahal kebudayaan Sunda ini banyak mengandung nilai-nilai filosofis dan termasuk salah satu kebudayaan tertua di Indonesia. Nurullah (2011.hlm.1). Oleh karena itu, kita sebagai penerus generasi nenek moyang harus tetap melestarikan warisan kebudayaan tersebut dengan mengenalkan tokoh wayang dan kesenian kebudayaan Sunda seperti angklung, suling, calung, arumba dan kecapi sejak usia dini serta memberikan pengetahuan akan kebudayaan Sunda tersebut.

Pada usia 7-14 tahun merupakan waktu yang tepat untuk menanamkan pengetahuan sejak dini, sebab usia tersebut merupakan waktu yang sangat kritis bagi anak-anak untuk belajar ilmu pengetahuan. (Riyadi dkk.2009, hlm.61).

Permasalahan di atas dapat diperkuat dengan hasil kuisioner yang telah dilakukan kepada 30 responden yang berusia 7-14 tahun. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden yang masih berada pada usia kanak-kanak tersebut mengetahui tentang wayang golek, akan tetapi beberapa dari responden tidak mengetahui tentang karakter wayang golek, seperti Dawala. Padahal di dalam karakter Dawala memiliki sifat-sifat yang bisa di contoh seperti pemberani, lucu dan bijak. Jika dibandingkan dengan karakter asing seperti Spiderman yang memiliki kemiripan sifat dengan karakter Dawala. Generasi muda sekarang lebih menyukai karakter Spiderman dibanding karakter Dawala. Sedangkan mengenai kesenian musik budaya Sunda (suling, kecapi, arumba, calung dan angklung.) anak-anak masih kurang mengenal dibanding musik modern (drum, gitar dan

piano) dapat disimpulkan hasil kuisioner diatas sebesar 40% lihat pada (Lampiran 3 kuisioner). Hal tersebut sesuai dengan hasil *survey* yang menyimpulkan bahwa tingkat pengetahuan dan minat generasi muda Indonesia tentang pewayangan masih rendah. Santoso (2011, hlm.1).

Sebagai pendukung hasil *survey* di atas, peneliti melakukan wawancara pada tanggal 10 maret 2014 dengan Bapak Suparma sebagai kepala pimpinan sanggar desa Tambi Kecamatan Sliyeg, Kabupaten Indramayu. Pada wawancara tersebut, Beliau mengatakan Anak-anak sekarang masih minim pengetahuan tentang tokoh-tokoh wayang karena anak anak sekarang lebih mengenal superhero dari luar negeri seperti Spiderman lihat pada (Lampiran 1, jawaban no 4).

Berdasarkan pada usianya, anak-anak masih menyukai bermain, sehingga media yang tepat digunakan anak-anak untuk belajar yaitu dengan melalui “*game*”. Hal tersebut di dukung dengan adanya *game* yang mengangkat tentang seni pewayangan. Salah satunya yaitu *game* Abimanyu. *Game* Abimanyu yang mengangkat tentang pewayangan namun tidak mengambil cerita asli dan tidak mengandung unsur-unsur budaya di dalam *game*. Padahal teknologi *game* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu ide kreatif untuk melestarikan kebudayaan wayang. Teknologi *game* yang dikembangkan secara positif maka akan menghasilkan hasil yang positif juga, sehingga dengan ide kreatif ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk melestarikan kebudayaan pewayangan Indonesia.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka pernyataan penelitiannya adalah **“Bagaimana membangun sebuah *game* petualangan yang di dalamnya terdapat tokoh pewayangan dan unsur kebudayaan Sunda yang dapat membantu anak-anak dalam menambah ilmu pengetahuan ?”**.

## **I.3 Ruang lingkup Penelitian**

Adapun ruang lingkup pada tugas akhir ini adalah mengenalkan tokoh wayang golek dan alat kesenian kebudayaan Indonesia terutama kebudayaan Sunda. *Game* ini ber-*genre adventure* yang memiliki grafis dua dimensi.

#### **I.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan :

- a. Mengenalkan tokoh Dawala dan alat kesenian sunda di dalam *game*.
- b. Mengenalkan cerita wayang dalam bentuk *game*.
- c. Menyajikan *game* yang jalan ceritanya mudah dipahami dan menarik agar pesan yang terdapat pada cerita wayang dapat tersampaikan dengan baik.

#### **I.5 Manfaat Penelitian**

Bagi Masyarakat adapun kegunaan praktis dari penelitian ini, yaitu diharapkan dari dikembangkannya *game* petualangan Dawala ini, dapat menjadi solusi alternatif dalam membantu anak-anak untuk mengenalkan tokoh wayang dan kebudayaan Indonesia salah satunya kebudayaan Sunda agar kebudayaan sunda ini tidak dilupakan sebagai warisan budaya di Indonesia.

#### **I.6 Luaran yang diharapkan**

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah *game* petualangan Dawala yang ditujukan untuk membantu minat anak-anak untuk mempelajari kebudayaan Indonesia terutama kebudayaan Sunda.

#### **I.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan yang mudah dimengerti dan komprehensif mengenai isi dalam penulisan tugas akhir ini, secara global dapat dilihat dari sistematika pembahasan tugas akhir dibawah ini :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang pemilihan judul tugas akhir "*Implementasi algoritme A\* pada petualangan Dawala*", rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, luaran yang diharapkan dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bagian ini memuat dasar teori yang berfungsi sebagai sumber dalam memahami permasalahan yang berkaitan dengan *game*, pengertian Algoritme pencarian, Algoritme A\* dan mengenai teori yang berhubungan

dan diperlukan dalam pembuatan aplikasi ini serta mengenai penelitian terkait.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai langkah – langkah penelitian yang digunakan agar tercapai output yang diharapkan sehingga tujuan dan manfaat penelitian benar – benar terpenuhi.

### BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN

Di dalam bab ini, dibahas mengenai hasil penelitian sesuai rumusan masalah berupa gambaran yang dibangun, penerapan algoritme \*A di dalam *game*, analisa pembuatan *game* menggunakan algoritme A\*, hasil pembahasan *game* dan hasil pengujian.

### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup, yang didalamnya berisi kesimpulan dari seluruh rangkaian penelitian serta sarana yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan program aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN

