

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi memberikan pengaruh dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Salah satu yang berpengaruh adalah dunia game yang terus menerus berkembang seiring zaman. Game telah berkembang menjadi lebih interaktif dan menarik, tidak hanya sekedar sebagai hiburan tetapi juga sebagai media edukasi yang efektif dalam menyampaikan informasi dan ilmu pengetahuan. Game sebagai media edukasi terus menerus berkembang agar mampu mengajarkan nilai – nilai penting kepada pemainnya dengan cara yang menarik dan menyenangkan (Beli et al., 2023).

Indonesia merupakan negara dengan banyak sekali keberagaman agama, budaya, dan suku yang sangat kaya. Keberagaman ini bisa dilihat dalam semboyan bangsa Indonesia, yaitu "Bhinneka Tunggal Ika," yang berarti "Berbeda - beda tetapi tetap satu.". Ditengah keberagaman ini, tantangan dalam menjaga toleransi dan harmoni pastinya cukup besar, secara khusus toleransi antar umat beragama. Kurangnya penghormatan satu salam lain, kurang saling memahami, dan pengetahuan tentang agama lain dapat menimbulkan prasangka, stereotip, dan bahkan konflik sosial (Azzahrah et al., 2021). Oleh karena itu, pendidikan tentang toleransi beragama menjadi sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang harmonis dan saling menghargai satu sama lain. Game edukasi berbasis smartphone, dengan kemudahan aksesnya dapat menjadi solusi untuk mengajarkan nilai – nilai toleransi beragama secara interaktif dan menarik (Devianti., 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut dikembangkannya sebuah permainan berjudul “Journey Of Tolerance” yang berarti “Perjalanan Toleransi” Permainan ini mengajak pemain untuk belajar tentang nilai – nilai toleransi beragama dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Setiap stage dirancang agar pemain mengerti bagaimana mengaplikasikan sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari yang membantu meningkatkan sikap toleransi antar umat beragama di Indonesia.

Pengimplementasian game ini akan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan utama, yaitu konsep, desain, pengumpulan materi, penyusunan, pengujian, dan distribusi. untuk memastikan setiap tahapan pengembangan berjalan terstruktur dan efektif. Game akan dirancang dengan Unity 2D untuk memastikan gameplay yang lebih ringan, dan optimal pada perangkat dengan spesifikasi beragam yang nantinya bisa menjangkau lebih banyak pemain. Selain itu, untuk mengatur dan mengontrol pergerakan NPC dalam game secara sistematis, digunakan pendekatan *Finite State Machine* (FSM). FSM memungkinkan keadaan NPC seperti *idle*, *patrol*, *interacting*, dan *responding* secara jelas dan terstruktur, sehingga menghasilkan pengalaman bermain yang lebih realistis. Dengan integrasi antara MDLC dan FSM, game ini dikembangkan tidak hanya dengan alur yang rapi namun juga dengan kontrol gameplay yang solid. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan game yang terstruktur, gameplay yang menarik, edukatif, serta mampu untuk menjadi alat bantu belajar mengajar yang meningkatkan minat belajar generasi muda. Dengan demikian “Journey Of Tolerance”. Tidak sekedar menawarkan hiburan tetapi mampu berperan penting dalam memperkenalkan dan mengajarkan pentingnya toleransi beragama.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menggabungkan nilai – nilai toleransi beragama dengan teknologi *game* edukasi agar pesan toleransi dapat disampaikan secara menarik melalui media game?
2. Bagaimana metode *Finite State Machine* (FSM) dapat diterapkan dalam pembuatan game edukasi berbasis android “Journey Of Tolerance” untuk mencapai hasil yang optimal?
3. Bagaimana cara game "Journey Of Tolerance" dapat membantu pemain memahami pentingnya sebuah toleransi beragama di Indonesia setelah bermain?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1 *Game* hanya berfokus pada model 2D untuk *platform Android*.
- 2 *Game* dibuat dengan *software Unity 2D* dengan metode *Finite State Machine (FSM)*.
- 3 Sistem pergerakan NPC utama dalam game ini menggunakan pendekatan Finite State Machine (FSM) yang dibatasi pada empat state utama, yaitu Idle, Running, Falling, dan Dead.
- 4 Ruang lingkup dalam game “Journey Of Tolerance” akan dibatasi pada tempat-tempat ibadah di Indonesia yang terpilih secara khusus.
- 5 Sebagian besar elemen dalam game dibuat secara pribadi dan tambahan elemen lain tersedia di dalam *software*.
- 6 Pertanyaan atau dialog pada game “Journey Of Tolerance” diadaptasi dari materi buku Pendidikan Pancasila SMA karya Yuyus Kardiman, dkk.
- 7 Karakter NPC pada game memiliki ciri khas yang mencerminkan latar belakang agama tiap NPC.
- 8 Background dalam game menggambarkan suasana khas dari tempat ibadah dan kota sekitarnya.
- 9 Tema game berfokus pada kehidupan sosial sehari – hari yang berkaitan dengan interaksi antar umat beragama.
- 10 Asset – asset pada game disesuaikan agar mendukung penyampaian pesan toleransi dan keberagaman secara menarik.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengajarkan nilai – nilai toleransi antar umat beragama dengan teknologi modern untuk menarik minat generasi muda melalui media game yang interaktif.
2. Mengimplementasikan metode *Finite State Machine (FSM)* pada game “Journey Of Tolerance”.
3. Menciptakan pengalaman bermain yang interaktif dan mendalam melalui elemen elemen pada permainan yang mendorong pemahaman terhadap keberagaman agama di Indonesia.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi penulis penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan dalam pengembangan game bertema edukasi, serta memperdalam pemahaman tentang metode *Finite State Machine* (FSM).
2. Bagi pengguna, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pemahaman tentang pentingnya toleransi beragama dalam kehidupan sehari-hari, dengan cara yang menyenangkan melalui pengalaman bermain game “Journey of Tolerance”.
3. Bagi pendidik, penelitian ini dapat menyediakan sumber belajar yang inovatif dan menarik untuk mengajarkan nilai-nilai toleransi beragama kepada peserta didik.

1.6 Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah memahami pembahasan pada penulisan skripsi ini, sistematika penulisan disusun sebagai berikut:

- BAB I** : Pendahuluan membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.
- BAB II** : Tinjauan Pustaka berisi uraian teori-teori dasar penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi penelitian ini.
- BAB III** : Analisis dan Perancangan berisi sistem game “Journey Of Tolerance” yang meliputi *flowchart*, struktur menu, dan diagram *Finite State Machine* (FSM).
- BAB IV** : Hasil implementasi serta pengujian dari game, dan analisis pada system yang sudah dirancang dengan metode *Finite State Machine* (FSM).
- BAB V** : Penutup yang berisi kesimpulan dari implementasi yang dilakukan dan hasil rancangan game edukasi 2D “*Journey Of Tolerance*” berbasis android, dan saran – saran pendukung pengembangan lebih lanjut.