

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pertunjukan wayang kulit Bali sebagai suatu kreativitas seni dapat memberikan kenikmatan, keindahan, dan kesenangan bagi penikmatnya. Sebagai kreativitas budaya, pertunjukan wayang kulit Bali dapat dijadikan sebagai sumber ide, ideologi, dan pedoman perilaku. yang bersumber dari ajaran agama Hindu (Krishna 2020). Tema spiritual dan tema hiburan adalah dua jenis tema dari wayang kulit bali. Wayang kulit dengan tema spiritual biasanya akan muncul pada acara hiburan dan keagamaan umat Hindu sebagai pelengkap pada upacara tersebut. Pada pesta rakyat yang berkaitan dengan isu sosial akan menggunakan wayang kulit dengan tema hiburan karena memiliki alur cerita kontemporer, kurang lebih memberikan alur cerita yang sudah terdampak dengan modernisasi.

Pada era baru, tanggung jawab untuk mengembangkan dan melestarikan warisan adalah kewajiban masyarakat karena budaya barat sudah menjadi konsumsi sehari-hari anak muda. Dampak dari budaya tersebut budaya akan terancam dan dianggap kuno serta memberikan efek sulitnya anak muda untuk mengenali budaya sendiri bahkan sudah sampai tidak mengenali budaya sendiri. Berdasarkan observasi pada *Game GatchaLife* dengan tokoh kartun yang banyak diakses oleh anak-anak maka penulis terinspirasi untuk mengembangkan *Game* sejenis. Hal ini merupakan pengaruh yang

sangat besar karena bukan tidak berminat tetapi harus bisa menyesuaikan dengan kondisi seperti sekarang sehingga budaya lokal tidak terkesan membosankan.

Maka dari itu budayalah yang harus bisa menyesuaikan dan mengikuti perkembangan zaman artinya dengan masuknya era baru budaya sendiri harus memiliki upaya lebih seperti memperkenalkan lakon wayang di media internet, agar tidak mudah dilupakan begitu saja. Penulis belajar untuk memahami bagaimana situasi yang ada, kemudian berencana memberikan suatu inovasi upaya melestarikan budaya lokal sehingga eksis dengan *Game* Pembelajaran wayang bali dengan mengikuti modernisasi. Salah satunya memakai konsep *Puzzle* permainan dengan cara menyusun Gambar. Pada permainan ini diminta untuk melatih ingatan sebuah bentuk Gambar kemudian disusun kembali dengan tepat. Menurut hasil pencarian di media massa, *Puzzle* atau yang dikenal juga dengan Teka-teki Gambar pernah mencapai rekor permainan model terbesar pada tahun 2014. Konsep permainan yang telah dirancang oleh penulis yaitu permainan berhitung dan sekaligus bisa mengenalkan tokoh wayang kulit bali dengan konsep *Puzzle* permainan teka-teki. Adapun pengguna aplikasi ini adalah anak Sekolah Dasar kelas 1 dengan pengenalan budaya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah seperti bagaimana membuat *Game* pembelajaran wayang kulit dengan kebutuhan yang diperlukan, contohnya seperti pengimplementasian Teknik *Puzzle* untuk pengenalan wayang kulit bali. Rumusan masalah lainnya seperti berikut.

1. Bagaimana rancang bangun dari *Game* Pembelajaran Wayang Kulit Bali dengan Teknik *Puzzle*.
2. Bagaimana pengimplementasian pada *Game* Pembelajaran Wayang Kulit Bali dengan Teknik *Puzzle*.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penelitian ini mempunyai batasan sebagai berikut :

1. *Game* pembelajaran wayang kulit bali akan dibuat dengan konsep *Puzzle*.
2. *Game* pembelajaran wayang kulit bali dengan teknik *Puzzle* akan membahas tokoh wayang Ramayana.
3. Tokoh wayang Ramayana, dewi sintha, Sugriwa, Subali, dan Jatayu akan menjadi objek yang ada di *Game* pembelajaran wayang kulit bali dengan teknik *Puzzle*.
4. Berhitung akan menjadi bagian dari *Game* pembelajaran wayang kulit bali dengan teknik *Puzzle*.

### 1.4 Tujuan

Dari rumusan masalah terdapat tujuan dari penelitian ini adalah Merancang *Game* Pembelajaran Wayang Kulit Bali dengan Teknik *Puzzle* dengan konsep yang sesuai untuk kebutuhan pelestarian budaya lokal. Tujuan sebagai berikut.

1. Merancang *Game* Pembelajaran Wayang Kulit Bali dengan Teknik *Puzzle*.

2. Pengimplementasian pada *Game* Pembelajaran Wayang Kulit Bali dengan Teknik *Puzzle*.

### 1.5 Manfaat

Berdasarkan hal-hal yang telah diungkapkan, maka terdapat manfaat seperti berikut.

1. *Game* pembelajaran ini dapat membantu mengasah kemampuan kognitif anak karena mengingat sesuatu yang telah terjadi.
2. Dapat melestarikan budaya dengan mengikuti perkembangan zaman.
3. Sebagai media hiburan sekaligus belajar bagi anak-anak.
4. Dengan konsep yang menarik anak-anak menjadi tidak jenuh belajar.

