

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Budaya memiliki peran yang sangat penting bagi semua masyarakat, khususnya masyarakat Bali. Budaya dalam masyarakat Bali sangat dipegang teguh dari lahir hingga meninggal dunia. Menurut Edward Burnett Tylor budaya adalah keseluruhan dari yang rumit atau kompleks yang di dalamnya telah terkandung kesenian, moral, adat – istiadat, hukum, kepercayaan, pengetahuan dan berupa kemampuan – kemampuan yang lain yang diterima dari seseorang yang menjadi masyarakat (Kurniawan, 2020). Tradisi – tradisi budaya adalah roh agama karena ia memiliki nilai – nilai yang ditanamkan oleh agama di dalam masyarakat. Budaya tercermin dalam karakter suatu masyarakat dan anggotanya. Tradisi – tradisi budaya berulang dan menjadi sebuah kebiasaan bagi setiap masyarakat (Wati et al., 2016).

Generasi muda pada zaman sekarang sudah dipengaruhi oleh modernisasi dan pengaruh budaya asing yang semakin gencar (Telusur, 2017). Mereka sudah mulai meninggalkan bahasa ibu yaitu bahasa Bali (Jundi, 2018). Bahasa merupakan wadah dan wahana bagi kebudayaan Bali. Paribasa Bali merupakan salah satu aspek dari wujud kebudayaan Bali, yang mengandung nilai-nilai luhur serta berpengaruh

bagi pandangan hidup masyarakat penuturnya (Tinggen, 1994). Pada implementasinya sekarang, generasi muda lebih banyak dan terbiasa menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa sehari-hari, dan tidak sedikit juga yang menggunakan bahasa asing, dibandingkan dengan menggunakan bahasa ibu yaitu bahasa Bali. Penggunaan bahasa asing yang semakin *masif* dan digunakan oleh



masyarakat mayoritas menyebabkan bahasa Bali semakin terpinggirkan yang menyebabkan kalangan muda kurang fasih dalam menggunakan bahasa Bali dalam komunikasi sehari-hari (Marantika & Putra, 2017).

Dengan perkembangan teknologi pada zaman sekarang kita bisa memanfaatkan teknologi tersebut menjadi media pembelajaran namun tidak menghilangkan budaya Bali itu sendiri (Indra et al., 2015). Salah satu teknologi yang bisa digunakan *virtual reality*. *Virtual reality* merupakan sebuah teknologi yang dapat membuat pengguna melakukan interaksi dengan lingkungan 3D yang dapat disimulasikan dengan komputer (Sulistiyowati & Rachman, 2017). Penulis memutuskan untuk membuat sebuah media yang digunakan untuk mengenalkan budaya paribasa Bali lebih dalam. Maka dari itu penulis memilih *game* sebagai media pengenalan paribasa Bali.

Game dipilih karena merupakan salah satu media *alternative* untuk memperkenalkan budaya Indonesia yang semakin terlupakan, *game* juga sangat mudah diterima disemua kalangan dan sangat diminati oleh anak – anak (Renavitasari et al., 2016). *Game* yang akan dikembangkan adalah *game* 3 dimensi labirin yang menggunakan teknologi *Virtual Reality* (VR). Permainan labirin dipilih karena dapat melatih kecerdasan otak, kreativitas, dan pengetahuan (Bhaskara et al., 2017). Kecerdasan otak yaitu dalam hal menemukan jalan keluar saat menjelajahi labirin, sedangkan pengetahuan yang akan diberikan yaitu pengetahuan tentang paribasa Bali yang ada di Bali saat ini. Paribasa Bali ini digunakan sebagai petunjuk pada permainan labirin, dan petunjuk ini akan menuntun pengguna menuju jalan keluar. Permainan 3 dimensi dipilih karena dapat menarik minat pengguna untuk memainkan permainan ini, karena permainan yang

bersifat 3 dimensi akan membuat permainan menjadi lebih nyata dan menarik (Bhaskara et al., 2017).

Berdasarkan latar belakang maka permasalahan yang didapat yaitu bagaimana membuat *game* yang dapat memberikan pengetahuan tentang paribasa Bali. Penulis tertarik untuk mengembangkan *game* berbasis *Virtual Reality* yang berjudul “*Pengembangan Game Labirin Berbasis Virtual Reality untuk Pengenalan Paribasa Bali*” dengan tujuan yaitu memperkenalkan dan membangkitkan semangat generasi muda untuk mengedepankan bahasa ibu, yaitu bahasa Bali.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas rumusan masalah yang didapat adalah kurangnya pengetahuan generasi muda tentang Paribasa Bali.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, pertanyaan penelitian yang didapat adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana Pengembangan *Game* Labirin Berbasis *Virtual Reality* untuk Pengenalan Paribasa Bali ?
2. Bagaimana respon pengguna terhadap *Game* Labirin Berbasis *Virtual Reality* untuk Pengenalan Paribasa Bali ?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari dikembangkannya *Game* Labirin Berbasis *Virtual Reality* untuk Pengenalan Paribasa Bali ini sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan *Game* Labirin Berbasis *Virtual Reality* untuk Pengenalan Paribasa Bali

2. Untuk mengetahui respon pengguna Pengembangan *Game* Labirin Berbasis *Virtual Reality* untuk Pengenalan Paribasa Bali.

1.4 BATASAN MASALAH

Agar pembahasan dalam penelitian ini dapat dilakukan secara terarah dan sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu diterapkan batasan-batasan permasalahan yang akan dibahas, antara lain:

1. *Game* yang dikembangkan hanya untuk diakses secara offline.
2. Pengembangan aplikasi menggunakan software *Cardboard* for Unity SDK, Blender, Unity 3D.
3. Aplikasi ini akan berjalan pada *smartphone* dengan sistem operasi android dengan versi minimal *Marshmallow* yang memiliki sensor *Gyroscope*.
4. Aplikasi *Game* Labirin Berbasis *Virtual Reality* untuk Pengenalan Paribasa Bali ini digunakan untuk mengenalkan paribasa Bali yang ada di Bali.
5. Terdapat 6 paribasa Bali yang akan digunakan sebagai konten permainan, menurut buku karangan I Nengah Tinggen yaitu : sesenggakan, sesonggan, sloka, wewangsalan, bladbadan dan sesawangan.
6. Aplikasi *Game* Labirin Berbasis *Virtual Reality* untuk Pengenalan Paribasa Bali ini dirancang untuk dimainkan *Single Player*.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan aplikasi *Game* Labirin Berbasis *Virtual Reality* untuk Pengenalan Paribasa Bali ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat karena *game* tentunya menyenangkan bagi semua kalangan. *Game* memiliki berbagai manfaat, salah satunya adalah melakukan pembelajaran. Setiap *game* tentunya memiliki informasi yang ingin disampaikan oleh pengembangnya, khususnya untuk *game* berbasis budaya (Ivan, 2015).

Sebagai media sosialisasi atau pembelajaran untuk menambah wawasan bagi masyarakat dalam upaya peningkatan pengetahuan masyarakat terhadap budaya. Media hiburan yang kreatif dan inovatif tentunya akan mampu menarik minat masyarakat untuk memainkannya ditambah dengan digunakannya teknologi *virtual reality*.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi pengguna

Pengembangan *game* Labirin Berbasis *Virtual Reality* untuk Pengenalan Paribasa Bali ini memiliki manfaat sebagai media untuk mengenalkan paribasa Bali dikalangan generasi muda.

b. Manfaat bagi peneliti

Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapat di perkuliahan melalui pengembangan *Game* Labirin Berbasis *Virtual Reality* untuk pengenalan Paribasa Bali dan dapat menambah wawasan serta pengetahuan peneliti tentang tahapan-tahapan dalam pengembangan sebuah aplikasi berbasis *Virtual Reality*. Selain itu, penelitian ini diharapkan akan mampu menambah wawasan serta lebih mengerti, memahami dan menerapkan teori-teori yang didapat selama perkuliahan terutama mata kuliah *game development*.