

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan budaya, sejarah, dan tradisi yang menjadi aset berharga dan harus dilestarikan oleh setiap generasi. Untuk melestarikan budaya, cara yang bisa dilakukan adalah mengenalkan budaya itu sendiri salah satunya melalui pengajaran sastra. Dalam sastra Indonesia terdapat khazanah cerita prosa yang sebagian telah dikumpulkan lalu ditelaah, namun sebagian besar lagi masih tersebar dalam medium lisan. Cerita rakyat yaitu tradisi lisan yang diwariskan di kehidupan masyarakat secara turun temurun. Cerita rakyat dalam bentuk tuturan berfungsi sebagai media pengungkapan perilaku masyarakat tentang nilai - nilai kehidupan (Simanjuntak, 2021). Banyak cerita rakyat memiliki ajaran budi pekerti atau pendidikan moral yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. Selain itu, cerita rakyat juga dapat dipahami sebagai kisah yang berasal dari masyarakat zaman dahulu dan menyebar dituturkan dari mulut ke mulut hingga pada akhirnya dikenal secara luas. Sehingga, cerita rakyat menjadi warisan budaya yang harus dilestarikan (Solehuwey et al., 2023).

Cerita rakyat juga menjadi salah satu ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya dan sejarah yang beraneka ragam. Secara garis besar pada umumnya cerita rakyat mengisahkan suatu kejadian yang pernah terjadi di suatu tempat atau asal muasal tempat itu terbentuk (Fungsi.co.id, 2023). Begitu pula cerita rakyat yang ada di Bali, banyak cerita rakyat yang mengisahkan asal muasal suatu tempat dan biasanya cerita tersebut menggunakan Bahasa Bali atau Bahasa Jawa Kuno. Dalam penyampaian ceritanya, cerita rakyat Bali banyak mengandung nilai – nilai

kebaikan seperti kejujuran, kesetiaan, kerja keras, hingga sopan santun yang nantinya akan diserap oleh generasi muda jika disampaikan dengan baik dan benar.

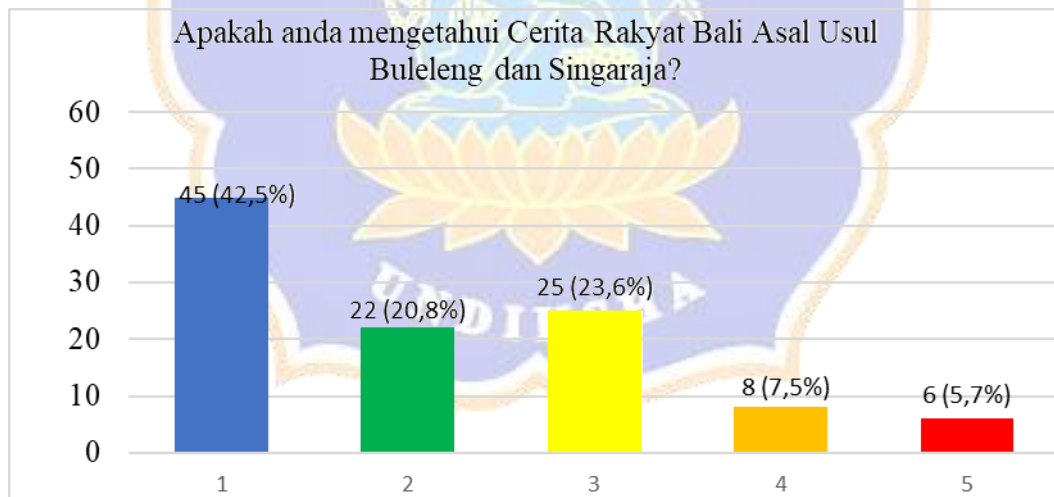
Ada banyak macam dan jenis cerita rakyat Bali yang berkembang dan dituturkan secara turun-temurun. Beberapa cerita rakyat Bali diantaranya *I Siap Selem, Men Sugih lan Men Tiwas, I Belog, Pan Balang Tamak, Timun Mas* dan masih banyak lagi lainnya. Dari sekian banyak cerita rakyat Bali yang ada, di Kabupaten Buleleng juga mempunyai cerita rakyat salah satunya yaitu Asal Usul Buleleng dan Singaraja. Cerita rakyat ini mengisahkan Raja Dalem Sagening yang dikenal sebagai raja yang bijaksana didampingi oleh permaisuri bernama Ni Luh Pasek. Mereka memiliki seorang anak yang bernama Ki Barak Panji Sakti. Ki Barak Panji Sakti tumbuh sebagai pemuda yang dekat dengan rakyatnya dan ia selalu pergi ke sejumlah tempat untuk bertemu dengan rakyatnya. Suatu hari, saat ia sudah dewasa, Raja Sri dalem sagening memerintahkannya untuk pergi ke Desa Panji. Dengan alasan, Desa Panji adalah tempat kelahiran ibunya. Raja Dalem Sagening memberinya dua pusaka pada anak laki-lakinya itu, yaitu keris Ki Baru Semang dan tombak Ki Tunjung Tuttur. Ki Barak Panji Sakti berangkat bersama ibunya dan 40 prajurit dari kerajaan yang di pimpin oleh Ki Dosot dan Ki Dumpiung untuk pergi ke Desa Panji. Mereka berjalan kaki sehari-hari, suatu ketika ia beristirahat di bawah pohon hingga tertidur. Saat tidur, seorang raksasa mengawasi dan membawanya. Ki Barak Panji Sakti bangun dan terkejut karena ia berada di pundak raksasa. Namun, ia tidak takut dan bertanya pada sosok raksasa yang membawanya itu. Sementara, raksasa itu diam dan terus berjalan. Ki Barak Panji Sakti dibawa ke puncak bukit. Dari bukit itu, terlihat gunung di sebelah selatan dan laut di sebelah utara. Raksasa mengatakan padanya bahwa wilayah dari utara hingga selatan kelak

akan menjadi wilayah kekuasaan Ki Barak Panji Sakti. Setelah itu, raksasa menghilang. Singkat cerita, Sesampainya di desa tersebut, Ki Barak Panji Sakti menanam tumbuhan buleleng bersama Ki Dosot dan Ki Dumpiung namun ada salah satu warna memberikan informasi kepada beliau bahwa ada kapal karam yang dimana jika bisa membantu melepaskan kapal karam tersebut akan diberikan imbalan yang sepadan. Ia pun bergegas untuk pergi kesana dan menyanggupi untuk membantu nahkoda itu. Kemudian, Ki Barak Panji Sakti duduk bersila menatap kapal yang kandas. Tak berapa lama kemudian, angin kencang berhembus dan membawa ombak ke arah kapal. Akhirnya, kapal bisa terbebas dari batu karang. Nahkoda menepati janjinya, ia memberikan separuh hartanya kepada Ki Barak Panji Sakti. Sejak saat itu, Ki Barak Panji Sakti menjadi orang yang sangat kaya dan bergelar I Gusti Panji Sakti. Semakin lama, wilayah kekuasaannya semakin luas. Kemudian, ia membangun istana di tengah hutan yang banyak ditumbuhi pohon buleleng. Wilayah itu diberi nama Kerajaan Buleleng dan istana yang dibangun Ki Barak Panji Sakti bernama Singaraja. Makna Singaraja adalah raja perkasa seperti layaknya singa. Pendapat lain, Singaraja berarti tempat persinggahan raja. Singaraja berasal dari kata singgah raja. Seiring dengan perkembangan jaman, masyarakat Bali mulai melupakan cerita rakyat yang ada di Bali terutama Cerita Rakyat Bali Asal Usul Buleleng dan Singaraja, karena cerita ini sumbernya hanya bermediakan buku dan terbatas.

Pengaruh *gadget* juga salah satu alasan masyarakat menjadi tidak berminat dengan cerita rakyat Bali. Banyak jenis cerita dari luar negeri yang membuat penduduk lokal, khususnya anak – anak beralih untuk meminati jenis cerita tersebut padahal cerita rakyat Bali sendiri memiliki banyak aspek pendidikan, filosofi dan

manfaat, orisinalitas dan khas budaya Bali. Untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam mengetahui cerita rakyat Bali, salah satu upaya yang bisa digunakan yaitu dengan memanfaatkan teknologi multimedia. Teknologi multimedia adalah salah satu teknologi yang menggabungkan penggunaan file dari berbagai jenis asal, seperti gambar, video, animasi, suara, musik, dan teks (prihatmoko 2023).

Fakta yang terjadi seiring dengan perkembangan jaman, masyarakat Bali mulai melupakan cerita rakyat yang ada di Bali. Hal ini dapat dibuktikan dengan suatu survey Pengetahuan Masyarakat Tentang Cerita Rakyat Bali Asal Usul Buleleng dan Singaraja yang dilakukan terhadap 106 responden Masyarakat diseluruh bali yang disebarluaskan menggunakan aplikasi *Whatsapp* yang dapat dilihat melalui table 1.1 sebagai berikut:



Gambar 1.1 Tingkat Pengetahuan Responden Terhadap Cerita Rakyat Asal Usul Buleleng dan Singaraja

Dari survey tersebut, ditemukan data bahwa 42,5% dari responden tersebut tidak mengetahui, 20,8% kurang mengetahui, 23,6% ragu-ragu, 7,5% Mengetahui, dan 5,7% Sangat Mengetahui Cerita Rakyat Asal Usul Buleleng dan Singaraja.

Hasil survey ini membuktikan cerita rakyat Asal Usul Buleleng dan Singaraja masih belum begitu dikenal di kalangan masyarakat. Hal tersebut sangat disayangkan, mengingat banyaknya nilai karakter melalui cerita-cerita rakyat yang dapat dipelajari dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kesenjangan ini diduga disebabkan oleh pengaruh gadget yang merupakan salah satu alasan masyarakat menjadi tidak minat dengan cerita rakyat Bali. Oleh karena itu, solusi yang dapat diasumsikan dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam mengetahui cerita rakyat Bali, adalah dengan memanfaatkan teknologi masa kini salah satunya yaitu *Augmented Reality*. *Augmented Reality* (AR) merupakan bidang penelitian komputer yang menggabungkan data komputer grafis 3D dengan dunia nyata (Repiliya & Mair, 2021). Semakin berkembangnya *Augmented Reality* membuat teknologi ini banyak dicari. Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan teknologi pada zaman sekarang untuk mengenalkan salah satu sejarah dari pulau dewata dan penulis akan merancang dan membangun aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dapat digunakan oleh orang-orang (Masyarakat) untuk melihat informasi mengenai sejarah atau asal usul dari terbentuknya buleleng dan singaraja dengan hanya melakukan pemindaian gambar dengan pendanda yang telah diberikan pada obyek atau gambar.

Penulis membangun sebuah aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dapat berjalan di platform android untuk memberikan pemahaman, hiburan dan edukasi kepada semua masyarakat yang ingin tau tentang sejarah atau Asal Usul terbentuknya Buleleng dan Singaraja. Selain itu, penggunaan teknologi *Augmented Reality* pada penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman dari pengguna yang lebih interaktif, meningkatkan efisiensi dan membuat cerita ini

menjadi lebih menarik sehingga diharapkan cerita ini bisa dikenal oleh masyarakat luas.

Penelitian tentang pengembangan *Augmented Reality* telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Pertama, penelitian yang berjudul “Penerapan *Augmented Reality* Pada Cerita Rakyat Batu Belah Batu Bertangkup Di Provinsi Riau” yang dilakukan oleh Ana Yulianti, Brama Putra Andika dan Ause Labellapansa (2019). Penelitian ini mengangkat cerita rakyat Batu Belah Batu Bertangkup menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Penelitian ini menggunakan Blender untuk pembuatan animasi 3D dan Kudan Perpustakaan SDK dengan teknik tanpa penanda untuk *Augmented Reality* dan antarmuka pengguna menggunakan aplikasi *Unity* dan berjalan di sistem operasi *Android*. *Augmented Reality* Cerita rakyat Batu Belah Batu Bertangkup menyimpulkan bahwa aplikasi tersebut dapat menampilkan animasi 3D dalam kondisi cahaya redup dengan intensitas 30 lux cahaya dan jarak untuk menampilkan suatu objek setidaknya 5 cm hingga 90cm dengan sudut 10-90 derajat. Berdasarkan validasi pengguna, 90% responden sangat setuju Cerita rakyat Batu Belah Batu Bertangkup dibuat dalam bentuk *Augmented Reality*. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa perbedaan terletak pada objek dan *tools* yg digunakan dalam membangun aplikasi tersebut. Jadi kesimpulan dari penelitian diatas yaitu penggunaan *Augmented Reality* dapat dijadikan solusi alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*, cerita rakyat yang awalnya disajikan atau disampaikan dalam lisan ke lisan dan dalam bentuk buku juga, bisa ditambahkan dengan bentuk informasi 3D yang ditampilkan secara

virtual yang nantinya menggunakan perangkat smartphone, sehingga proses penyampaian lebih menarik.

Penelitian yang kedua yaitu *Development of Local Wisdom Augmented Reality (AR) Media in Elementary Schools* oleh Riani et al., (2021). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media berbasis AR pada konten kearifan lokal pencak silat dan tematik terpadu tentang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Produk yang dikembangkan diuji dengan uji validitas dan uji coba produk untuk mengetahui hasil belajar mandiri peserta didik. Hasil evaluasi menunjukkan kualitas media oleh ahli materi tergolong kategori sangat baik dengan skor 83,5%. Kualitas media menurut ahli bahasa sangat baik dengan skor 89,55%. Kualitas media menurut ahli media tergolong sangat baik dengan skor 85%. Hasil tes respon guru masuk dalam kategori sangat baik dengan skor 86,93%. Berdasarkan persentase perolehan skor dapat disimpulkan bahwa media AR tematik terintegrasi dan kearifan lokal pencak silat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas bahwa *Augmented Reality (AR)* sudah banyak dikembangkan. Bedanya dengan penelitian ini, peneliti berfokus untuk melakukan pengembangan cerita rakyat bali yang berjudul Asal-Usul Buleleng dan Singaraja berbasis *Augmented Reality (AR)*.

1.2 Identifikasi Masalah

Semakin berkembangnya zaman, masyarakat Bali khususnya generasi muda tidak banyak mengetahui cerita rakyat. Mereka tidak memahami bahwa cerita rakyat Bali memiliki nilai-nilai dan pesan moral yang dapat menuntun mereka di kehidupan sehari-hari. Hal ini didukung dengan hasil survey yang melibatkan 106

responden masyarakat Bali yang menunjukkan jika hanya 5,7% dari responden, sangat mengetahui cerita rakyat Asal Usul Buleleng dan Singaraja. Sedangkan responden yang lain menunjukkan jika mereka ragu-ragu, kurang mengetahui, bahkan tidak mengetahui sama sekali cerita rakyat tersebut.

Hal ini sangat disayangkan karena generasi muda merupakan generasi penerus yang seharusnya tau tentang salah satu budaya Bali dalam bentuk cerita rakyat agar tetap lestari. Fenomena yang terjadi di zaman globalisasi ini adalah mereka cenderung menyukai dan membaca cerita-cerita asing atau puisi baru seperti novel yang sekarang banyak tersebar dalam bentuk e-novel. Menanggapi fenomena tersebut, peneliti memanfaatkan *Augmented Reality* (AR) yang dapat berjalan di platform android untuk meningkatkan efisiensi dan membuat cerita rakyat yang berjudul Asal-Usul Buleleng dan Singaraja menjadi lebih menarik sehingga menarik perhatian masyarakat khususnya generasi muda untuk membaca dan mengeksplor nilai-nilai atau pesan moral yang dapat diambil dalam cerita tersebut.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar Penelitian ini menjadi lebih efektif, efisien dan terarah, maka diperlukan Batasan masalah. Adapun Batasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi yang dikembangkan pada penelitian ini dapat berjalan pada perangkat mobile berbasis android.
2. Menggunakan sumber buku berjudul Buku Sejarah Ki Barak Panji Sakti yang ditulis oleh Simpen, A., B. (2023).

1.4 Rumusan Masalah

Perumusan masalah yang mendasari pembuatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan dan implementasi rancangan aplikasi AR cerita rakyat Bali Asal Usul Buleleng dan Singaraja?
2. Bagaimana deskripsi responden terhadap Cerita Rakyat Bali Asal Usul Buleleng dan Singaraja menggunakan teknologi *Augmented Reality*?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan suatu aplikasi tentang Cerita Rakyat Asal Usul Buleleng dan Singaraja berbasis *Augmented Reality*.
2. Menganalisis responden masyarakat tentang pengembangan aplikasi AR Cerita Rakyat Bali Usul Buleleng dan Singaraja.

1.6 Manfaat Pengembangan

Pengembangan Cerita Rakyat Bali Asal Usul Buleleng dan Singaraja berbasis *Argumented Reality* diharapkan mampu mengembangkan minat masyarakat Bali khususnya generasi muda untuk mengenal cerita rakyat Bali. Pengembangan dari aplikasi *Argumented Reality* ini dikatakan penting berdasarkan manfaatnya yang dibedakan menjadi manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Menerapkan teori – teori yang didapat selama proses perkuliahan, contohnya matakuliah teknologi multimedia yang diterapkan dalam pembuatan animasi 3D sebagai bagian utama dalam pengembangan Cerita Rakyat Bali Asal Usul Buleleng dan Singaraja Berbasis *Argumented Reality* ini, kemudian diaplikasikan ke masyarakat sehingga mampu mengedukasi dan memberikan pemahaman dengan cara lebih efisien dan modern.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari Pengembangan Cerita Rakyat Bali Asal Usul Buleleng dan Singaraja berbasis *Argumented Reality*, antara lain:

1. Bagi Universitas

Jika pengembangan ini berhasil maka akan memberikan dampak positif untuk universitas karena pengembangan ini akan diberikan ke dinas kebudayaan dan pengembangan ini berasal dari universitas itu sendiri.

2. Bagi Pendidikan

Pengembangan aplikasi ini memiliki manfaat sebagai wadah atau media untuk mengenal cerita rakyat Bali Asal Usul Buleleng dan Singaraja dan menambah media lebih interaktif, menarik, praktis serta bermanfaat untuk guru agar memberikan kemudahan serta kepraktisan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang sebelumnya melalui pembelajaran konvensional dan mempercepat pemahaman teoritis, karena didukung oleh pengembangan dari media dan terkesan baru dalam bentuk *Augmented Reality* berbasis tiga dimensi

sehingga nantinya akan mampu meningkatkan motivasi siswa serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

3. Bagi Masyarakat

Aplikasi *Augmented Reality* ini memiliki manfaat bagi masyarakat yaitu untuk mengedukasi dan memberikan pemahaman tentang cerita rakyat Asal Usul Buleleng dan Singaraja dan masyarakat akan lebih tertarik dengan cerita rakyat berbasis teknologi pada masa kini dibandingkan dengan membaca buku.

4. Bagi Peneliti

Dapat mengimplementasikan ilmu yaitu teknologi multimedia yang telah dipelajari selama perkuliahan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* asal usul cerita rakyat Bali Asal Usul Buleleng dan Singaraja.

