

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Suku Bali dengan bangga melestarikan warisan budayanya melalui berbagai metode pendidikan untuk mengajarkan tradisi kepada generasi muda. Namun, pada era modernisasi dan globalisasi membuat sebagian generasi muda kurang memahami tradisi budaya Bali. Agama Hindu memegang peranan penting dalam budaya Bali, mayoritas penduduknya mempraktikkan dengan sungguh-sungguh, menjaga kepercayaan dan tradisi agama mereka. Menurut Bhagawan Dwija dalam (Abraham et al., 2009), Sanggah Pamerajan adalah tempat suci bagi suatu keluarga dalam budaya Bali. Masyarakat lebih mengenalnya sebagai "sanggah" atau "merajan". Pembangunan Sanggah Pamerajan memiliki tiga versi pertama menurut Mpu Kuturan, kedua menurut Danghyang Nirarta, dan ketiga merupakan kombinasi dari keduanya. Sejak abad ke-14, masyarakat Hindu Bali membangun Sanggah Pamerajan dengan konsep kombinasi, di mana padmasana/padmasari tetap berada di hulu dan ada pelinggih kemulan di sebelahnya.

Umat Hindu di Bali melakukan persembahyangan yang selalu disertai dengan bebantenan sarana untuk mengekspresikan perasaan mereka terhadap Tuhan/Ida Sang Hyang Widhi. Proses pembuatan bebantenan dikenal sebagai *mejejaitan*. *Mejejaitan* merupakan suatu aktivitas untuk mendapatkan bentuk-bentuk dari potongan bahan dedaunan seperti *busung* (daun kelapa yang masih muda atau janur), *selepan* (daun kelapa yang masih hijau), *ron* (daun enau yang masih hijau), *ambu* (daun enau muda yang berwarna putih) dan

ental atau *daun lontar*. Secara lebih singkat dapat dikatakan bahwa *mejejaitan* merupakan proses pembuatan sarana pelengkap dalam bebantenan atau sesajen umat Hindu Bali (Agus Yasa P, 2022). Pada proses *mejejaitan*, bahan-bahan daun tersebut akan melalui beberapa tahapan. Melalui proses pemotongan sesuai dengan bentuk kemudian disatukan atau dijarit.

Dalam kehidupan masyarakat Hindu Bali yang kaya akan warisan budaya, salah satu aspek menonjol adalah praktik *mejejaitan*, yang merupakan bentuk persembahan dan setara dengan sarana perwujudan upacara. Selain berfungsi sebagai persembahan, *mejejaitan* juga berperan sebagai hiasan. Contoh simbol-simbol *mejejaitan* meliputi *tamiang*, *kolem*, *gantung-gantungan*, *ceniga/lamak*, dan lainnya. Hiasan ini efektif dalam memberikan kesan acara dan perayaan pada Pura (kuil) tertentu, seperti paku *pidpid*, *gebogan janur*, dan sejenisnya (Siryadana, 2020). Jenis jejaitan yang dapat dikembangkan sebagai praktik keterampilan bagi remaja antara lain *canang sari*, *canang genten*, *kwangen*, *tipat*, *daksina* dan *segehan*. Keterampilan remaja yang bisa dipraktikkan meliputi *canang sari* dan *canang genten*. *Canang sari* adalah bentuk persembahan harian yang penting bagi umat Hindu di Bali, menjadi bagian dari upacara keagamaan dan tradisi sehari-hari (Valentino et al., 2023). Sedangkan *canang genten* menurut Lontar Lutuk dan Sundari Gama, memiliki kemiripan dengan *canang sari*, memiliki nama "*genten*" yang berarti polos, menandakan bahwa *canang* ini belum berisi tambahan lain seperti buah atau jajanan. Meskipun sama dengan *canang sari*, *canang genten* dibuat dalam

berbagai bentuk dan selain sebagai persembahan, juga berfungsi sebagai pelengkap banten.

Minat remaja terhadap budaya lokal semakin menurun seiring dengan kemajuan zaman. Penelitian dan jurnal menunjukkan bahwa ketertarikan generasi muda terhadap budaya Bali juga mengalami penurunan. Hildigardis M. I. Nahak dalam tulisannya *Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi* (Nahak, 2019) mengutarakan bahwa globalisasi telah mengubah gaya hidup masyarakat menjadi lebih modern, menyebabkan minat mereka beralih pada kebudayaan baru yang dianggap lebih praktis daripada budaya tradisional. Dyah Satya Yoga Agustin dalam jurnalnya *Penurunan Rasa Cinta Budaya dan Nasionalisme Generasi Muda Akibat Globalisasi* (Satya Yoga Agustin, 2011) juga mengindikasikan yang dimana globalisasi telah menyebabkan penurunan rasa cinta budaya dan nasionalisme dikalangan generasi muda. Kurangnya pemahaman tentang *canang sari* dan *canang genten* menjadi faktor utama yang mengakibatkan penurunan minat remaja terhadap tradisi ini. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya tradisi pembuatan *canang sari* dan *canang genten* ini.

Sejalan dengan hasil observasi yang peneliti lakukan bersama dengan ibu Nyoman Suartini, S.Pd selaku pembina ekstrakurikuler mejejaitan di SMPN Negeri 4 Singaraja. Peneliti mendapatkan hasil observasi bahwa minat siswa terhadap ekstrakurikuler *mejejaitan* terbilang rendah, hal itu disebabkan oleh media tambahan belajar yang kurang menarik, seperti penggunaan buku yang membuat para remaja cepat bosan dalam membacanya, metode pembelajaran

yang kurang tepat, dan video pembelajaran yang monoton. Sejalan dengan itu peneliti juga melakukan survey minat remaja terhadap sumber belajar, dari 34 responden rentang usia 12 – 15 tahun, 14,7% memiliki minat terhadap sumber belajar berupa buku, 52,9% meminati video pembelajaran, dan 88,2% meminati permainan (*game*).

Peneliti juga menyebarkan survey terhadap pengetahuan remaja tentang tradisi *mejejaitan* contohnya yaitu *Canang sari* dan *Canang genten*. Hasil dari survei menunjukkan bahwa 85,3% dari responden mengenal tentang yang namanya *Canang genten*, sementara 55,9% dari mereka tidak mengetahui fungsi atau makna dari *Canang genten*. Selain itu, 58,1% responden mengaku tidak pernah atau tidak mampu membuat *Canang genten*. Selanjutnya, sebanyak 91,2% remaja mengenal yang namanya *Canang sari*, namun 64,7% dari mereka tidak memahami fungsi atau makna dari *Canang sari*. Selain itu, 64,7% remaja menyatakan tidak pernah atau tidak mampu membuat *Canang sari*. Disamping itu, berdasarkan survei yang sama, 96,7% dari partisipan memiliki pengetahuan tentang aplikasi permainan (*game*), 100% menggunakan smartphone (ponsel pintar), dan 67,8% mengetahui permainan (*game*) yang memiliki genre simulasi. Berdasarkan data diatas, perlu adanya pendalaman pengetahuan tentang tradisi *mejejaitan* melalui *game*. *Game* yang mengusung tradisi bali *mejejaitan* menjadi sarana yang efektif untuk dikembangkan guna memberikan pengajaran, memberikan informasi, dan menghibur (Utomo dan Lakoro dalam Budiarta et al., 2018).

Perkembangan teknologi memiliki manfaat baik positif maupun negatif. Salah satu bentuk dampak positif dari teknologi adalah sebagai sarana

pelestarian budaya dan tradisi. Salah satu perkembangan teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana pelestarian budaya adalah game. Game dapat dimanfaatkan oleh masyarakat dan kaum pendidik sebagai media untuk menyampaikan berbagai jenis pendidikan dan pembelajaran tentang budaya yang menarik dan menyenangkan. Manfaat lain adalah aspek kecerdasan dan reflek saraf yang sebenarnya juga sedikit banyak terasah dalam sebuah game, terutama game yang bersifat kompetitif (Wijaya et al., 2012). Dengan game, kita dapat mengajarkan nilai-nilai pendidikan dan budaya tradisional kepada masyarakat umumnya generasi muda

Dilihat dari perkembangan teknologi yang semakin berkembang, saya sebagai peneliti memutuskan untuk mengembangkan game yang berbasis Mobile smartphone. Ada 2 platform yang mendominasi pasar perangkat mobile di dunia yaitu Android dan iOS. Semua perusahaan dan Start-up bersain untuk merancang dan membangun software untuk kedua platform ini. Android memiliki keunggulan dalam kelengkapan aplikasi yang tersedia dan kemudahan menambahkan aplikasi sesuai keinginan pengguna (Rokhim, A dalam Damayanti et al., 2020). iOS merupakan sistem operasi terpopuler ke 2 di dunia setelah Android (Prakarsa et al., 2020). Didapat dari *dataindonesia.id*, yang menggunakan smartphone di Indonesia pada tahun 2022 menduduki urutan keempat terbanyak di dunia. Tertulis bahwa ada 192, 15 juta pengguna smartphone di Indonesia sepanjang tahun lalu 2022. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar orang Indonesia menggunakan perangkat smartphone.

Sebelum penelitian ini dilakukan, beberapa peneliti lain telah merancang suatu game sebagai usaha dalam melestarikan adat istiadat di Bali dengan konsep perbantenan yang ada di Bali, Namun game ini hanya dirancang menggunakan konsep drag and drop yang menurut peneliti kurang efisien dalam memberikan pengetahuan dan pengajaran terhadap generasi muda serta untuk materi yang digunakan kurang terspesifik (Wicaksana et al., 2017). Adapun juga game yang melestarikan adat istiadat di Bali dengan mengambil cerita rakyat Bali *rare angon*. Sedangkan Game ini dirancang dengan genre adventure berbasis Mobile (Dedy Budiarta et al., 2018). Sedangkan game yang akan dibuat oleh peneliti bergenre simulasi dengan menggunakan object 2D dan berbasis mobile. Pengguna diajak dalam bermain simulasi pembuatan sarana upakara Bali *Mejejaitan* yaitu *canang sari* dan *canang genten*

Beranjak dari data-data yang dipaparkan, peneliti tertarik dalam mengembangkan game berbasis Mobile tentang Tradisi dan Budaya adat Bali yaitu perbantenan tetapi disini lebih spesifik ke unsur banten yaitu *Mejejaitan* yang berjudul “Pengembangan Game *Mejejaitan* Bali sebagai Pengenalan Sarana Upakara Tradisional Bali untuk Remaja”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pemahaman remaja tentang sarana upakara Bali seperti *canang sari* dan *canang genten* dalam era perkembangan modernisasi dan globalisasi saat ini.
2. Sumber belajar seperti buku dan video tentang *canang sari* dan *canang genten* dirasa kurang menarik bagi remaja sehingga minat serta

ketertarikan mereka dalam mempelajari canang sari dan canang genten menurun.

3. Pemanfaatan teknologi permainan (game) dalam mengenalkan budaya sarana upacara Bali canang sari dan canang genten untuk remaja terbilang masih rendah

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun Game *Mejejaitan* Bali Sebagai Pengenalan Upakara Tradisional Bali Untuk Remaja?
2. Bagaimana analisa respon pengguna dalam menggunakan teknologi Game *Mejejaitan* Bali guna meningkatkan pengetahuan dan tidak menghilangkan tradisi yang ada di bali?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini dengan tujuan sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan produk Pengembangan Game *Mejejaitan* Bali Sebagai Pengenalan Upakara Tradisional Bali Untuk Remaja sebagai wadah pembelajaran bagi generasi muda agar lebih mudah dalam mempelajari tradisi budaya bali yaitu *Mejejaitan*
2. Untuk mendeskripsikan respon pengguna terhadap produk Pengembangan Game *Mejejaitan* Bali Sebagai Pengenalan Upakara Tradisional Bali Untuk Remaja

1.5 Batasan Penelitian

Untuk mengidentifikasi masalah dan mencegah penyebaran masalah yang akan diuraikan dalam penulisan proposal ini, agar sesuai dengan judul yang penulis sajikan, maka pembahasan akan dibatasi pada “Pengembangan Game Mejejaitan Bali Sebagai Pengenalan Upakara Tradisional Bali Untuk Remaja” meliputi.

- 1 Pada penelitian ini, pengkajian difokuskan pada sesana canang sari dan canang genten khususnya di kabupaten Buleleng menurut penuturan I Ketut Subrata S.Pd. sebagai ketua PHDI desa Kayuputih Melaka.
- 2 Pengembangan game mencakup pemahaman pengguna terhadap proses pembuatan *canang sari* dan *canang genten* serta maknanya sesuai dengan jurnal *Canang Sari sebagai Sarana Ritual Masyarakat Hindu Bali di Desa Sedahan Jaya Sukadana Kayong Utara Kalimantan Barat* dan Lontar Lutuk dan Sundari Gama.
- 3 Pengkajian difokuskan pada makna dan penyusunan canang sari Dan canang genten menurut sesana buleleng

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di dapat dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Pengguna

Pengembangan Game *Mejejaitan* Bali Sebagai Pengenalan Upakara Tradisional Bali Untuk Remaja sebagai alat pembelajaran ini

diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman serta keterampilan remaja terhadap tradisi budaya bali yaitu *Mejejaitan*.

2. Bagi Mahasiswa

Dapat melatih dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh saat kuliah, meningkatkan pemahaman tentang struktur dan sistem kerja dalam pengembangan game pada sistem operasi android.

3. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat berupa sumbangan ilmu pengetahuan.

4. Bagi Remaja

Penelitian ini dapat digunakan sebagai permainan edukasi berbasis mobile, sekaligus memperkenalkan dan melestarikan seni budaya Bali yaitu sarana persembahyangan.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari pengembangan ini juga diharapkan dapat digunakan dalam pengembang selanjutnya, sehingga memungkinkan penambahan beberapa fitur pada pembaruan berikutnya atau dalam pembuatan game baru..