

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bali sebagai salah satu pulau di Indonesia memiliki adat dan budaya yang sangat beragam. Adat istiadat kepercayaan Bali memiliki peran yang sangat penting dalam budaya dan kehidupan masyarakat Bali. Adat istiadat ini tidak hanya mencerminkan kepercayaan religius, tetapi juga menjadi landasan etika, norma sosial, serta aturan-aturan yang mengatur kehidupan sehari-hari masyarakat Bali. Salah satu aspek yang khas dari adat istiadat kepercayaan Bali adalah sistem kepercayaan hindu terhadap *Tri Hita Karana*. *Tri Hita Karana* memiliki makna yang berarti tiga penyebab keharmonisan yang terbagi menjadi 3 yaitu *prahyangan* (hubungan dengan tuhan), *pawongan* (hubungan dengan manusia) dan *palemahan* (hubungan dengan alam) (Giri I, 2021).

Dalam konteks kehidupan masyarakat Bali yang kaya akan warisan budaya, salah satu aspek yang mencolok adalah praktik budaya penggunaan *daksina* dan *segehan*. Sarana *upakara* seperti *daksina* dan *segehan* memiliki peran penting dalam praktik keagamaan hindu di Indonesia. *Daksina* pada dasarnya adalah tindakan memberikan sesuatu sebagai tanda penghormatan atau penghargaan kepada tokoh keagamaan atau pendeta (Egge, 2013). Sedangkan, *segehan* adalah persembahan tingkat kecil untuk Tuhan oleh agama hindu di pulau Bali. *Segehan* memiliki bentuk dan makna yang berbeda tiap jenisnya. Namun, pada umumnya *segehan* terbuat dari dari daun pisang, janur, beras, bawang merah, jahe, garam dan

bunga yang memiliki simbol untuk menjaga hubungan harmonis antara manusia dan makhluk gaib di lingkungan manusia (Sedana et al., 2019).

Minat remaja terhadap budaya lokal terus merosot seiring dengan kemajuan zaman. Penelitian dan jurnal mengindikasikan bahwa minat generasi muda terhadap budaya Bali juga mengalami penurunan. Hildigardis M. I. Nahak dalam tulisannya *Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi* (Nahak, 2019) mengungkapkan bahwa globalisasi telah mengubah gaya hidup masyarakat menjadi lebih modern, yang menyebabkan mereka lebih tertarik 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 menunjukkan bahwa globalisasi telah menyebabkan penurunan rasa cinta budaya dan nasionalisme dikalangan generasi muda. Kurangnya pengenalan akan *daksina* dan *segehan* adalah salah satu faktor krusial mengapa minat remaja menjadi kurang terhadap tradisi tersebut. Berdasarkan poin tersebut, penting dilakukannya peningkatan kesadaran akan pentingnya tradisi membuat *daksina* dan *segehan* ini.

Pada dasarnya, masalah terhadap kurangnya pengetahuan remaja terhadap sarana *upakara* tradisi bali didasari oleh beberapa hal. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan ibu Nyoman Suartini S.Pd, selaku pembina ekstrakurikuler *mejejaitan* di SMP Negeri 4 Singaraja, ditemukan bahwa minat siswa terhadap ekstrakurikuler *mejejaitan* terbilang rendah, hal itu disebabkan oleh sumber belajar yang kurang menarik, seperti penggunaan buku yang kurang interaktif dan video pembelajaran yang monoton. Sejalan dengan itu, peneliti 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 melakukan survey terhadap pengetahuan remaja tentang tradisi *daksina* dan *segehan*. hasil survey menunjukkan bahwa sebanyak 94,1% mengetahui *daksina*, 50% tidak mengetahui fungsi *daksina* dan 55,9% yang tidak mampu membuat *daksina*, 85,3% mengetagui *segehan*, 50% tidak mengetahui fungsi *segehan* dan 50% tidak mampu membuat *segehan*. Selain itu, dari survey yang sama pula, 96,7% dari responden mengetahui aplikasi permainan (*game*), 100% menggunakan smartphone (ponsel pintar), dan 67,8% mengetahui permainan (*game*) dengan genre simulasi. Berdasarkan data tersebut, perlu adanya pendalaman pengetahuan tentang tradisi *daksina* dan *segehan* melalui *game*. *Game* bertemakan budaya sangat cocok untuk dikembangkan sebagai sarana pengenalan tradisi, pendidikan, penyampaian informasi, dan sarana hiburan (Budiarta et al., 2018).

Teknologi yang berkembang membawa dampak positif dan negatif dalam kehidupan masyarakat. Salah satu dampak positifnya adalah peran teknologi dalam menjaga dan memperkuat warisan budaya dan tradisi. Contohnya, pengembangan *game* dapat menjadi alat yang efektif untuk melestarikan budaya. *Game* tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat menjadi sarana edukasi yang menarik dan menyenangkan, baik bagi masyarakat umum maupun dunia pendidikan. 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.

Dengan pertumbuhan teknologi saat ini, penggunaan *smartphone* untuk bermain game telah menjadi hal yang umum. Penggunaan *smartphone* di Indonesia kini mencapai tingkat yang sangat tinggi. Menurut Zubaedah (Hanum, 2021), sekitar 167 juta orang atau sekitar 89% dari total penduduk Indonesia menggunakan *smartphone*. Berdasarkan laporan dari *cncindonesia.com* dan *liputan6.com*, jumlah pemain game di perangkat *mobile* mencapai 105 juta orang (45% dari total pasar game), sedangkan pemain game di *PC* mencapai 25 juta orang (23,8% dari total pasar), dan pemain game di *konsol* sebanyak 16,2 juta orang (6,8% dari total pasar). Dengan data ini, dapat disimpulkan bahwa mayoritas penduduk Indonesia menggunakan *smartphone* dan banyak diantara mereka adalah pemain game *mobile*. Berkaca dari hasil data tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan aplikasi permainan berbasis *mobile*.

Sebelum penelitian ini dilakukan, ada beberapa penelitian lain yang telah merancang game dengan mengambil tema tradisi kebudayaan, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Budiarta, dengan mengangkat budaya dan cerita rakyat Bali *Rare Angon*. Namun game ini memiliki genre *adventure*. *Game Rare Angon* dirancang dengan genre *adventure* dan berbasis *mobile android*. Selain itu, juga ada *game* simulasi Banten. Game ini dirancang dengan genre simulasi dengan menggunakan object 2D dan berbasis *mobile android*. Pengguna diajak untuk bermain dalam memilih bahan yang tepat dalam membuat banten. Dari penelitian tersebut dihasilkan bahwasanya game dapat menjadi sarana dalam penyampaian budaya.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan aplikasi permainan berbasis *mobile* mengenai kebudayaan sarana upacara Bali

Daksina dan *Segehan*. Maka dari itu, peneliti mengangkat penelitian yang berjudul Pengembangan Game *SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)* Sebagai Pengenalan Sarana Upakara Bali Untuk Remaja.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pengenalan sarana *upakara bali daksina* dan *segehan* untuk remaja dalam belajar di era perkembangan modernisasi dan globalisasi.
2. Sumber belajar buku dan video yang membahas *daksina* dan *segehan* dirasa membosankan sehingga remaja kurang berminat atau tertarik.
3. Pemanfaatan teknologi permainan (game) dalam mengenalkan budaya *sarana upakara Bali daksina* dan *segehan* 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 *SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)* Sebagai Pengenalan Sarana Upakara Bali Untuk Remaja?
2. Bagaimana respon remaja dalam menggunakan teknologi Pengembangan Game *SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)* Sebagai Pengenalan Sarana Upakara Bali Untuk Remaja guna meningkatkan pengetahuan dan tidak menghilangkan tradisi yang ada di Bali?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan produk Pengembangan Game *SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)* sebagai pengenalan sarana upakara Bali untuk remaja
2. Untuk mendeskripsikan respon pengguna terhadap produk Pengembangan Game *SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)* Sebagai Pengenalan Sarana Upakara Bali Untuk Remaja

1.5. Batasan Penelitian

Adapun batasan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pada penelitian ini, pengkajian dan penyusunan difokuskan pada *Daksina* dan *Segehan* berdasarkan *Sasana Buleleng*.
2. Pengembangan game mencakup pemahaman faktual pengguna terhadap proses pembuatan *segehan* dan *daksina* serta maknanya sesuai dengan jurnal *Estetika Hindu Pada Segehan Manca Warna* menurut Tary dan jurnal *Kajian Theology Hindu Pada Banten Daksina* menurut Sudiarta.
3. Penelitian ini difokuskan pada pengguna remaja menurut John Piaget dan Kuhn D yang tertarik untuk memahami tradisi *mejejaitan* Bali.

1.6. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat bagi pengguna. Pengembangan Game *SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)* Bali Sebagai Pengenalan Sarana Upakara Bali Untuk Remaja sebagai alat pembelajaran ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman remaja terhadap tradisi budaya Bali.

2. Bagi Mahasiswa, melatih dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh saat kuliah, meningkatkan pemahaman tentang struktur dan sistem kerja dalam pengembangan game pada sistem operasi *mobile*.
3. Universitas, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat berupa sumbangan ilmu pengetahuan.
4. Remaja, penelitian ini dapat digunakan sebagai permainan edukasi berbasis *mobile*, sekaligus memperkenalkan dan melestarikan seni budaya Bali yaitu sarana persembahyangan.

