

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan budaya yang beragam, tidak hanya suku bangsa, Indonesia juga memiliki tradisi keagamaan yang sangat unik. Setiap agama di Indonesia memiliki tradisi dan sejarahnya masing – masing dan secara tidak langsung menjadi budaya mereka salah satunya adalah Bali. Sebagian besar masyarakat Bali menganut agama Hindu dan tak lepas dari budaya, ritual, serta adat istiadat di dalamnya.

Agama Hindu sebagai agama yang dianut oleh mayoritas penduduk Bali memiliki tiga kerangka dasar dalam ajaran agamanya yaitu *Tattwa*, *Susila*, dan *Upacara* (Mustawan, 2022). *Upacara* merupakan ritual keagamaan yang dilaksanakan oleh umat Hindu di Bali sebagai bentuk dalam mencapai kebahagiaan dan kesejahteraan hidup lahir batin. Ritual keagamaan dalam pelaksanaannya berkaitan dengan perayaan hari suci keagamaan. Agama hindu memiliki banyak hari suci, salah satunya adalah hari raya Galungan dan Kuningan yang dirayakan setiap 210 hari.

Galungan dan Kuningan sebagai hari raya suci di Bali memiliki sarana/prasarana dalam pelaksanaannya. Sarana/prasarana yang menjadi penanda ari raya Galungan dan Kuningan tiba adalah *penjor*. *Penjor* merupakan sebatang bambu yang bagian atasnya melengkung dengan

berbagai hiasan yang terbuat dari *ambu* (daun enau muda) atau daun kelapa yang masih muda dengan pelengkap lainnya termasuk *banten* (sesajen). Menyambut Hari Raya Galungan, biasanya umat Hindu menancapkan *penjor* di depan pekarangan rumah. Jajaran *penjor* pada barisan rumah memberi nuansa semarak dan meriah untuk menyambut datangnya Hari Raya Galungan (Gunawijaya dalam Heriyanti & Wartayasa, 2020).

Masyarakat Hindu di Bali, memaknai *penjor* sebagai pemberian persembahan atau sebagai ungkapan terima kasih kepada bumi atau pertiwi yang sudah memberikan tempat hidup dan kesejahteraan manusia Pratama S dalam Utama, 2020). *Penjor* sebagai perlengkapan ritual hari raya suci Galungan pada dasarnya merupakan symbol. Bentuk dari *penjor* yang menjulang tinggi dan melengkung merupakan simbol dari gunung. Simbolisasi ini berkaitan dengan keyakinan umat hindu bahwa gunung adalah tempat bersemayam dewa – dewa hindu. *Penjor* merupakan simbol gunung Mahameru tempat bersthana *Sang Hyang Tri Murti* beserta para dewa dan roh suci leluhur. Gunung merupakan lambing kesuburan dan kemakmuran yang telah memberikan anugrah yang melimpah kepada manusia (Donder dalam Heriyanti & Wartayasa, 2020)

Seiring berkembangnya zaman, minat generasi muda, khususnya remaja, terhadap budaya lokal terus mengalami penurunan. Menurut beberapa jurnal dan riset, minat generasi muda terhadap budaya lokal, termasuk budaya Bali, juga mengalami penurunan. Dalam jurnal "Upaya

Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi" yang ditulis oleh Hildigardis M. I. Nahak (Nahak, 2019), disampaikan bahwa era globalisasi telah mengakibatkan perubahan pola hidup masyarakat yang lebih modern. Akibatnya, masyarakat cenderung beralih kebudayaan baru yang dianggap lebih praktis dibandingkan dengan budaya lokal. tradisi pembuatan *penjor* untuk menyambut hari suci Galungan dan Kuningan ini lebih banyak dilakukan oleh orang tua saja dibandingkan remaja. Kurangnya sosialisasi dan pengenalan akan tradisi *penjor*/menjor adalah salah satu faktor krusial mengapa minat remaja terutama usia sekolah menengah pertama menjadi kurang terhadap tradisi *penjor*/menjor. Bercermin dari hal tersebut, perlu adanya peningkatan kesadaran akan pentingnya tradisi *penjor*/menjor.

Teknologi tidak hanya berdampak negatif, namun teknologi dapat digunakan sebagai sarana pelestarian tradisi, yakni dengan memanfaatkan *game*. *Game* adalah bentuk hiburan multimedia yang menggunakan media elektronik. Tujuannya adalah untuk memberikan pengalaman yang menarik kepada pemain agar mereka merasa puas secara emosional dan mental (Aribawa, 2018). Permainan (*game*) sudah menjadi tren dan banyak digemari terutama di kalangan remaja, dengan memadukan tradisi membuat *penjor* dengan *game*, kita dapat menyampaikan nilai-nilai moral, pendidikan, ataupun tradisi budaya yang termuat dalam *game* tersebut.

Pada dasarnya, *game* dibuat untuk hiburan, bersifat menyenangkan, menantang, dan memunculkan rasa keingintahuan yang besar terhadap

permainannya. Berdasarkan hasil wawancara 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 lengkap, metode pembelajaran yang kurang tepat, 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*) (Singarimbun & Effendi, 1995).

Peneliti juga melakukan *survey* terhadap pengetahuan remaja dengan rentang usia 12 – 15 tahun tentang tradisi *penjor*, hasil *survey* menunjukkan bahwa sebanyak 100% dari responden mengetahui *penjor*, 51,6% tidak mengetahui fungsi/makna *penjor*, dan 58,1% tidak mengetahui bagian-bagian dari *penjor*. 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 *penjor* melalui *game*. *Game* bertemakan budaya sangat cocok untuk dikembangkan sebagai sarana pengenalan tradisi, pendidikan, penyampaian informasi, dan sarana hiburan (Utomo dan Lakoro dalam Wiguna, 2016).

Perkembangan teknologi memiliki dampak positif maupun negatif. Salah satu dampak positif dari teknologi adalah sebagai sarana pelestarian budaya dan tradisi. *Game* merupakan salah satu perkembangan teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana pelestarian budaya. *Game* dapat dimanfaatkan oleh masyarakat dan kaum pendidik sebagai pengenalan budaya yang menarik dan menyenangkan. Manfaat lain dari *game* adalah semakin terasahnya aspek kecerdasan dan reflek saraf 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.

Mengamati teknologi yang semakin berkembang, peneliti memilih mengembangkan *game* berbasis *mobile*. *Dataindonesia.id* memuat bahwa pengguna *mobile* di Indonesia menduduki urutan keempat dengan pengguna *mobile* terbanyak di dunia pada tahun 2022. Tercatat 192,15 juta pengguna *mobile* di Indonesia sepanjang tahun tersebut. Dilansir dari *cncindonesia.com* dan *liputan6.com*, jumlah pemain *game mobile* mencapai 105 juta (45% dari total pasar), jumlah pemain *game PC* mencapai 25 juta (23,8% dari total pasar), dan jumlah pemain *game konsol* 16,2 juta (6,8% dari total pasar). Berdasarkan data tersebut, dapat ditarik simpulan bahwa sebagian besar penduduk Indonesia menggunakan perangkat *game mobile*.

Sebelum penelitian ini dilakukan, ada beberapa penelitian lain telah merancang *game* dengan mengambil tema tradisi kebudayaan, salah satunya

adalah penelitian yang dilakukan oleh Wiguuna dengan mengangkat budaya cerita rakyat Bali. *Game* ini tidak dirancang dengan genre simulasi melainkan dengan genre *Adventure*. Adapun budaya lain yang diangkat sebagai *game* adalah budaya lokal *Sumbang Duo Baleh*. *Game* ini juga tidak dirancang dengan genre *Simulasi* melainkan dengan genre *Quiz*. Sedangkan salah satu *game* dengan genre *simulasi* adalah *game* Banten. *Game* ini dirancang berbasis android dengan objek 2D dan dapat diinstal pada smartphone android. Aplikasi *game* ini menampilkan Banten dan bahannya dalam bentuk 2D, pengguna diajak bermain untuk memilih bahan yang tepat untuk membuat banten

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan aplikasi berbasis android mengenai kebudayaan Bali yaitu tradisi *penjor*. Maka dari itu, peneliti mengangkat penelitian yang berjudul “Pengembangan *Game Penjorku* sebagai Sarana Pengenalan *Penjor* untuk Remaja”.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya sumber belajar remaja dalam mempelajari tradisi *penjor* di era perkembangan modernisasi dan globalisasi yang memainkan peran besar dalam mengubah cara generasi muda berinteraksi dan menghabiskan waktunya dengan bermain game.
2. Kurangnya minat belajar remaja dalam belajar menggunakan sumber buku maupun Video yang membuat remaja kurang tertarik

maka peneliti membuat game guna menarik ketertarikan dan memberi pengalaman belajar sambil bermain terhadap remaja.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, adapun rumusan masalah yang ditemukan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun *Game Penjorku* sebagai Pengenalan Sarana Penjor Bali untuk Remaja?
2. Bagaimana respon remaja dalam menggunakan teknologi Pengembangan Game *Penjorku* sebagai Pengenalan Sarana *Penjor* Bali untuk Remaja guna meningkatkan pengetahuan dan tidak menghilangkan tradisi yang ada di Bali?

1.4. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut diatas maka tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan produk *Game Penjorku* sebagai Pengenalan Penjor Bali untuk Remaja sebagai wadah pembelajaran bagi generasi muda agar lebih mudah dalam mempelajari penjor bali.
2. Untuk mendeskripsikan respon pengguna terhadap produk Pengembangan Game *Penjorku* sebagai Pengenalan Penjor Bali untuk Remaja

1.5. Batasan Penelitian

Batasan penelitian digunakan untuk membatasi masalah yang diteliti agar tidak memperluas area pembahasan. Adapun batasan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pada penelitian ini, pengkajian difokuskan pada penjor tradisional Bali khususnya Kabupaten Buleleng menurut penuturan I Ketut Subrata S.Pd selaku ketua PHDI dari Desa Kayuputih, Kabupaten Buleleng.
2. Pengembangan game edukatif yang mencakup pemahaman pengguna terhadap proses pembuatan penjor serta makna maknanya sesuai dari penuturan I Ketut Subrata S.Pd selaku ketua PHDI dari Desa Kayuputih, Kabupaten Buleleng.
3. Penelitian ini difokuskan pada pengguna pra remaja (12 - 15 tahun) yang tertarik untuk memahami tradisi penjor Bali.

1.6. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat bagi pengguna. Pengembangan Game Penjorku sebagai Sarana Pengenalan Penjor Tradisional Bali Berbasis Mobile untuk Remaja ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman remaja terhadap tradisi budaya Bali dalam pembuatan Penjor.

2. Bagi Mahasiswa, menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh saat kuliah. Selain itu manfaat lain yang dapat diperoleh yaitu meningkatkan pemahaman dalam struktur dan system kerja system oprasi Android.
3. Universitas, diharapkan penelitian ini 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 Penjor sebagai sarana persembahyangan.

