

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bali sebagai salah satu provinsi di Indonesia, memegang peran yang sangat penting dalam keragaman budaya negara ini. Bali diakui secara global sebagai tujuan wisata yang menakjubkan dan memiliki warisan budaya yang sangat kaya (Mayuzumi, 2022). Keanekaragaman budaya di Bali menunjukkan bahwa aspek religius, seni, dan nilai-nilai sosial tetap sangat berpengaruh dan penting dalam kehidupan sehari-hari warga Bali. Salah satu ciri unik dari adat dan kepercayaan di 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 II, 2021).

Bali yang memiliki beragam budaya, salah satu yang dikenal sebagai *maulat - ulatan* merupakan salah satu warisan budaya yang penting di Bali. *maulat - ulatan* merupakan teknik anyaman tradisional yang telah diwariskan dari generasi ke generasi di pulau ini. Kegiatan *maulat - ulatan* ini biasanya dalam pembuatannya di dominasi oleh para orang tua sehingga peran remaja perlu di ikut sertakan sehingga teknik *maulat - ulatan* dapat di teruskan dari generasi ke generasi (Puspadewi et al., 2014). Setiap pola atau motif dalam ulatan memiliki makna mendalam yang sering kali terkait dengan kepercayaan spiritual atau nilai-nilai budaya. Selain menjadi keahlian praktis, *maulat - ulatan* juga memiliki peran yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Bali. Anyaman digunakan

dalam berbagai upacara adat, ritual dan pernikahan. Keterampilan *maulat - ulatan* adalah bagian tak terpisahkan dari identitas budaya Bali.

Penggunaan teknologi modern, khususnya permainan digital (Game), media sosial, dan perangkat genggam, telah menjadi salah satu faktor utama yang menurunkan minat anak-anak dan remaja terhadap melestarikan budaya anyaman (Arifin, 2023). Kemajuan teknologi telah menciptakan preferensi baru di kalangan generasi muda. Mereka cenderung lebih tertarik dengan aktivitas yang menyediakan hiburan instan, seperti permainan digital (Game), dibandingkan dengan pengalaman belajar keterampilan tradisional. Permainan digital menawarkan pengalaman yang lebih menarik dengan reward sistem yang cepat dan tanpa hambatan. Akibatnya, minat mereka terhadap kegiatan tradisional seperti anyaman cenderung menurun seiring dominasi teknologi dalam kehidupan sehari-hari. 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*). Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan ibu Nyoman Suartini S.Pd, selaku pembina ekstrakurikuler *maulat - ulatan/meulat - ulatan* di SMP Negeri 4 Singaraja, ditemukan bahwa minat siswa terhadap ekstrakurikuler *maulat - ulatan* terbilang rendah, hal itu disebabkan oleh sumber belajar yang kurang menarik, seperti penggunaan buku yang kurang interaktif dan video pembelajaran yang monoton.

Pada dasarnya sangat banyak jenis ulat – ulatan yang ada di bali namun untuk anak – anak dan remaja yang paling cendrung digunakan dalam kehidupan sehari – hari yaitu *klakat* dan *klangсах*. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan

peneliti di SMP Negeri 4 Singaraja dengan rentan umur 12 – 15 tahun wawancara bersama ibu Nyoman Suartini, S.Pd selaku Pembina Ekstra Maulat Bali di SMP Negeri 4 Singaraja, diperoleh hasil, yaitu sebagian besar siswa yang mengetahui *klakat* dan *klangsah*, 70,6% responden siswa tidak mengetahui makna dari *klakat* dan 67,6% responden siswa tidak mengetahui makna dari *klangsah*. Dari survey 100% siswa keseluruhan 64,7% responden siswa tidak mampu membuat atau tidak pernah membuat sebuah *klakat* dan *klangsah*, sedangkan 35,% responden siswa mampu membuat *klakat* dan *klangsah*.

Perkembangan teknologi membawa dampak positif dan negatif dalam kehidupan masyarakat. Salah satu dampak positif adalah peran teknologi dalam menjaga dan memperkuat warisan budaya dan tradisi. Sebagai contoh, pengembangan game dapat menjadi alat yang efektif untuk melestarikan budaya. Game tidak hanya menghibur tetapi juga bisa menjadi sarana edukasi yang menarik dan menyenangkan, baik bagi masyarakat umum maupun dunia pendidikan. Manfaat lain dari game adalah kemampuan untuk meningkatkan kecerdasan dan refleks saraf, terutama dalam game kompetitif (Wijaya et al., 2012). Melalui game, kita dapat mengajarkan nilai-nilai pendidikan dan budaya tradisional kepada masyarakat, khususnya generasi muda.

Dengan pertumbuhan teknologi saat ini, penggunaan smartphone untuk bermain game telah menjadi hal yang umum. Di Indonesia, penggunaan smartphone 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 [cnbcindonesia.com](http://cnbcindonesia.com) dan [liputan6.com](http://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). Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa mayoritas penduduk Indonesia menggunakan smartphone dan banyak di antara mereka adalah pemain game mobile. Melihat hasil data tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan aplikasi permainan berbasis mobile.

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

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan aplikasi permainan berbasis *mobile* mengenai kebudayaan sarana upakara Bali *Klakat dan Klangah*. Maka dari itu, peneliti mengangkat penelitian yang berjudul Pengembangan Game *Maulat Bali* Sebagai Pengenalan Sarana Upakara Bali Untuk Remaja.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari pengamatan masalah diatas, maka Adapun identifikasi masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pengenalan *sarana upakara bali klakat dan klangсах* untuk remaja dalam belajar di era perkembangan modernisasi dan globalisasi.
2. Sumber belajar buku dan video yang membahas *klakat dan klangсах* dirasa membosankan sehingga remaja kurang berminat atau tertarik.
3. Pemanfaatan teknologi permainan (game) dalam mengenalkan budaya *sarana upakara Bali klakat dan klangсах* untuk remaja masih terbilang rendah.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah yang dirumuskan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancang bangun Game *Maulat Bali* Sebagai Pengenalan Sarana Upakara Bali Untuk Remaja?
2. Bagaimana respon remaja dalam menggunakan teknologi Pengembangan Game *Maulat Bali* Sebagai Pengenalan Sarana Upakara Bali Untuk Remaja guna meningkatkan pengetahuan dan tidak menghilangkan tradisi yang ada di bali?

## 1.4 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 “*Maulat Bali*” Sebagai Pengenalan Kerajinan Tradisional Bali Berbasis Mobile Untuk Remaja” meliputi.

1. Pada penelitian ini, pengkajian difokuskan pada *Klakat* dan *Klangсах* 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 *klakat* dan *klangсах* serta maknanya sesuai dengan jurnal *Klakat sebagai sarana Upakara/Upacara Yadnya menurut Sari*, dan jurnal *Innovative Karawitan Artwork Ngulat Karya Karawitan Inovatif Ngulat*.
3. Penelitian ini difokuskan pada pengguna remaja madya (13-15 tahun) menurut Nugroho yang tertarik untuk memahami tradisi *maulat - ulatan* Bali

### **1.5 Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk menghasilkan produk Pengembangan Game *Maulat Bali* sebagai Pengenalan Kerajinan Tradisional Bali Berbasis Mobile Untuk Remaja sebagai wadah pembelajaran bagi generasi muda agar lebih mudah dalam mempelajari tradisi budaya bali yaitu *maulat – ulatan*.
2. Untuk mendeskripsikan respon pengguna terhadap produk Pengembangan Game *Maulat Bali* Sebagai Pengenalan Sarana Upakara Bali Untuk Remaja.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

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

1. Manfaat bagi pengguna

Game Interaktif “*Maulat Bali*” sebagai pengenalan kerajinan bali berbasis mobile untuk remaja sebagai alat pembelajaran ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman generasi muda terhadap tradisi budaya bali yaitu meulat - ulatan.

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 android.
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.

