

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Satua Bali adalah salah satu jenis dari berbagai macam kesusastraan lisan yang hidup serta berkembang dalam budaya Bali, dimana Karya sastra ini, muncul dan berkembang di tengah masyarakat serta diceritakan sesuai dengan kondisi sosial serta gaya bahasa yang ada di masyarakat itu. Satua bali mempunyai ciri khas, yakni selalu bertemakan unsur-unsur moral yang mendidik. Dijaman dulu, kegiatan mesatua (bercerita) dipakai sebagai sarana orang tua dalam kegiatan menidurkan anak mereka serta sekaligus sebagai sarana dalam menanamkan atau melestarikan kearifan lokal bali. Selain satua bali, terdapat juga bentuk kebudayaan bali berupa aksara yakni aksara bali juga disebut Hanacaraka. Yang merupakan suatu aksara tradisional yang ada di Indonesia berkembang di daerah Bali yang dipakai penulisan bahasa Bali, Sansekerta, serta Kawi.

Dijaman dengan perkembangan teknologi seperti sekarang ini, pemanfaatan teknologi informasi akan menjadi elemen penting dalam sebuah upaya pelestarian budaya. Dalam hal ini, teknologi digunakan dalam proses digitalisasi budaya sebagai bentuk adaptasi budaya pada jaman teknologi ini,

serta nantinya dapat digunakan untuk menyebarkan serta mengenalkan pengetahuan budaya kepada generasi muda.

Kecanggihan teknologi tidak hanya dapat dimanfaatkan untuk pelestarian budaya saja, banyak bidang yang dapat dipermudah dengan pemanfaatan teknologi seperti contohnya dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi, menciptakan transformasi yang tidak sekedar membuka peluang baru, namun terdapat suatu tuntutan dalam hal peningkatan kualitas pembelajaran yang memanfaatkan potensi dari teknologi guna menumbuhkan daya serap dan pemberian materi pelajaran (Erlianti et al., n.d.). Teknologi berperan sebagai katalisator dalam mencapai standar kualitas pendidikan yang baik di era globalisasi ini (Agustianto et al., 2020).

Walaupun dengan seiring perkembangan jaman dengan kemajuan teknologi, pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan khususnya di lingkungan sekolah masih belum sepenuhnya terlaksana. Pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan, saat ini masih ada tantangan yang perlu penanganan. Dari akses yang terbatas, terutama di daerah pelosok hingga kesiapan guru yang belum matang dalam mengintegrasikan teknologi pada kegiatan pengajaran serta konten yang berkualitas masih kurang, jadi hambatan utama (Trenggono Hidayatullah et al., 2023). Fenomena yang sama juga ditemukan di SDN 1 Tampaksiring, dimana setelah dilakukan observasi didapatkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran masih cenderung minim.

Perkembangan teknologi juga akan berdampak juga pada arus budaya asing menjadi semakin mudah masuk dikalangan generasi muda, yang mana hal

itu membuat budayanya sendiri semakin tersingkirkan. Hal ini dapat dilihat dari eksistensi budaya serta kearifan lokal bali pada generasi muda saat ini. Seperti salah satu bentuk kebudayaan bali yaitu *satua bali*, yang dikemukakan oleh (Pratama et al., 2015) yakni kegiatan *mesatua satua bali* kian bergeser oleh karena datangnya bermacam-macam budaya dari luar yang mampu mempengaruhi hidup masyarakat. Kemudian diambil contoh dilingkungan sekolah dasar, SDN 1 Tampaksiring pada siswa kelas 5. Dari hasil observasi, didapat bahwa minat serta pengetahuan siswa akan bentuk kebudayaan dan kearifan lokal bali yakni *satua bali* dan aksara bali masih minim.

Fenomena tersebut juga didukung oleh kurang diteramkannya bentuk kearifan lokal bali dalam pembelajaran di sekolah dasar. Dimana materi kearifan lokal bali, masih minim diteramkan pada pembelajaran di lingkungan sekolah dasar seperti permainan tradisional serta nilai-nilai pada cerita atau *satua rakyat bali* (Wahyuni et al., 2023). Keberadaan serta Eksistensi dari *satua bali* di jaman globalisasi seperti sekarang ini, perlu mendapatkan perhatian (Arsini, 2020). Kurangnya insersi bentuk kearifan lokal bali yakni *satua bali*, dikarenakan lingkungan siswa yang paling berperan adalah orang tua, jarang atau bahkan tidak pernah lagi memberikan *Satua Bali* serta guru-guru disekolah juga jarang memperkenalkannya kepada siswa. Itu sebabnya, keberadaan *Satua Bali* menjadi asing di kalangan siswa, yang semestinyanya banyak sekali nilai-nilai karakter yang bisa diajarkan kepada anak-anak melalui *Satua bali* (Margunayasa & Riastini, 2021).

Dari kecanggihan teknologi yang terus berkembang saat ini serta untuk kedepannya, tentu banyak pula peluang kecanggihan teknologi yang seharusnya

dapat dimanfaatkan. Namun pada kenyataannya masih belum seperti yang diharapkan. Pemanfaatan teknologi masih minim dilakukan, terkhusus pada pemanfaatan untuk pelestarian budaya tradisional. Hal itu juga dapat dilihat dari hasil observasi yang telah dilakukan di lingkungan sekolah SD N 1 Tampaksiring, yang dari hasil wawancara kepada Kepala Sekolah SD N 1 Tampaksiring yakni Bapak I Wayan Sukada, S., Pd., beliau mengatakan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memang sudah dilakukan memanfaatkan teknologi namun masih sebatas pemakaian power point. Selain itu, pemanfaatan teknologi untuk menunjang pembelajaran yang sekaligus sebagai sarana pelestarian budaya masih minim dilakukan.

Dilain sisi, pengaruh globalisasi akan mengeser minat siswa dari kearifan lokal kepada bentuk kebiasaan yang mana datangnya dari luar kebudayaan serta kearifan lokal bali. Hal yang dimaksud adalah, aktifitas penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari yang sangat mudah dalam menyalurkan arus globalisasi yang mana akan membawa kebiasaan yang menimbulkan bentuk kebudayaan baru. Sebagai contohnya yakni dalam aktifitas bersosial didunia maya ataupun bermain dalam bentuk virtual atau video.

Fenomena yang mirip juga terjadi di SD N 1 Tampaksiring, informasi yang didapat dengan wawancara kepada Kepala Sekolah SD N 1 Tampaksiring, dikatakan bahwa eksistensi budaya bali seperti satua bali dan aksara bali dapat dikatakan kurang, yang mana mereka lebih tertarik pada budaya luar. Hal senada juga dikatakan oleh guru di SDN 1 Tampaksiring yakni Ida Ayu Ketut

Masih, S.,Pdh. Beliau mengatakan bahwa pengetahuan siswa terkait budaya bali khususnya aksara bali masih awam.

Dan dari hasil observasi dilakukan di sekolah SDN 1 Tampaksiring juga didapat hasil bahwa, siswa cenderung gemar memainkan game digaget mereka yang didapatkan dari pengambilan angket siswa, menyatakan bahwa lebih dari 75% siswa suka bermain game serta lebih dari 50% yang sering bermain game. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk memanfaatkan kecanggihan teknologi dengan mengembangkan suatu game yang dapat menjadi sarana pelestarian budaya bali khususnya Satua Bali serta aksara bali kepada generasi muda.

Walapun saat ini sudah muncul upaya dalam pelestarian budaya Bali, yang mulai dihidupkan kembali melalui pemanfaatan teknologi digital. Dimana kegiatan masatua yang dahulu dilakukan melalui lisan, kini telah hadir dalam bentuk buku (tulisan) hingga dalam bentuk audio, visual hingga video yang lebih dapat membangun imajinasi penggambaran alur cerita serta hal ini akan menambah daya tarik bagi pendengar cerita atau satua bali. Selanjutnya, upaya-upaya pelestarian budaya bali khususnya aksara bali dengan pendigitalisasi budaya bali terkhusus pada aksara bali dimana sudah diimplementasikan melalui aplikasi pendukung tulisan aksara bali diantaranya yakni Transliterasi Aksara Bali, Patik Bali dan Tulis Aksara Bali (Made & Parwati, 2024).

Memilihan media game dipilih untuk dikembangkan sebab, dari sekian banyak media yang dikembangkan tersebut, tentu masih dapat dikembangkan sesuai dengan keadaan yang ada dilapangan. Pendayagunaan teknologi digital seperti Game Edukasi saat proses belajar dan mengajar adalah suatu cara yang

tepat, karena Game Edukasi dapat menjadi media berbasis visual dengan punya kelebihan dibandingkan media berbasis visual lainnya, sebab dengan game berbasis edukasi membujuk pemainnya supaya turut serta ambil andil saat menentukan hasil akhir game (Latif et al., 2021.). Selain dari itu, jika dilihat dari beberapa hal, media game edukasi juga memiliki beberapa keunggulan dari pada multimedia lainnya seperti: (1) Interaktif serta Imersif, (2) Feedback secara langsung, (3) Memori dan Retensi yang lebih baik. Maka dari itu, dalam penelitian ini, akan dikembangkan aplikasi game dengan judul Game I Lubdaka sebagai sarana pelestarian satua bali dan aksara bali.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dijabarkan, dapat diuraikan suatu rumusan masalah berikut ini :

1. Bagaimana Pengembangan Game Satua Bali “I Lubdaka” Sebagai Sarana Pelestarian Satua Bali Dan Aksara Bali?
2. Bagaimana respon pengguna terhadap Pengembangan Game Satua Bali “I Lubdaka” Sebagai Sarana Pelestarian Satua Bali Dan Aksara Bali?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian Pengembangan Game Satua Bali “I Lubdaka” Sebagai Sarana Pelestarian Satua Bali Dan Aksara Bali dimaksudkan untuk :

1. Menghasilkan Game Satua Bali “I Lubdaka” Sebagai Sarana Pelestarian Satua Bali Dan Aksara Bali.
2. Mendeskripsikan respon pengguna terhadap Pengembangan Game Satua Bali “I Lubdaka” Sebagai Sarana Pelestarian Satua Bali Dan Aksara Bali.

1.4 Batasan Masalah Penelitian

Cakupan masalah yang diteliti pada penelitian Pengembangan Game Satua Bali “I Lubdaka” Sebagai Sarana Pelestarian Satua Bali Dan Aksara Bali ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Pengembangan game mengacu pada cerita rakyat atau satua bali yang berjudul “I Lubdaka Juru Boros” yang diambil dari buku berjudul Kumpulan Satua (Dongeng Rakyat Bali) dan mengacu pada materi aksara bali dasar pada buku Pasang Aksara Bali.
2. Konsep game mengacu pada 2 aspek bentuk kebudayaan bali, yakni aspek (1) Satua Bali dengan judul “I Lubdaka” dan (2) Aksara Bali khususnya aksara bali dasar.
3. Game dikembangkan dengan gaya 2 dimensi.
4. Game yang dirancang akan mengadopsi berbagai genre game diantaranya (1) Genre Platformer 2D dan (2) Action-Adventure.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Peneliti dapat mengimplementasikan ilmu-ilmu serta pengalamannya yang didapat selamat menempuh masa kuliah, selain dari pada juga dapat dimanfaatkan sebagai referensi oleh peneliti lainnya yang juga ingin mengembangkan produk yang serupa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pengguna

Sebagai sarana pengenalan atau pelestarian serta pemancing minat pengguna khususnya generasi muda terhadap bentuk kebudayaan dan kearifan lokal bali yakni Satua Bali serta serta sebagai sarana melatih pemain dalam penggunaan aksara bali dengan memanfaatkan teknologi dalam bentuk game yang sukai kalangan generasi muda.

b. Bagi pihak Sekolah

Sebagai sarana pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk seterusnya.

c. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengimplementasikan ilmu-ilmu serta pengalamannya yang didapat selamat menempuh masa kuliah, dan dapat peluang dalam memperbanyak wawasan serta skill dengan melaksanakan praktik secara langsung dengan kasus nyata dilapangan.