

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peradaban dunia tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan teknologi. Teknologi telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari dan bahkan telah menjadi kebutuhan harian bagi masyarakat modern. Namun, kemajuan teknologi layaknya pedang bermata dua yang dapat memberikan dampak positif maupun negatif (Tranggono et al., 2023). Salah satu tantangan yang muncul akibat perkembangan teknologi adalah degradasi moral dikalangan remaja dan orang dewasa yang ditandai dengan semakin berkurangnya penerapan nilai-nilai dharma dalam kehidupan sehari-hari (Sofyana & Haryanto, 2023).

Moral masyarakat Bali dari tahun ketahun terus mengalami penurunan kualitas atau degradasi. Penurunan moral terjadi di segala aspek kehidupan mulai dari cara berpakaian, cara berbicara, perilaku seksualitas dan tindak kekerasan (Muliani, 2022). Degradasi moral masyarakat Bali terjadi karena kurang kuatnya pegangan agama (Arniati, 2020). Kondisi ini mencerminkan dominasi adharma dalam kehidupan sosial, di mana hawa nafsu dan kepentingan pribadi lebih dikedepankan daripada nilai-nilai moral dan spiritual. Perilaku yang menunjukkan degradasi moral juga dapat dilihat dari maraknya pembuatan konten *prank* yang dibagikan disosial media. Seperti kasus yang terjadi di Jembrana, peristiwa *prank* pocong yang mengakibatkan kendaraan truk terperosok ke selokan. Setelah ditinjau, alasan pelaku melakukan aksi tersebut untuk membuat konten video.

Parahnya, pelaku yang melakukan aksi tersebut masih berada dibawah umur. Penurunan kualitas moral ini berakar dari turunnya rasa empati kepada orang lain dan hanya mementingkan kepentingan diri sendiri.

Fenomena degradasi moral yang terjadi di masyarakat merupakan persoalan serius yang disebabkan oleh lunturnya nilai-nilai dharma seperti pengendalian diri, dan empati (Arniati, 2020). Berkurangnya kesadaran generasi muda terhadap moral dapat memicu berbagai permasalahan sosial, seperti meningkatnya tindakan kriminal, penyalahgunaan narkoba yang semakin meluas, serta bertambahnya kasus kenakalan remaja (Ardiansyah et al., 2021). Moral berfungsi sebagai kontrol diri, semakin lemah moral potensi menyimpang dan melakukan kriminalitas akan terus meningkat (Hudi et al., 2024). Banyak permasalahan yang terjadi berkaitan dengan karakter manusia baik itu disekolah atau di lingkungan masyarakat seperti terdapat kasus perkelahian antar pelajar atau kelompok, kasus bullying di sekolah yang mengakibatkan anak putus sekolah. Hal tersebut dikarenakan seseorang tidak mampu mengendalikan emosinya dan hanya mementingkan kepentingan sendiri tanpa menghiraukan dampak yang terjadi (Ekaputra et al., 2021). Peristiwa sosial lainnya marak terjadi dan menjadi bukti nyata dari pergeseran nilai moral ini, seperti kasus yang dilansir dari nusabali.com ialah kasus penemuan mayat laki-laki di Pancasari, Bali yang dibunuh oleh tiga wanita karena permasalahan uang. Kejadian ini mencerminkan bahwa degradasi moral dapat mendorong seseorang melakukan tindakan kejahatan demi kepentingan pribadi tanpa mempertimbangkan nilai-nilai kemanusiaan. Selain itu, di Jembrana, Bali terdapat kasus dua orang remaja yang diamankan petugas Satpol PP karena kedapatan berada didalam toilet umum (Tribun-Bali.com, 2025). Peristiwa ini juga menunjukkan adanya pergeseran

nilai moral di kalangan generasi muda, di mana norma dan etika sosial semakin terabaikan.

Hal ini juga dibuktikan dengan meningkatnya jumlah remaja yang melawan orang tua, terlibat dalam perkelahian, mengalami kehamilan di luar nikah, serta terjerumus dalam perjudian, penyalahgunaan narkoba, dan konsumsi minuman keras (Mudita, 2020). Fenomena ini semakin diperkuat dengan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Bali Tahun 2024, yang mencatat jumlah tindak kriminalitas mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2021 mencapai 2.754 kasus tindak pidana dan pada tahun 2022, jumlah total tindak pidana yang tercatat adalah 3.945 kasus yang terlampir pada Lampiran 1. Angka ini meningkat signifikan pada tahun 2023 menjadi 4.449 kasus dan kembali mengalami kenaikan pada tahun 2024 dengan total 5.541 kasus yang terlampir pada Lampiran 2. Angka-angka ini menjadi bukti nyata bahwa penurunan kualitas moral di masyarakat semakin mengkhawatirkan, dimana banyak individu mengabaikan nilai-nilai dharma. Berdasarkan hasil penelitian Tadib (2023), sebanyak 43,16% remaja menunjukkan gejala degradasi moral, yang ditandai oleh melemahnya kontrol diri, rendahnya tanggung jawab sosial, serta minimnya kesadaran terhadap nilai kejujuran dan etika berperilaku. Mengingat bahwa degradasi moral merupakan masalah yang sangat mengkhawatirkan dan tidak dapat diabaikan, penting untuk membahas dan mengatasi isu ini dari perspektif ajaran agama (Permana, 2021).

Dalam ajaran agama Hindu, perilaku keburukan (kejahatan) memang tidak dapat dihilangkan secara menyeluruh dalam hidup manusia karena kebaikan dan keburukan merupakan dua aspek yang selalu berdampingan (Ardana, 2021). Terdapat konsep dasar yang menjadi pedoman hidup dalam menjalani kehidupan

yang seimbang yaitu konsep Rwa Bhineda. Rwa Bhineda berasal dari bahasa Sansekerta yang terdiri atas 2 suku kata yaitu *rwa* yang berarti dua dan *bhineda* yang memiliki arti berbeda. Rwa Bhineda merupakan dua hal yang berbeda namun selalu berdampingan untuk menciptakan keharmonisan dan keseimbangan alam semesta (Dewanti & Kameswari, 2020). Konsep ini diartikan seperti halnya dimana ada kebaikan disitu pula ada keburukan atau kejahatan yang disimbolkan dalam bentuk kain poleng. Dalam kehidupan sehari-hari, Rwa Bhineda mengajarkan manusia untuk memahami bahwa keberagaman dan perbedaan adalah bagian alami dari dunia, sehingga keseimbangan antara dua hal yang berlawanan harus dijaga demi mencapai keharmonisan dan kebijaksanaan hidup.

Salah satu cara untuk menjaga keseimbangan tersebut adalah dengan pengendalian diri, manusia diharapkan mampu menahan hawa nafsu, mengendalikan emosi serta memilah tindakan yang sesuai dengan nilai-nilai dharma melalui pengendalian Sad Ripu (Salendra, 2023). Pengendalian diri sangat penting dilakukan untuk mencegah agar perilaku manusia tidak membahayakan dan merugikan dirinya sendiri, orang lain serta alam semesta (Sutarti, 2022). Pengendalian diri ini secara khusus menargetkan Sad Ripu yang merupakan enam musuh batin (Kama, Lobha, Krodha, Mada, Moha, dan Matsarya) yang menjadi akar adharma dalam konsep Rwa Bhineda. Sad Ripu merupakan enam musuh yang berada dalam diri manusia sejak baru lahir. Enam musuh ini memberikan pengaruh yang berbeda-beda, bila kita tidak dapat mengendalikannya maka akan jatuh ke dalam kesengsaraan (Aryani, 2020). Dengan adanya hal tersebut, kesadaran akan pentingnya pengendalian diri harus ditanamkan agar sad ripu tidak menguasai diri manusia. Pengendalian diri ini bersifat batiniah, yang memiliki tujuan untuk

mencapai suatu kebahagiaan baik itu skala maupun niskala (Pratama et al., 2024). Ajaran pengendalian diri dilakukan untuk mencapai keseimbangan sebagai kunci dari konsep Rwa Bhineda.

Konsep Rwa Bhineda memiliki relevansi yang kuat dengan suatu mitologi Hindu yang tersebar di Bali ialah mitologi Barong dan Rangda yang memiliki nilai edukasi mendalam (Della Jessica & Candrasari, 2025). Masyarakat Bali memiliki pedoman konsepsi dualisme yang dibuat hitam-putih yang berarti perilaku yang dilandasi oleh kecurangan, kejahatan, ketidakjujuran, keserakahan pada akhirnya akan mengalami kekalahan dan kehancuran. Dalam ajaran Hindu, pertarungan antara Barong dan Rangda bukan hanya sekadar pertunjukan tradisional, melainkan mengandung makna filosofis mendalam tentang pentingnya menjaga keseimbangan antara dua kekuatan yang bertentangan, sesuai dengan konsep Rwa Bhineda. Ketika seseorang gagal mengendalikan dirinya dan membiarkan adharma menguasai pikiran serta tindakan, maka yang terjadi adalah kekacauan sosial sebagaimana tergambar dalam dominasi kekuatan Rangda. Oleh karena itu, degradasi moral yang saat ini terjadi dapat dilihat sebagai bentuk nyata dari melemahnya pengaruh dharma dan menguatnya adharma dalam kehidupan manusia. Mitologi Barong dan Rangda sangat relevan untuk disisipkan sebagai media edukasi dalam memperkenalkan konsep keseimbangan antara Dharma dan Adharma kepada masyarakat luas. Konsep Barong dan Rangda mengajarkan bahwa manusia harus mampu mengendalikan diri, memilih untuk berada di jalur Dharma, serta tidak membiarkan pengaruh Adharma menguasai diri dan kehidupan sosial. Mitologi Barong dan Rangda mengangkat cerita perseteruan antara kebaikan dan kejahatan. Sosok barong dan rangda dikenal sebagai makhluk yang memiliki kekuatan berbeda

namun selalu berdampingan. Hal itu sejalan dengan konsep rwa bhineda menurut kepercayaan orang Bali (Darmawan, 2020)

Menurut Wirawan (2021), Barong dilambangkan sebagai perwujudan binatang mitologis yang membawa kekuatan kebenaran dan kebaikan untuk melawan kekuatan yang merusak. Sedangkan Rangda, dalam bahasa Jawa Kuno diambil dari kata “randa” yang memiliki arti janda. Sosok Rangda biasa direpresentasikan sebagai sosok wanita yang menakutkan, dengan rambut terurai, mata melotot, dan kuku panjang yang menyeramkan. Sosok ini mencerminkan kekuatan perusak yang sering dihubungkan dengan kekuatan adharma atau kejahatan.

Mitologi Barong dan Rangda dapat dijadikan simbol untuk karakter dalam media edukasi dharma dan adharma dalam mengatasi permasalahan degradasi moral yang terjadi di masyarakat. Untuk memahami sejauh mana masyarakat mengenal nilai edukasi dalam mitologi ini, peneliti telah melakukan *preliminary research* dengan menyebarkan kuesioner melalui Google Form. Hasil survei awal yang diisi oleh 73 responden menunjukkan bahwa 86,3% responden tidak mengetahui nilai edukasi terkait pengendalian diri yang terkandung dalam mitologi Barong dan Rangda, sedangkan hanya 13,7% yang mengetahuinya yang terlampir pada Lampiran 3. Berdasarkan data tersebut, diperlukan media edukasi yang lebih efektif dengan menyisipkan mitologi yang relevan dengan ajaran Dharma sebagai upaya menanamkan nilai pengendalian diri dalam menghadapi degradasi moral. Penggunaan Sad Ripu sebagai konten utama dalam media edukasi ini diharapkan mampu merepresentasikan enam musuh dalam diri manusia antara lain kama,

lobha, krodha, mada, moha, dan matsarya yang menjadi sumber akar dari tindakan asusila.

Salah satu pendekatan edukasi moral dengan memanfaatkan teknologi adalah melalui pengembangan *game* yang mampu menggabungkan unsur hiburan dan edukasi (Nurfazri & Nuraida, 2024). Menurut Wibawanto (2020) Salah satu pendekatan edukasi moral dengan memanfaatkan teknologi adalah melalui pengembangan *game* yang mampu menggabungkan unsur hiburan dan edukasi Hal ini sejalan dnegan penelitian yang dilakukan oleh Wibowo (2020) yang menunjukkan *game* memiliki potensi media belajar moral yang lebih baik dari buku, video dan film. *Game* edukasi seperti ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menerapkan konsep *learning by doing*. Menurut Clark R. E. (Vitianingsih) dalam penelitian Massachusetts Institute of Technology (MIT) membuktikan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran sangat bermanfaat dalam meningkatkan logika dan pemahaman terhadap suatu permasalahan.

Menurut data.goodstats.id (2023), jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai 209,3 juta, meningkat pesat dari 54 juta pada tahun 2015. Total unduhan *game* di Indonesia mencapai 3,65 miliar pada tahun 2023, menjadikan Indonesia menjadi salah satu pasar *mobile game* terbesar di dunia. Dalam *survey* awal peneliti juga mendapati bahwa 91,8% responden lebih sering bermain *game via smartphone* (Lampiran 4). Mengamati pesatnya perkembangan *game* terutama *game mobile*, peneliti memilih untuk mengembangkan *game* berbasis *mobile* berbasis android agar lebih mudah diakses dan digunakan oleh berbagai kalangan.

Game ini dikembangkan dengan visualisasi dua dimensi, sehingga tidak memerlukan spesifikasi yang tinggi dan dapat dimainkan oleh semua kalangan

dengan berbagai jenis *smartphone*. *Game* dengan visual dua dimensi masih eksis dan masih sangat diminati hingga saat ini. Dilansir dari businessofapps.com *Royal Match*, *game* puzzle match-3 yang dirilis pada Februari 2021 oleh Dream Games telah diinstal lebih dari 300 juta kali sejak diluncurkan pada Februari 2021. Jumlah pengguna aktif *Royal Match* mencapai 33 juta pada tahun 2023, meningkat lebih dari 150% dibandingkan tahun sebelumnya. Banyaknya pemain yang tercatat ini menguatkan alasan bahwa *game* dengan visualisasi 2 dimensi masih sangat diminati dan tidak ketinggalan zaman.

Sebelum penelitian dilakukan, Wibowo et al. (2024) telah melakukan penelitian yang menggunakan pendekatan berbasis *game* sebagai media edukasi untuk menyampaikan pesan moral melalui simulasi skenario interaktif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *game* edukasi memiliki potensi sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman serta perilaku etis siswa. Meskipun penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam pendidikan moral, masih terdapat beberapa kesenjangan yang dapat menjadi dasar kebaruan dalam penelitian ini. *Game* edukasi yang dikembangkan sebelumnya hanya berfokus pada lingkungan sekolah, dengan karakter siswa dan guru. Selain itu, penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada pembelajaran hak asasi manusia, demokrasi, dan hukum tanpa ada penanaman konsep dharma dalam ajaran agama. Dengan mengidentifikasi kesenjangan ini, peneliti akan berfokus pada pengembangan *game* yang dapat mengajarkan nilai moral berbasis Android melalui mitologi Bali Barong dan Rangda sebagai simbol dharma melawan adharma yang tidak hanya tertuju ke anak sekolah tetapi ke masyarakat umum.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan *Game* ‘Rwa Bhineda’ berbasis Android sebagai Media Edukasi Dharma Melawan Adharma melalui Mitologi Barong dan Rangda”. Dalam perancangannya, *game* ini menggunakan genre *Adventure-Action* yang disesuaikan dengan perjalanan Dharma melawan Adharma yang mulai menguasai dunia. *Action-Adventure* memungkinkan pemain bersimulasi menjadi karakter tertentu yang dipandu melalui cerita diikuti dengan eksplorasi dan pemecahan teka-teki, menghindari rintangan serta pertarungan karakter. Selain menyenangkan, menghibur dan menarik, *game* juga mampu menyampaikan konten serius seperti memberikan edukasi untuk meningkatkan kesadaran tentang pengendalian diri dari Sad Ripu yang menjadi akar dari perilaku Adharma.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut merupakan identifikasi permasalahan berdasarkan pemaparan latar belakang diatas:

1. Fenomena degradasi moral di masyarakat semakin tinggi, sehingga menyebabkan menurunnya pemahaman serta implementasi nilai Dharma dalam kehidupan sehari-hari.
2. Tidak ada media edukasi berbasis *game* yang mengabungkan unsur nilai agama dan moral.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rancangan dan implementasi *game* "Rwa Bhineda" berbasis Android sebagai media edukasi Dharma melawan Adharma melalui mitologi Barong dan Rangda?
2. Bagaimana respon pengalaman pengguna terhadap *game* "Rwa Bhineda" sebagai media edukasi dan keterlibatan pemain dengan konsep Dharma dan Adharma?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, terdapat beberapa tujuan penelitian yang hendak dicapai antara lain:

1. Merancang dan mengimplementasikan *game* "Rwa Bhineda" berbasis Android sebagai media edukasi Dharma melawan Adharma melalui mitologi Barong dan Rangda
2. Mengetahui respon pengalaman pengguna terhadap *game* "Rwa Bhineda" sebagai media edukasi dan keterlibatan pemain dengan konsep Dharma dan Adharma

1.5 Batasan Penelitian

Adapun batasan dalam pengembangan *Game* "Rwa Bhineda" Berbasis Android Sebagai Media Edukasi Dharma melawan Adharma melalui mitologi Barong dan Rangda dibatasi oleh hal-hal berikut

1. Penelitian ini berfokus pada edukasi nilai-nilai Dharma melawan Adharma melalui konsep keseimbangan Rwa Bhineda dengan pendekatan mitologi Barong dan Rangda.

2. *Game* hanya menyajikan informasi dan pemahaman ajaran moral dan dharma khususnya pengendalian Sad Ripu sebagai upaya simbolik mengalahkan Adharma.
3. Penelitian ini tidak bertujuan membuktikan *game* dapat mengubah perilaku atau moral pemain secara permanen.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan teori dan pemahaman mengenai penggunaan *game* sebagai media edukasi dalam mengajarkan nilai-nilai moral, khususnya nilai Dharma dan Adharma dalam Agama Hindu.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Manfaat penelitian ini bagi peneliti sendiri ialah memperluas pemahaman terhadap ajaran dharma dan pengendalian diri. Serta memperkaya pengetahuan terkait mitologi Barong dan Rangda sebagai mitologi kebaikan dan kejahatan dalam ajaran agama Hindu.

- 2) Memberikan pengalaman dalam mengembangkan *game* sebagai media edukasi

b. Bagi Penelitian yang lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya terkait pengembangan *game* edukasi dalam mengajarkan nilai-nilai

agama yang berpotensi meningkatkan kesadaran terkait moralitas dan ajaran dharma.

c. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berpotensi meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat terhadap nilai-nilai Dharma dan pentingnya pengendalian diri dalam kehidupan sehari-hari.

