

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Bali dikenal sebagai destinasi wisata utama di dunia dan pusat kebudayaan yang kaya akan tradisi dengan nilai sejarah yang mendalam. Sebagai bagian dari Indonesia, Bali memadukan berbagai unsur budaya dan keagamaan yang saling harmonis, mencerminkan nilai-nilai luhur yang diwariskan turun-temurun dalam kehidupan masyarakatnya. Dari ritual keagamaan hingga seni musik, setiap elemen budaya di Bali berkaitan erat dengan penghormatan terhadap alam dan leluhur. Salah satu tradisi yang paling khas dan filosofis adalah Makepung, perlombaan balap kerbau dari Kabupaten Jembrana, yang mencerminkan semangat kerja keras, gotong royong, dan hubungan manusia dengan alam, terutama hewan ternak. Dalam tradisi ini, sepasang kerbau menarik kereta kecil yang dikendalikan oleh kusir, yang melambangkan ketahanan, kekompakan, serta keterampilan dalam mengendalikan kereta.

Lebih dari sekadar ajang hiburan, Makepung mengandung filosofi mendalam tentang kebersamaan dan penghargaan terhadap alam. Seperti yang dikemukakan oleh Artha Negara et al. (2021), Makepung menyiratkan nilai-nilai sosial dan budaya yang mendalam, yang mencerminkan kehidupan masyarakat agraris Bali dan pentingnya kerjasama antar petani, kusir, dan kerbau. Sebelum perlombaan dimulai, ritual adat dilakukan oleh pemilik kerbau untuk memohon keselamatan, yang menunjukkan bahwa Makepung bukan hanya kompetisi fisik, tetapi juga manifestasi dari hubungan manusia dengan alam dan kekuatan yang

lebih besar. Sebagai simbol kekuatan budaya Bali, Makepung juga menarik perhatian wisatawan domestik dan mancanegara. Namun, meskipun memiliki nilai budaya yang mendalam, generasi muda kini menghadapi tantangan besar dalam memahami dan melestarikan tradisi ini. Menurut penelitian Murti dan Handayani (2022), meskipun kemajuan teknologi memiliki manfaat besar dalam memperkenalkan budaya, ia juga membawa tantangan bagi kelestarian tradisi lokal. Oleh karena itu, penting bagi Makepung untuk berkembang dalam format yang lebih relevan bagi generasi muda agar dapat bertahan dan terus dilestarikan.

Setiap tahun, Makepung digelar bertepatan dengan musim panen padi, dari Juli hingga November, di berbagai sirkuit sawah dan pesisir pantai di Kabupaten Jembrana, seperti Subak Kaliakah Munduk di Desa Kaliakah, Sirkuit All In One di Desa Pengambengan, Sanghyang Cerik di Desa Tuwed, Desa Delod Berawah, Desa Mertasari di Kecamatan Jembrana, serta Pantai Perancak. Pada 2025, rangkaian even utama mencakup Makepung Kapolda Bali Cup pada 29 Juni di Sirkuit All In One, Pengambengan; Makepung Jembrana Cup pada 9 November di Sirkuit Satwa Jayante, Sanghyang Cerik; dan Makepung *Lampit* pada 23 November di Subak Tegalwangi, Desa Kaliakah. Dengan rentang waktu dan lokasi yang konsisten ini, Makepung tetap memegang peranan penting dalam kalender budaya Bali.

Di era digital yang semakin berkembang, dominasi budaya populer digital telah menggeser perhatian generasi muda dari budaya lokal seperti Makepung. Media sosial, video *game*, dan platform streaming memberikan hiburan yang lebih mudah diakses, mengalihkan fokus mereka dari tradisi yang membutuhkan pemahaman lebih mendalam. Berdasarkan survei yang peneliti lakukan terhadap 50 responden berusia 12 – 25 tahun mengungkapkan 34% responden memperoleh

informasi tentang budaya Bali melalui artikel atau buku, 32% melalui sekolah atau pelajaran formal, dan 68% responden mengandalkan media sosial dan internet sebagai sumber utama informasi. Sementara itu, 64% responden mengaku mendapatkan informasi melalui acara budaya atau festival lokal. Hal ini menunjukkan betapa kuatnya pengaruh platform digital dalam kehidupan sehari-hari generasi muda, dan betapa pentingnya memanfaatkan media digital sebagai saluran untuk mengenalkan dan melestarikan budaya Bali, termasuk Makepung. Meskipun teknologi menawarkan banyak manfaat, ia juga menantang kelestarian tradisi budaya lokal, termasuk Makepung, yang perlu beradaptasi dengan perkembangan zaman untuk tetap relevan bagi generasi muda. Selain itu, media edukasi yang interaktif dan menarik tentang Makepung masih sangat terbatas. Saat ini, sebagian besar informasi mengenai Makepung hanya tersedia dalam bentuk yang pasif, seperti buku atau film dokumenter, yang kurang mampu menarik minat generasi muda. Padahal, media edukasi berbasis digital dan interaktif seperti *game* simulasi dapat menjadi solusi efektif dalam mengenalkan tradisi ini dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh generasi muda, sebagaimana yang dijelaskan oleh (Haditia et al., 2024).

Data survei yang peneliti lakukan terhadap 50 responden berusia 12–25 tahun di Kabupaten Jembrana mengungkapkan rendahnya pengetahuan generasi muda tentang tradisi Makepung. Sebanyak 48% responden mengaku tidak mengetahui sama sekali tentang Makepung, sementara 52% responden mengetahui tradisi ini, namun sebagian besar hanya memiliki pemahaman yang terbatas. Alasan utama ketidaktahuan ini antara lain karena 50% responden mengaku belum menemukan akses informasi mengenai Makepung, dan 83,3% responden tidak

tinggal di daerah yang melaksanakan tradisi ini. Selain itu, 72% responden menyatakan bahwa mereka belum pernah menyaksikan perlombaan Makepung, dengan alasan utama yaitu 61,1% responden mengaku kurangnya informasi yang memadai mengenai acara ini, dan 83,3% responden merasa kesulitan untuk mengakses atau memiliki jarak yang jauh menuju lokasi penyelenggaraan Makepung. Terkait dengan pemahaman nilai edukasi dalam tradisi Makepung, 76% responden tidak mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi ini. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan pengetahuan dan pemahaman generasi muda terhadap Makepung, yang semakin terpinggirkan oleh dominasi budaya populer digital.

Di tengah tantangan yang dihadapi dalam pelestarian Makepung, penggunaan media digital sebagai sarana pembelajaran menawarkan peluang besar untuk mengenalkan dan melestarikan tradisi ini, terutama di kalangan generasi muda. Kemajuan teknologi memberikan kesempatan untuk mengembangkan media edukasi yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu bentuk media digital yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan adalah *game* edukasi. Studi oleh Haditia et al. (2024), menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital lebih efektif dibandingkan dengan metode tradisional dalam meningkatkan kemampuan siswa. Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa siswa yang belajar dengan metode digital mengalami peningkatan kemampuan yang signifikan dibandingkan mereka yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi, khususnya media digital, dapat menjadi alat yang efektif dalam mendekatkan generasi muda dengan tradisi lokal seperti Makepung, dengan cara yang lebih relevan dan menarik.

*Game* simulasi memiliki potensi besar untuk menjadi alat pelestarian budaya dan edukasi yang efektif. *Game* simulasi memungkinkan pemain untuk berinteraksi langsung dengan elemen-elemen budaya melalui pengalaman yang imersif. Dalam konteks Makepung, *game* simulasi dapat merekonstruksi proses perlombaan kerbau secara virtual, sehingga pemain dapat memahami berbagai aspek tradisi ini, mulai persiapan sarana Makepung dan kerbau, teknik mengendalikan kereta, hingga strategi dalam perlombaan. *Game* semacam ini tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga memperkenalkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam Makepung, seperti kerjasama, ketahanan, dan penghargaan terhadap alam. Seperti yang dijelaskan oleh Zahra dan Rahman (2025), *game* edukasi berbasis simulasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena melibatkan mereka dalam pengalaman langsung yang memacu eksplorasi dan refleksi. Berdasarkan hasil survei yang peneliti lakukan terhadap 50 responden berusia 12-25 tahun di Kabupaten Jembrana, hampir seluruh responden (88%) mengaku pernah bermain *game*, dan 100% responden menyatakan bersedia mencoba *game* edukasi berbasis Makepung jika tersedia. Survei juga menunjukkan bahwa 100% responden sepakat bahwa *game* bisa menjadi media edukasi yang efektif. Fitur yang diinginkan dalam *game* edukasi berbasis Makepung antara lain simulasi menjadi joki Makepung yang realistis, tantangan atau misi untuk memahami budaya Bali, dan hadiah atau penghargaan yang dapat dikumpulkan. Beberapa responden juga menginginkan cerita interaktif tentang filosofi Makepung sebagai bagian dari pengalaman bermain. Temuan ini menunjukkan bahwa generasi muda yang sudah sangat terbiasa dengan teknologi dan hiburan digital akan lebih

mudah menerima dan memahami tradisi budaya jika disajikan dalam format yang interaktif dan menyenangkan, seperti dalam bentuk *game* simulasi

Rancangan mekanisme *game* simulasi Makepung bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang mendalam tentang tradisi ini. *Game* ini mengusung narasi yang menggambarkan prosesi tradisional Makepung, mulai dari persiapan joki, persiapan sarana makepung dan kerbau, menghias kerbau, hingga persiapan perlombaan. Pemain dapat merasakan menjadi joki Makepung, serta mengatur strategi perlombaan berdasarkan kondisi nyata dalam tradisi tersebut. Fitur *gameplay* termasuk pengaturan lintasan balapan, pengendalian kerbau, serta taktik dalam lomba yang mengacu pada filosofi kebersamaan, gotong royong, dan kerja keras yang terkandung dalam Makepung. *Game* ini mengintegrasikan nilai-nilai edukatif yang mencakup sejarah dan filosofi Makepung, dengan menyediakan tantangan berbasis pengetahuan yang akan memberikan wawasan kepada pemain. Dalam hal ini, pemain tidak hanya belajar tentang aspek perlombaan, tetapi juga nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi tersebut.

Simulasi aktivitas nyata Makepung dilakukan secara nyata, memungkinkan pemain merasakan pengalaman langsung tanpa harus terlibat dalam perlombaan. Pemain merasakan pengalaman menjadi joki Makepung yang dimulai dari bangun tidur di pagi hari, kemudian memandikan kerbau, bersiap mandi, dan mengenakan pakaian lengkap. Selanjutnya, pemain akan melakukan ritual sembahyang sebagai bagian dari tradisi, menyiapkan alat-alat Makepung, dan berangkat menuju lintasan balap. Pemain kemudian menghias kerbau sesuai dengan tradisi, sebelum akhirnya memasuki perlombaan Makepung yang penuh tantangan. Semua aktivitas ini disimulasikan dalam lingkungan yang meniru suasana pedesaan Bali, dengan

elemen grafis yang menarik seperti ilustrasi kerbau, joki, dan latar belakang budaya Bali untuk menciptakan pengalaman visual yang autentik. *Game* ini juga mengutamakan integrasi unsur kolaborasi dan strategi. Pemain harus bekerja sama dengan kerbau, memilih taktik yang tepat untuk mengalahkan lawan, serta menjaga keseimbangan antara kecepatan dan kekuatan dalam setiap perlombaan. Konsep ini diadaptasi untuk menggambarkan semangat gotong royong dalam masyarakat Bali yang tercermin dalam tradisi Makepung. Dengan demikian, *game* ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mendidik tentang pentingnya nilai budaya yang terkandung dalam setiap elemen tradisi tersebut.

Pendekatan serupa telah terbukti efektif dalam melestarikan budaya melalui *game* edukasi. Salah satu contohnya adalah *Siap Selem*, sebuah *game* edukasi berbasis Android yang mengenalkan kesenian tradisional Bali. *Game* ini berhasil menarik minat generasi muda untuk mempelajari budaya Bali dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Gus Oka Ciptahadi et al., 2024). Keberhasilan *Siap Selem* menunjukkan bahwa tradisi fisik, seperti *Makepung*, dapat diadaptasi ke dalam bentuk digital yang memudahkan penyebaran dan pembelajaran budaya. Mengadaptasi *Makepung* ke dalam *game* simulasi digital memungkinkan pemain untuk merasakan pengalaman balapan kerbau tanpa terlibat langsung dalam perlombaan fisik. *Game* ini juga dapat mengajarkan nilai-nilai budaya, seperti kerja keras dan gotong royong, kepada generasi muda dengan cara yang lebih menarik dan relevan dengan kehidupan mereka saat ini. Pendekatan digital ini memberikan kesempatan untuk memperkenalkan *Makepung* ke audiens yang lebih luas, baik di dalam maupun luar Bali, serta menjaga kelestarian tradisi melalui media yang lebih mudah diakses.

Transformasi edukasi budaya melalui *game* digital menjadi semakin penting di era modern ini, terutama untuk menjaga kelestarian tradisi yang mulai terpinggirkan. *Game* edukasi dapat menghubungkan generasi muda dengan budaya lokal mereka melalui media yang interaktif dan menyenangkan, yang lebih relevan dengan gaya hidup digital mereka. Dengan menggunakan *game* sebagai alat edukasi, nilai-nilai budaya yang terkandung dalam tradisi seperti Makepung dapat diajarkan dengan cara yang menarik, meningkatkan pemahaman serta kebanggaan terhadap warisan budaya. Pengembangan *game* Makepung menjadi langkah strategis dalam memastikan kelestarian tradisi ini. Selain memberikan hiburan, *game* simulasi ini juga mengedukasi pemain tentang sejarah, filosofi, dan nilai-nilai yang terkandung dalam Makepung. Sebagai inovasi budaya yang berkelanjutan, *game* ini tidak hanya melestarikan tradisi, tetapi juga memperkenalkan Makepung kepada audiens yang lebih luas, menjadikannya relevan untuk generasi muda, baik di Bali maupun di luar Bali. Melalui *game*, Makepung dapat terus hidup, berkembang, dan menjadi bagian dari pengalaman digital yang dapat diakses oleh siapa saja, di mana saja. Oleh karena itu, diperlukan inovasi berbasis teknologi seperti pengembangan *game* simulasi tradisi Makepung yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik, agar warisan budaya ini dapat tetap hidup dan relevan di tengah derasnya arus digitalisasi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian bertujuan untuk menjawab beberapa permasalahan utama terkait pelestarian budaya Makepung melalui media digital, khususnya *game* simulasi. Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana Pengembangan *Game* Simulasi Prosesi Makepung sebagai Media Edukasi Tradisi Budaya di Jembrana?
2. Bagaimana respon pengguna terhadap *Game* Simulasi Prosesi Makepung sebagai Media Edukasi Tradisi Budaya di Kabupaten Jembrana?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian yaitu untuk mengembangkan dan menguji *game* simulasi berbasis Makepung sebagai media edukasi budaya. Secara lebih rinci, tujuan penelitian ini meliputi.

1. Untuk mengembangkan *Game* Simulasi Prosesi Makepung sebagai Media Edukasi Tradisi Budaya di Kabupaten Jembrana.
2. Untuk menganalisa hasil respon pengguna *Game* Simulasi Prosesi Makepung sebagai Media Edukasi Tradisi Budaya di Kabupaten Jembrana.

### 1.4 Batasan Masalah

Penelitian memiliki ruang lingkup yang dibatasi agar lebih fokus dan terarah dalam mengembangkan *game* simulasi berbasis Makepung sebagai media edukasi budaya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan *game* mencakup simulasi prosesi perlombaan Makepung, termasuk penghiasan kerbau, teknik mengendalikan kereta kerbau, dan strategi perlombaan.
2. *Game* dikembangkan untuk platform PC (Portabel Computer) / Laptop dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis dalam bidang pelestarian budaya dan pengembangan media edukasi digital.

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Manfaat secara teoritis yang penulis dapatkan melalui penelitian ini adalah dapat menjadi landasan teoritis dalam pemecahan masalah terkait pelestarian budaya Makepung melalui inovasi digital. Pengembangan *game* simulasi berbasis Makepung diharapkan dapat menjadi contoh implementasi teknologi interaktif sebagai media edukasi budaya lokal yang dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, baik secara mandiri maupun dalam lingkungan pendidikan formal.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Manfaat Bagi Generasi Muda

*Game* Simulasi Prosesi Makepung dapat menjadi media edukasi yang menarik dan interaktif bagi generasi muda dalam memahami sejarah, filosofi, dan nilai-nilai tradisi Makepung. Dengan format yang lebih sesuai dengan kebiasaan digital mereka, diharapkan ketertarikan dan kebanggaan terhadap budaya lokal meningkat.

#### b. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat membantu peneliti memahami lebih dalam sejarah serta makna budaya Makepung, serta mengembangkan wawasan mengenai strategi edukasi berbasis digital yang efektif. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi akademisi dalam

mengembangkan pembelajaran interaktif yang lebih relevan untuk pelestarian budaya.

c. Manfaat Bagi Universitas Pendidikan Ganesha

Menjadi referensi untuk penelitian dan menjadi pengetahuan tambahan khususnya pada bidang Teknik Informatika yaitu pengembangan *game*

