

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan negara multikultural yang tidak hanya memiliki jumlah suku budaya berlimpah, tetapi juga tradisi keagamaan yang memiliki sejarah panjang. Setiap agama memiliki tradisi dan sejarah masing-masing, yang secara tidak langsung menjadi budaya mereka. Salah satunya terdapat di daerah Bali yang mayoritas penduduknya menganut agama hindu.

Bali yang terkenal dengan tradisi dan keunikan budayanya, salah satunya adalah Gebug Ende yang merupakan tradisi khas Desa Seraya, Kabupaten Karangasem. Gebug Ende Seraya atau juga bisa disebut perang rotan, merupakan warisan budaya dan tradisi leluhur yang masih dilakoni oleh warga seraya sampai saat ini, tradisi unik ini digelar berkaitan dengan musim kemarau atau bisa dibilang untuk memohon turun hujan pada sasih Kapat (Kalender Hindu Bali) atau pada bulan Oktober-Nopember. Letak geografis Desa Seraya pada dataran tinggi cenderung tandus, mengandalkan peran alam terutama musim penghujan sangat diharapkan, dan akan menjadi kendala jika kemarau berkepanjangan, karena itu Gebug Ende Seraya selalu digelar pada musim kemarau.

Tradisi perang rotan atau Gebug Ende Seraya ini digelar di tempat-tempat umum, yang bertujuan untuk menarik lawan desa lainnya. Tidak hanya diikuti oleh orang

dewasa, anak-anak juga antusias dalam mengikuti pertandingan ini. Dalam adu tanding Gebug Ende Seraya, dua peserta berhadapan siap saling serang dengan masing-masing membawa sebatang rotan sepanjang 1.5–2-meter untuk memukul lawan atau dinamakan “Gebug” dan sebuah perisai “Ende” untuk menangkis serangan lawan. Areal pertandingan tidak ditentukan ukurannya namun yang terpenting tempat tersebut datar, dan diberi pagar batas penonton. Pertandingan berlangsung sekitar 10 menit. Pemain dinyatakan kalah apabila sudah terluka atau menyerah sebelum waktu yang ditentukan habis. Peserta yang mengikuti adu tanding menggunakan pakaian adat Bali madya dengan udeng (ikat kepala) yang berwarna merah yang melambangkan jiwa keberanian, bertelanjang dada dan memakai sarung. Prosesi Gebug Ende Seraya ini diiringi “*gamelan*” yang memacu adrenalin untuk terus bertarung dan berhenti setelah musuh terdesak. Dalam areal pertandingan dipasang sebuah batang rotan sebagai pembatas antara ke dua pemain dan tidak boleh memasuki area lawan.

Seiring dengan perkembangan teknologi, banyak tradisi dan budaya yang jarang diketahui oleh anak-anak maupun orang dewasa. Permasalahan dasar yang dihadapi dalam upaya pelestarian tradisi ini adalah kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya mengetahui warisan leluhur khususnya yang ada di Bali. Sebagai generasi muda cerita rakyat, tradisi agama, maupun budaya lokal harus tetap dijaga dan dilestarikan. Kini sangat jarang ditemui anak-anak maupun orang dewasa yang mengetahui tradisi yang ada di Bali, justru budaya dan tradisi luar negeri yang mereka gemari, baik melalui buku-buku, internet maupun *game* yang mereka gemari. Teknologi tidak hanya membawa dampak negatif terhadap budaya, namun teknologi juga dapat dijadikan sebagai sarana pelestarian budaya, salah satunya dengan

memanfaatkan *game* telah menjadi tren dan banyak digemari baik dikalangan anak-anak, dewasa, maupun tua, sehingga dengan memadukan tradisi dengan *game*, kita dapat menyampaikan nilai-nilai moral, Pendidikan, ataupun budaya yang terkandung dalam *game* tersebut. *Game* produksi jepang telah banyak digunakan sebagai media penyampaian budaya, beberapa diantaranya adalah Okami dan Oboro Muramasa yang dirilis untuk konsol *Play station 2* dan *Nintendo Wii*. *Game* bersifat menyenangkan, dan memunculkan rasa ingin tahu terhadap permainannya, sehingga *game* bertemakan budaya sangat baik untuk dikembangkan sebagai sarana untuk Pendidikan, penyampaian informasi dan sebagai hiburan. (Utomo & Lakoro, 2012)

Pada zaman sekarang setiap anak pasti mengenal *game*, mereka rela bermain *game* hingga lupa waktu belajar, membantu orang tua, dan bahkan tidak menghiraukan teman yang lainnya. Kebanyakan dari mereka suka memainkan *game* tersebut melalui komputer (PC) ataupun *Smartphone*. hal ini dapat diketahui melalui penyebaran kuesioner yang dilakukan oleh peneliti ke beberapa tempat. Kesimpulan yang peneliti dapatkan dari penyebaran kuesioner yaitu responden sangat antusias dan mengharapkan *game* yang akan peneliti kembangkan dapat terealisasikan. Selain itu responden juga mengharapkan *game* yang akan dikembangkan mudah untuk dimainkan dan tidak berpengaruh buruk pada perangkat yang mereka gunakan.

Sebelum penelitian ini dilakukan, beberapa peneliti lain telah merancang budaya sebagai *game*, salah satunya adalah *game* yang dibuat oleh Nyoman Trisna Adi Darma yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Game Kisah Panji Sakti Berbasis Mobile”, namun *game* ini masih menggunakan visual 2D (dua dimensi). *Game* yang dibuat oleh B. Abdus Somad Rajab yang berjudul “Perancangan Game Fighting Peresean Sebagai

Media Pengenalan Budaya Suku Sasak”, namun *game* ini tidak dirancang untuk *Mobile* melainkan personal komputer.

Berdasarkan dari data-data tersebut, peneliti tertarik mengembangkan aplikasi berbasis Android tentang kebudayaan yang berjudul “Pengembangan *Game* Multiplayer Pengenalan Budaya Gebug Ende Seraya Karangasem Berbasis Android”

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalah yang ditemukan adalah (1) Belum ada media untuk menyampaikan sekaligus memperkenalkan tradisi budaya Gebug Ende Seraya Karangasem. (2) Banyaknya kalangan anak-nak maupun orang dewasa lebih menyukai budaya luar dibandingkan dengan budaya yang ada di daerahnya. Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rancangan dan implementasi dari pengembangan *game* multiplayer pengenalan budaya gebug ende seraya karangasem berbasis android?
2. Bagaimana respon pemain terhadap *game* multiplayer pengenalan budaya gebug ende seraya karangasem berbasis android?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan umum pengembangan *game* ini adalah untuk menghasilkan media pengetahuan *game* berbasis budaya, Sedangkan tujuan khusus pengembangan ini adalah:

1. Untuk merancang dan mengimplementasikan pengembangan *game* multiplayer pengenalan budaya gebug ende seraya karangasem berbasis android.
2. Untuk mengetahui respon pemain terhadap *game* multiplayer pengenalan budaya gebug ende seraya karangasem berbasis android.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan *game* pengenalan budaya Gebug Ende Seraya Karangasem yang mengangkat suatu budaya yang ada di Bali khususnya di desa seraya diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan akan mampu memberikan wawasan, dan juga dapat memahami serta dapat mengimplementasikan teori-teori yang didapat selama proses perkuliahan.
 - b. Bagi penelitian sejenis, penelitian ini diharapkan sebagai salah satu rujukan dan referensi untuk pengembang berikutnya, khususnya yang akan melakukan penelitian sejenis.
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat bagi masyarakat umum
Manfaat pengembangan *game* ini sebagai wadah untuk melestarikan salah satu budaya yang ada di Bali khususnya di Desa Seraya yang ada di Kabupaten Karangasem.
 - b. Manfaat bagi peneliti

- 1) Dapat mengimplementasikan ilmu yang didapat selama proses perkuliahan melalui “Pengembangan *Game* Pengenalan Budaya Gebug Ende Seraya Karangasem”.
- 2) Dapat menambah wawasan penelita mengenai jenis -jenis budaya yang ada di Bali.

