

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu buddhaya, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Budaya Bali adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki oleh masyarakat Bali dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan dan karya seni. Sebagaimana juga budaya di Bali yang diwariskan dari generasi ke generasi yaitu aksara Bali. Salah satu unsur budaya Bali yang mengalami dampak arus globalisasi adalah aksara. Aksara Bali mendapatkan pengaruh yang signifikan dari perkembangan informasi dan teknologi (IT). Muncul berbagai kekhawatiran pada masyarakat, di antaranya tulisan aksara Bali semakin dilupakan dalam keseharian masyarakat Bali. Kekhawatiran tersebut memang didasarkan pada fenomena yang berkembang di lapangan bahwa aksara Bali semakin ditinggalkan. Kedudukan bahasa Bali sebagai bahasa Ibu sudah tergeser oleh bahasa Indonesia. Penggunaannya juga mengalami penurunan, baik secara kualitas maupun kuantitas. Demikian juga dengan aksara Bali, keberadaannya memerlukan perhatian yang serius dan aksara Bali mengalami dampak negatif dari perkembangan globalisasi

(Giri, 2017). Di era moderen seperti sekarang, teknologi berkembang dengan sangacepat, dengan meninggalkan kebudayaan di belakangnya. Pentingnya pelajaran aksara bali untuk melestarikan budaya bali yang sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat, dengan memberikan pengenalan tentang aksara bali kepada anak-anak.

Aksara merupakan salah satu ciri khas yang dapat membedakan suatu daerah dengan daerah yang lain. Daerah bali yang memiliki aksara yang bisa disebut dengan aksara bali. Aksara Bali digunakan untuk menulis bahasa asli penduduk Bali yaitu bahasa Bali. Aksara Bali berasal dari aksara Brahmi purba dari India. Karenanya, aksara Bali memiliki banyak kemiripan dengan aksara-aksara modern di Asia Selatan dan Asia Tenggara yang berasal dari rumpun aksara yang sama. Aksara Bali pada abad ke-11 banyak memperoleh pengaruh dari bahasa Kawi atau Jawa kuno. Versi modifikasi aksara Bali ini digunakan juga untuk menuliskan bahasa Sasak yang digunakan di Pulau Lombok. Beberapa kata-kata dalam bahasa Bali meminjam dari bahasa Sansekerta yang kemudian juga mempengaruhi aksara Bali. Tulisan Bali tradisional ditulis pada daun pohon siwalan (sejenis palma), tumpukannya kemudian diikat dan disebut lontar (Narendra, 2008). Aksara bali merupakan huruf asli Bali yang biasanya sudah di ajarkan pada anak-anak Bali sejak sekolah dasar, dan masih digunakan dalam penulisan kata-kata tertentu. Aksara Bali awalnya hanya berjumlah 18 buah yaitu: ha, na, ca, ra, ka, da, ta, sa, wa, la, ma, ga, ba, nga, pa, ja, ya, dan nya. Kemudian, karena jumlah aksaranya yang terbatas, sedangkan bahasa Bali terus berkembang, terutama mengambil dari bahasa Jawa kuno dan Sansekerta, maka aksara Bali kemudian berkembang menjadi lebih banyak jumlahnya (Tinggen, 2014).

Dijaman sekarang dimana pelajaran yang berkaitan dengan teknologi lebih diminati oleh anak-anak karna lebih menarik dan mudah untuk beradaptasi di bandingkan dengan pelajaran aksara bali, terutama untuk siswa sekolah menengah pertama yang dijadikan mata pelajaran wajib. Keluhan murid yang tertampung dalam angket orang tua murid (52,86%) yang menyatakan bahwa bahasa Bali dirasakan sukar oleh anak-anak mereka menyiratkan bahwa guru bahasa Bali harus mampu menyederhanakan materi pelajaran yang sulit, sukar, atau muskil, serta memerlukan banyak waktu, dengan cara membuat model, bagan, ilustrasi, contoh-contoh aplikatif sehingga mudah dicerna oleh murid sesuai dengan tingkat kognitifnya (Nurjaya, 2005).

Di butuhnya suatu media untuk bisa menampung ide atau gagasan dari suatu permasalahan, salah satunya adalah media yang disebut dengan game. Game adalah visual gambar yang bergerak, memiliki suara yang dimainkan oleh seseorang atau kelompok dengan cara berinteraksi dengan teknologi dan sarana yang telah disediakan. Perkembangan game yang pesat memberikan dampak terhadap pemain itu sendiri, dimana setiap pemainnya merasakan sensai nyata saat bermain game. Memasuki perkembangan era globalisasi saat ini game dapat di implementasikan ke dalam teknologi, dan teknologi yang di pakai adalah teknologi virtual reality.

Mengikuti perkembangan teknologi, apalagi di dalam menuangkan ide ke dalam teknlogi untuk mempermudah suatu pelajaran agar bisa membuat suatu pembahasan yang menarik dan menyenangkan, dibutuhkanlah teknologi berupa virtual reality. Virtual reality adalah teknologi yang digunakan untuk memproyeksikan suatu lingkungan nyata dengan tampilan tampilan tiga dimensi.

Virtual reality juga merupakan salah satu aplikasi dari teknologi multimedia memiliki kelebihan dalam mendeskripsikan sebuah keadaan atau sebuah obyek dimana visualisasi yang ditampilkan tidak hanya dapat dilihat dari satu sudut pandang saja namun dapat dilihat dari segala sudut, karena memiliki tiga dimensi visual sehingga user dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer (Virtual Environment) (Putro, 2015).

Di dalam pembuatan virtual reality, mempresentasikan objek yang dilihat harus berbentuk tiga dimensi. 3D atau tiga dimensi adalah sebuah objek atau ruang yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi yang memiliki bentuk. Konsep tiga dimensi menunjukkan sebuah objek atau ruang yang memiliki tiga dimensi geometris terdiri dari; kedalaman, lebar, dan tinggi. Konsep tiga dimensi atau 3D menunjukkan sebuah objek atau ruang memiliki tiga dimensi geometris yang terdiri dari kedalaman, lebar dan tinggi. Contoh tiga dimensi suatu objek atau benda adalah bola, piramida atau benda spasial (Nugroho, dkk, 2017).

Terdapat beberapa penelitian mengenai game dengan topik tentang aksara Bali, seperti penelitian yang dilakukan oleh Eka dengan judul Pengembangan Game Edukasi “Aksara Bali” Berbasis Android yang ditujukan untuk melestarikan kebudayaan, khususnya budaya dalam membaca dan menulis aksara Bali. Kebudayaan aksara Bali ini akan dikembangkan menjadi sebuah game antara lain tebak aksara Bali, tebak gambar aksara Bali, dan salin aksara Bali, dimana karakter-karakter aksara Bali tetap ada didalamnya (Eka, 2016) dan seperti penelitian yang dilakukan oleh Agung dengan judul Game Edukasi Menulis Aksara Bali Dengan Teknik Mengikuti Titik Berbasis Android merupakan game pembelajaran sederhana berbasis 2D. Game ini mempunyai animasi gambar, sound dan di tuntut

untuk mengikuti titik-titik yang disusun membentuk garis sesuai aksara yang akan dibuat (Agung, 2016). Namun dari penelitian yang sudah dilaksanakan, output yang dihasilkan berupa game dengan tampilan 2D yang sudah ketinggalan jaman, baik itu dari segi gameplay, objek gambar yang kurang nyata, dan belum menggunakan teknologi virtual reality. Dari beberapa penelitian yang mengangkat topik tentang aksara bali belum ada yang membuat game yang memperkenalkan aksara bali dengan menggunakan teknologi virtual reality. Disini penulis membuat penelitian yang belum pernah dikembangkan, yaitu media berupa game dan menggunakan teknologi berupa virtual reality untuk memperkenalkan aksara bali.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik mengembangkan sebuah media berupa game, dengan menggunakan teknologi virtual reality yang nantinya akan memperkenalkan aksara bali dengan cara dimainkan di perangkat smartphone berbasis android yang memproyeksikan game dalam bentuk 3 dimensi, dan agar virtual reality game ini dapat berjalan harus menggunakan alat yang bernama cardboard, dimana smartphone dimasukan kedalam cardboard dan judul dari penelitian ini adalah “*Game virtual reality* Pengenalan Aksara Bali”.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana Pengembangan *Game virtual reality* Pengenalan Aksara Bali?
- 1.2.2 Bagaimana respon siswa terhadap *Game Virtual Reailty* Pengenalan Aksara Bali?

13. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang sudah dirumuskan, adapun tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk pengembangan *Game virtual reality* Pengenalan Aksara Bali.
- 1.3.2 Untuk mengetahui respon dari siswa terhadap *Game Virtual Reality* Pengenalan Aksara Bali.

14. BATASAN PENELITIAN

Adapun batasan masalah dari penelitian "*Game virtual reality* Pengenalan Aksara Bali" ini agar tidak melewati batas dalam perancangan yang akan dibuat nantinya. berikut merupakan batasan pembahasan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1.4.1 Penelitian ini dirancang untuk mengembangkan sebuah produk berupa *game virtual reality*.
- 1.4.2 Penelitian ini dibatasi pada pengembangan *virtual reality* menggunakan fitur animasi dan audio.

15. MANFAAT HASIL PENELITIAN

Pengembangan *Game virtual reality* Pengenalan Aksara Bali diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Bagi peneliti, peneliti dapat menerapkan teori-teori yang didapat dalam perkuliahan untuk diterapkan ke siswa, sehingga dapat menyelesaikan masalah-masalah yang ditemukan dengan jalan penerapan teknologi.

1.5.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari *Game virtual reality* Pengenalan Aksara Bali antara lain:

1.5.2 Bagi Siswa

1.5.2.1 Menjadikan siswa lebih peduli terhadap aksara Bali

1.5.2.2 Membantu mengetahui bentuk dan arti huruf aksara Bali dengan lebih mudah dan menyenangkan.

1.5.2.3 Memudahkan siswa untuk mempelajari aksara Bali.

1.5.3 Bagi Guru

1.5.3.1 Memudahkan guru dalam memperkenalkan bentuk dan arti huruf aksara Bali

