

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Belut (*swamp eel*) merupakan salah satu jenis ikan yang sering dijumpai di areal persawahan, adapun klasifikasi belut tergantung dari habitat dari belut tersebut. ada yang di sebut dengan Belut Sawah, Belut Rawa, Belut Sungai maupun Sidat. Binatang ini memiliki ciri khas seperti ular namun mempunyai ukuran tubuh yang kecil sehingga mampu bersarang di dalam lubang tanah yang sangat kecil. Belut memangsa ikan kecil, cacing, dan bayi kepiting. Belut atau dalam bahasa ilmiahnya *Monopterus albus* adalah sejenis ikan anggota suku Synbranchidae (Affandi et al., 2003). Oleh karena itu, hewan ini beraktivitas pada malam hari atau sering disebut sebagai hewan nokturnal untuk memburu mangsa yang melewati sarangnya. Belut menyerap oksigen melalui pori-pori kulitnya serta mampu bertahan hidup selama musim dingin dengan suhu yang sangat rendah. Oleh karena itu, belut merupakan jenis ikan yang hidup di areal yang berair dan termasuk hewan hermaprodit yang dapat bertahan hidup pada musim dingin dengan suhu yang sangat rendah.

Di Indonesia sendiri Belut sudah populer menjadi hidangan makanan. Di Bali, Belut dinamakan *lindung* karena hewan ini suka bersembunyi di dalam lubang tanah

area persawahan, rawa-rawa maupun di Sungai. untuk melindungi diri dari burung ataupun ular sawah. Namun Belut besar yang berada di sungai sering di sebut dengan Ikan Sidat. Selain bercocok tanam, masyarakat Bali meluangkan waktu untuk mencari belut di area persawahan yang baru ditanami padi. Secara tradisional, kegiatan mencari belut di Bali biasa disebut dengan “*Ngejuk Lindung*”. *Ngejuk Lindung* berasal dari kata *ngejuk* yang berarti “menangkap” dan *lindung* yang berarti “belut”. Kegiatan *ngejuk lindung* ini bisa dilakukan oleh anak-anak maupun orang dewasa di sekitar areal persawahan dan rawa-rawa maupun di Sungai. terutama pada saat musim panen padi tiba. Anak-anak yang mendatangi areal persawahan biasanya membawa jebakan untuk menangkap *lindung* yang biasa disebut dengan *bubu*. Bagi orang dewasa, kegiatan *ngejuk lindung* tersebut biasanya dilakukan pada malam hari. Hal ini dikarenakan *lindung* akan keluar dari sarangnya untuk mencari ikan kecil dan cacing pada malam hari. Dalam hal ini, penangkap belut memerlukan alat yang senantiasa di pakai seperti ember dan pipa “*Bubu*”. Made Taro (Taro, 2018:46) memaparkan dalam buku yang berjudul “*Dari Ngejuk Capung Sampai Ngejuk Lindung*” bahwa para penangkap *lindung* membawa *prakpak* (obor daun kelapa) dan *suntir* (lampu api) untuk membantu mereka di dalam memburu *lindung* pada malam hari. Petani maupun anak-anak tidak selalu fokus pada memburu *lindung* karena masih ada beberapa hewan lain yang bisa dicari selama memburu *lindung*. Contoh hewan lain yang bisa diburu adalah *yuyu* (kepiting sawah), maupun *kakul* (keong sawah). Oleh karena itu, *ngejuk lindung* merupakan kegiatan masyarakat Bali khususnya anak-anak dan orang dewasa ketika musim panen padi telah tiba. Perangkap yang biasa digunakan untuk kegiatan *ngejuk lindung* adalah *bubu*, *prakpak*, dan *suntir*.

Dalam memburu belut, ada beberapa rintangan yang bisa membahayakan para pemburu belut. Rintangan tersebut merupakan suatu hal yang lazim karena situasi perburuan yang dilakukan pada malam hari. Selain itu, pemburu belut bisa mendapatkan *lelipi* (ular) yang mempunyai ciri khas yang hampir sama dengan belut. Rintangan lainnya pada saat berburu belut adalah pecahan kaca dan benda-benda tajam yang bisa membahayakan para pemburu belut dan jalur persawahan yang ekstrim saat pergi ke areal persawahan. Oleh karena itu, mencari belut memerlukan ketelitian dan mawas diri yang maksimal. Selain itu, para pemburu belut juga harus bisa membedakan antara belut dan ular. Di sisi lain, para pemburu belut memerlukan kerjasama yang kuat untuk menyelesaikan rintangan yang bisa membahayakan antar pemburu belut. Kegiatan memburu belut merupakan bentuk kerjasama yang bersifat kooperatif karena menumbuhkan pendidikan karakter yaitu kebersamaan, kemampuan menerka, ketelitian, dan yang terpenting yaitu pengetahuan tentang lingkungan (Taro, 2018:50).

Di daerah pedesaan, pengetahuan tentang lingkungan sudah sangat umum di ketahui oleh anak-anak maupun para petani. Namun, di daerah perkotaan hal ini merupakan suatu yang sulit di pahami di karenakan sebagian besar daerah perkotaan di kelilingi oleh bangunan besar. Hal ini juga dikarenakan oleh daerah perkotaan yang minim areal persawahaan. Alih fungsi lahan ini akibat semakin banyaknya kebutuhan akan perumahan. Kepala Dinas Pertanian Kota Denpasar, I Gede Ambara Putra saat dikonfirmasi, Senin (15/1) mengatakan, luas sawah di Kota Denpasar tahun 2017 sebanyak 2.464 hektar, namun karena banyaknya alih fungsi dan pembuatan LC hingga awal tahun 2018 mengalami penyusutan menjadi 2.444 hektar (Asmara,

2018:8). Penyebab dari hal ini adalah pengetahuan tentang lingkungan yang rendah untuk diketahui oleh masyarakat di daerah perkotaan. Beberapa masyarakat berpendapat bahwa kegiatan *ngejuk lindung* ini hanya bisa dilakukan oleh petani maupun anak-anak di daerah pedesaan. Hal ini mengakibatkan anak-anak dan masyarakat di perkotaan tidak bisa melakukan kegiatan *ngejuk lindung* karena minimnya areal persawahan. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Bab I Pasal 1 Nomor 10 Tahun 2014 menyebutkan bahwa pelestarian tradisi adalah upaya perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan suatu kebiasaan dari kelompok masyarakat pendukung kebudayaan yang penyebarannya berlangsung secara turun-temurun (Kemendagri, 2018). Maka perlu adanya sebuah inovasi teknologi untuk memperkenalkan tradisi *ngejuk lindung* di era modern saat ini. Selain itu, kegiatan *ngejuk lindung* ini juga menyematkan pendidikan karakter yang sesuai dengan usaha Pemerintah yang tercantum di dalam Perpres Nomor 87 tahun 2017 Pasal 1 ayat 3. Pasal tersebut menyatakan bahwa pendidikan non-formal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang (Hanung Cahyono, 2017). Serta menyematkan pengetahuan akan lingkungan bagi kalangan masyarakat di perkotaan.

Memadukan *game* dengan tradisi masyarakat merupakan hal yang sangat ditunggu-tunggu. Hal ini dikarenakan banyak orang tua maupun anak-anak di zaman teknologi yang menggunakan *smartphone*, terutama di daerah perkotaan. Hal tersebut memberikan kemudahan untuk melakukan pengenalan terhadap budaya yang disertai dengan pendidikan karakter. Namun, merangkai kegiatan tradisi dan budaya ke dalam bentuk *digital* memerlukan teknik khusus sehingga membuat *game* terlihat menarik,

namun tidak mengurangi nilai budaya serta tidak mengurangi praktik yang sebenarnya di dunia nyata. Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan oleh penulis, dan juga sebagai generasi muda Bali maka penulis tertarik untuk mengembangkan *Game Multiplayer RPG Adventure Ngejuk Lindung* Berbasis Android. *Game* tersebut akan dikemas oleh penulis dalam bentuk permainan strategi yang mengacu pada kegiatan sebenarnya di dunia nyata dan bisa mengenalkan serta mempertahankan tradisi ngejuk lindung sampai generasi mendatang.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, terdapat dua rumusan masalah yang di temukan yaitu (1) Banyaknya kalangan Anak-anak maupun Orang dewasa terutama di daerah perkotaan yang belum mengetahui Tradisi Ngejuk Lindung dikarenakan areal Persawahaan di daerah Perkotaan semakin sedikit. (2) Belum adanya media untuk menyampaikan tradisi Ngejuk Lindung. Berdasarkan identifikasi masalah diatas, adapun pertanyaan di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 2 Bagaimana rancangan dan implementasi *Game Multiplayer RPG Adventure Ngejuk Lindung* Berbasis Android ?
- 3 Bagaimana respon pengguna terhadap *Game Multiplayer RPG Adventure Ngejuk Lindung* Berbasis Android ?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan mengimplementasikan *Game Multiplayer RPG Adventure Ngejuk Lindung* Berbasis Android.
2. Untuk mengetahui respon pengguna terhadap *Game Multiplayer RPG Adventure Ngejuk Lindung* Berbasis Android.

1.4 BATASAN PENELITIAN

Adapun batasan dalam pengembangan *Game Multiplayer RPG Adventure Ngejuk Lindung* Berbasis Android dibatasi oleh hal – hal berikut :

1. Kegiatan Ngejuk Lindung di dalam game ini bernuansa budaya Bali.
2. Sumber konten dari game Ngejuk Lindung Ini terinspirasi dari buku Karangan Bapak Made Taro dengan judul “Dari Ngejuk Capung Sampai Ngejuk Lindung”.
3. Permainan dilakukan secara *Multiplayer*.



1.5 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan *Game Multiplayer Role Play Game (RPG) Adventure Ngejuk Lindung* Berbasis *Android* diharapkan dapat memberikan manfaat seperti berikut :

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Peneliti

Pengembangan *Game* ini diharapkan dapat menambah pengetahuan di dalam dunia *Game Developer*, terutama pengetahuan dalam membuat *Game multiplayer*.

b. Bagi Penelitian Sejenis

Penelitian ini di harapkan menjadi rujukan dan referensi untuk mengembangkan penelitian sejenis terutama dalam mengembangkan *game Multiplayer*.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat Praktis dengan adanya pengembangan *Game Multiplayer Role Play Game (RPG) Adventure Ngejuk Lindung* Berbasis *Android* antara lain :

a. Bagi Pemerintah

Dapat tercapainya usaha pemerintah sesuai dengan *Permendikbud, Bab 1 Pasal 1 Nomor 10 Tahun 2014* yang menyebutkan Pelestarian tradisi adaah upaya perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan suatu kebiasaan dari kelompok masyarakat pendukung kebudayaan yang penyebaran dan pewarisannya berlangsung secara turun-temurun. Serta pada *Perpres Nomor 87 tahun 2017 Pasal 1 ayat 3*, yang menyebutkan Pendidikan Nonformal

adalah jalur pendidikan di luar Pendidikan Formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang.

b. Bagi masyarakat

Pengembangan game ini bermanfaat bagi masyarakat yang ingin mengetahui tradisi *Ngejuk Lindung* Serta pengetahuan sehubungan dengan lingkungan, dan khususnya bagi anak-anak, akan dapat bermanfaat bagi perkembangan karakter karena di dalam game ini di sisipkan pendidikan karakter berupa Kemampuan menerka kepercayaan diri dan kerjasama.

c. Bagi Peneliti

Dapat mengimplementasikan ilmu yang di dapatkan dalam perkuliahan dan serta dapat mengimplementasikan ide dan teknologi multiplayer ke dalam *Game RPG Multiplayer Adventure Ngejuk Lindung*".

