

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Lontar menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari budaya dan kehidupan masyarakat Asia Tenggara. Contohnya, keberadaan koleksi lontar di Bali, Indonesia juga sudah dikenal sejak dulu. Namun penemuan lontar umumnya tidak dianggap sebagai penemuan besar seperti dokumen papirus dan tablet dari Mesir. Ini karena sebagian besar koleksi lontar mudah ditemukan dan dikumpulkan di kuil-kuil Bali yang masih berdiri dan berfungsi sampai saat ini dan juga banyak ditemukan di rumah masyarakat Bali. Di Bali lontar ditulis dalam aksara Bali dalam bahasa Bali, dalam teks-teks sastra kuno yang disusun dalam bahasa Jawa kuno Kawi dan Sanskerta (Windu, 2018). Bali dan Jawa memiliki hubungan sejarah dan budaya yang sangat dekat selama ribuan tahun. Ketika Jawa menerima pengaruh Islam, Bali mempertahankan budaya Hindu-nya. Oleh karena itu, karya sastra di Bali menyimpan banyak informasi sejarah dan budaya dari Jawa kuno. Sebagai contoh, Creese menyatakan bahwa ada sejumlah besar manuskrip daun kelapa yang ditulis dalam aksara Bali yang mencatat kode-kode hukum Jawa Kuno

Namun seiring berjalannya waktu, koleksi warisan penting tersebut sepertinya dilupakan. Seolah tidak ada yang tertarik dan membutuhkan lontar –

lontar tersebut. Selama beberapa dekade, sebagian besar koleksi lontar penting seperti itu tetap ada namun tidak pernah disentuh dan tidak pernah dibuka lagi. Salah satu alasannya yaitu kesulitan linguistik (Windu, 2018). Meskipun keberadaan lontar di Bali sangat penting, sayangnya, untuk memahami isi dari lontar tersebut terbatas karena kesulitan berbahasa. Bahkan untuk sebagian besar orang Bali, mereka tidak pernah membaca dan tidak dapat membaca naskah lontar. Ini karena di Bali, orang masih berbicara dalam bahasa Bali, tetapi mereka sekarang menulis dalam bahasa latin. Aksara Bali tidak lagi digunakan dalam kegiatan menulis. Masih digunakan di beberapa acara keagamaan, tetapi hanya oleh sejumlah kecil filolog Bali (Windu, 2018). Generasi muda cenderung lupa dan tidak belajar cara menulis Aksara Bali. Hal tersebut terjadi karena tata cara penulisan Aksara Bali sangat kompleks, pendidikan penulisan Aksara Bali hanya didapatkan pada bangku Sekolah Dasar (SD), dan semakin berkurang orang yang ahli dalam penulisan aksara Bali. Dan karena hambatan utama ini, hampir tidak mungkin bagi mereka mampu memahami konten berharga dari lontar.

Semakin pesatnya kemajuan teknologi menyebabkan keberadaan dan nilai-nilai budaya salah satunya Aksara Bali terasa semakin punah (Eka, 2016), melihat keadaan tersebut, menurut (Pratiwi, 2013), permasalahan dasar yang dihadapi dalam upaya pelestarian Aksara Bali ini adalah kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya menulis Aksara Bali. Perlu ada pemecahan masalah untuk mengatasi kurangnya kesadaran masyarakat khususnya generasi muda terhadap aksara Bali. Berdasarkan hasil pemetaan, eksistensi bahasa Bali, juga keberadaan lontar serta fungsi lontar di tengah masyarakat, belum maksimal. Untuk pelestarian bahasa Bali, Pemerintah Provinsi Bali telah melakukan berbagai

upaya. Antara lain dengan menerbitkan Peraturan Gubernur Bali Nomor 80 Tahun 2018 tentang Perlindungan dan Penggunaan Bahasa, Aksara dan Sastra Bali serta Penyelenggaraan Bulan Bahasa Bali.

Selain usaha Pemerintah Provinsi Bali untuk melestarikan Aksara Bali, dapat juga dibuat media yang menyenangkan seperti misalnya membuat *game* berbasis perangkat *mobile*. *Game* yang bertemakan budaya sangat baik untuk dikembangkan sebagai sarana untuk pendidikan, penyampaian informasi dan sebagai hiburan (Utomo & Lakoro, 2012). *Game* dapat menyampaikan informasi lebih menarik melalui konten dan tantangan di dalamnya sehingga maksud dan tujuan dari pengembang di dalam dapat dengan mudah disampaikan kepada pengguna (Parsons, Petrova, & Ryu, 2011). Sehingga, *game* memiliki keunggulan dimana pengguna dapat berinteraksi lebih melalui konten dan tantangan di dalam *game* dalam menerima informasi dibanding media lain seperti foto maupun video.

*Game* merupakan media interaktif yang bersifat menghibur dan cenderung mengasyikkan. *Game* banyak disukai oleh generasi muda, khususnya *game mobile* yang banyak diminati dan sedang berkembang saat ini karena dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. *Game* memiliki banyak jenis salah satunya adalah *game* edukasi. *Game* edukasi adalah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan. Tematik dalam pembelajaran yaitu suatu proses pembelajaran yang bersangkutan atau berkaitan dengan tema. Pentingnya pelajaran tematik untuk mempelajari apabila terjadi peristiwa-peristiwa yang otentik atau eksplorasi tema menjadi pengendali dalam kegiatan pembelajaran. *Game* ini dapat membantu mereka dalam bidang pendidikan terutama dalam

bidang Tematik. Adapun *genre* dari *game* salah satunya adalah *game adventure* yang menekankan pada jalannya cerita yang diperani oleh pemain. Dengan memadukan *game* dengan tema Aksara Bali yang ada pada Lontar akan menjadi salah satu solusi alternatif dan kreatif.

Sebelum penelitian ini dilakukan, sudah ada penelitian juga merancang *game* yang mengangkat Aksara Bali, yaitu Pengembangan *Game* Edukasi “Aksara Bali” Berbasis *Android* yang dikembangkan oleh I Putu Eka Dharma Cahyadi ditahun 2016, dan *game* yang kembangkan oleh peneliti tersebut perlu dilakukan pengembangan kembali untuk menyempurnakan *gameplay* dari *game* tersebut agar semakin menarik dan semakin edukatif.

Dari latar belakang di atas dapat ditarik kesimpulan perangkat *mobile* sudah memiliki banyak *game*, tetapi masih sedikit *game* edukatif yang mengangkat tema budaya khususnya Aksara. Oleh karena itu peneliti termotivasi untuk melakukan **“Pengembangan *Game* Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis *Mobile*”** yang dimana diharapkan akan meningkatkan ketertarikan generasi muda untuk lebih mengenal dan belajar tentang Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar yang mana Lontar itu sendiri sudah tidak familiar di generasi muda serta turut serta membantu program pemerintah yang dimuat dalam Perda.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan *Game* Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis *Mobile*?

2. Bagaimana implementasi *Game* Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis *Mobile*?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap *Game* Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis *Mobile*?

### 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari dikembangkannya Aplikasi *Game* Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis *Mobile* adalah sebagai berikut:

1. Untuk membuat rancangan *Game* Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis *Mobile*.
2. Untuk mengimplementasikan *Game* Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis *Mobile*.
3. Untuk mengetahui respon pengguna terhadap *Game* Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis *Mobile*.

### 1.4 BATASAN PENELITIAN

Adapun batasan masalah dari penelitian “Pengembangan *Game* Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis *Mobile*” ini adalah *Game* Edukasi ini ditunjukkan untuk Generasi Milenial yaitu dari rentang usia 12 – 23 Tahun, yang mana Generasi Milenial adalah Generasi yang waktunya dihabiskan dengan bermain *Gadget* atau Perangkat *Mobile* sehingga *Game* Edukasi ini sangat cocok untuk mereka yang sering bermain Perangkat *Mobile* agar penggunaan Perangkat *Mobile* tepat guna.

## 1.5 MANFAAT PENELITIAN

*Game* Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis *Mobile* diharapkan memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan akan mampu menambah wawasan, dapat memahami serta dapat menerapkan teori-teori yang didapat selama proses perkuliahan.
- b. Bagi penelitian sejenis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai kajian untuk peneliti yang ingin mengembangkan aplikasi *game* sejenis ini.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Manfaat bagi masyarakat umum

Pengembangan aplikasi *game* ini memiliki manfaat sebagai wadah atau media Edukasi agar masyarakat lebih mudah dalam belajar tentang Aksara Bali pada Lontar. Selain sebagai media Edukasi, *game* ini juga sebagai media untuk melestarikan Lontar Bali yang saat ini sudah tidak familiar dikalangan masyarakat umum khususnya kaum milenial.

#### b. Manfaat bagi peneliti

- 1) Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan melalui *game* Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis *Mobile*.
- 2) Dapat menambah wawasan peneliti tentang budaya di Bali khususnya tentang Aksara Bali.