

Pemertahanan Budaya dan Tradisi Permainan Tradisional Bali melalui Literasi Digital di Era Industri 4.0

Made Agus Dharmadi¹, I Ketut Iwan Swadesi²

¹Prodi Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha,

²Prodi Ilmu Keolahrgaan Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha

e-mail: agus.dharmadi@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a website about traditional Balinese games, to maintain the culture and tradition of traditional Balinese games that have been left behind. This website development method uses a system development life cycle consisting of planning, analysis, design, implementation (build and coding), testing and maintenance. The data collection technique used is the method of literature study, documentation study, and interview (FGD). Based on the results that have been obtained, it can be concluded that the development of the website www.permainantradisionalbali.com has been developed and can be enjoyed by the public by visiting the website address in browsing searches on the internet. The current development has succeeded in developing a website that is modern and attractive and has a distinctiveness that stands out in the field of culture and traditions related to traditional games in Bali. Currently, almost 85% of the website is filled with traditional games from 9 districts in Bali, and can be enjoyed in detail regarding 1) game history, 2) players, 3) game implementation, 4) necessary facilities and infrastructure, 5) dominant physical components, and 6) sports opportunities for achievement. The obstacles faced are the difficulty in demonstrating this traditional game to be practiced for taking videos, due to the Covid-19 Pandemic, but researchers really hope that on other occasions, video shooting related to this game can be done to complement the website.

Keywords: website, traditional Balinese games, culture and traditions

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan website tentang permainan tradisional Bali, untuk mempertahankan budaya dan tradisi permainan tradisional Bali yang saat ini telah ditinggalkan. Metode pengembangan website ini menggunakan *system development life cycle* yang terdiri dari perencanaan, analisa, desain, implementasi (*build and coding*), pengujian dan pemeliharaan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode studi literatur, studi dokumentasi, dan wawancara (FGD). Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan website www.permainantradisionalbali.com telah dapat dikembangkan dan sudah bisa dinikmati oleh masyarakat dengan mengunjungi alamat website tersebut di browsing pencarian yang ada di internet. Pengembangan saat ini telah berhasil mengembangkan website yang modern dan menarik serta memiliki kekhasan yang menonjol di bidang budaya dan tradisi terkait permainan tradisional yang ada di Bali. Saat ini sudah hampir 85% website terisi dengan permainan tradisional dari 9 kabupaten yang ada di Bali dan sudah bisa dinikmati secara detail terkait 1) riwayat/sejarah permainan, 2) pemain, 3) pelaksanaan permainan, 4) sarana dan prasaran yang dibutuhkan, 5) komponen fisik yang dominan, dan 6) peluang olahraga prestasi. Adapun kendala yang dihadapi adalah adanya kesulitan untuk memperagakan permainan tradisional ini untuk dipraktikkan untuk pengambilan video, dikarenakan adanya Pandemi Covid-19. Namun, peneliti sangat berharap di kesempatan lain pengambilan video terkait permainan ini dapat dilakukan untuk melengkapi website.

Kata Kunci: website, permainan tradisional bali, budaya dan tradisi

1. Pendahuluan

Permainan tradisional merupakan kekayaan khasanah budaya lokal, jika dihitung mungkin terdapat lebih dari ribuan jenis permainan yang berkembang di negara kita yang merupakan hasil pemikiran, kreativitas, prakarsa coba-coba, termasuk hasil olah budi para pendahulu kita. Namun, kemanakah semua jenis permainan tradisional tersebut? Ketika anak-anak kita tengah gencar-gencarnya diserbu oleh permainan modern melalui yang namanya *gadget*, maka usaha untuk menyelamatkan budaya adi luhung yakni permainan tradisional menjadi suatu keharusan.

Bali memiliki berbagai macam budaya dan permainan tradisional dari berbagai daerah yang berbeda-beda dan saat ini secara nasional permainan tradisional disinyalir telah ditinggalkan bahkan mungkin akan punah. Di Bali permainan tradisional pastinya sudah mulai luntur, sehingga upaya untuk melestarikan budaya tersebut dari gempuran globalisasi menjadi suatu keniscayaan. Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak dulu, akan tetapi permainan ini hampir terlupakan oleh masyarakat, terutama anak-anak. Anak-anak lebih sering melakukan permainan modern menggunakan *gadget/smartphone* daripada permainan tradisional. Beberapa alasan yang mungkin menjadikan permainan modern lebih populer daripada permainan tradisional antara lain adalah karena permainan modern lebih banyak variasi dan mempunyai nilai *prestise* tersendiri di mata teman-temannya.

Di tengah-tengah era globalisasi akan dapat memacu pertukaran informasi tanpa batas sehingga menimbulkan dampak terhadap penyebaran pengaruh budaya dan tradisi serta nilai-nilai yang dapat membawa perubahan terhadap pola berpikir dan bertindak masyarakat, terutama masyarakat kalangan generasi muda yang cenderung mudah terpengaruh oleh nilai-nilai dan budaya luar yang tidak sesuai. Untuk itu, diperlukan upaya dan strategi yang tepat dan sesuai perkembangan dalam menumbuhkan kekuatan tradisi dan budaya sesuai dengan karakter bangsa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi komunikasi telah memungkinkan masyarakat untuk melakukan komunikasi global tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini telah membawa perubahan besar di berbagai sektor kehidupan dan berdampak pada pergeseran pola pikir, nilai, dan perilaku kehidupan, termasuk hubungan pengalaman emosi (Lavega, P *et all*, 2014:466). Arus pertukaran dan penyebaran informasi yang cepat melalui dunia maya (internet) telah membawa dampak terhadap perilaku masyarakat, sehingga di era saat ini internet merupakan kebutuhan primer saat ini.

Walau permainan olahraga tradisional telah disajikan sebagai salah satu materi dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada setiap jenjang sekolah dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ataupun kurikulum 2013 mulai jenjang SD/MI sampai jenjang SMA/MA, tetapi minat baca dan minat untuk melakukan aktivitas permainan tradisional pada anak tetap sangat kecil, lebih-lebih dikarenakan budaya baca yang cukup rendah, keterbatasan buku-buku permainan tradisional di sekolah maupun di toko-toko buku, hingga pada lebih tertariknya masyarakat/anak-anak untuk membaca melalui media yang lebih modern seperti *smartphone*, *tablet*, laptop, dan sebagainya.

Pergeseran paradigma membaca masyarakat dari buku teks ke media *smartphone/tab/laptop* telah sangat nyata terlihat. Jika kita pergi ke suatu tempat keramaian, seperti taman, *mall*, restoran, bahkan di sekolah dan tempat lainnya, maka pemandangan yang terlihat adalah bagaimana masyarakat/anak-anak membawa/memainkan *smartphone/tab/laptopnya* dibandingkan membawa buku ataupun sejenisnya. Faktanya teknologi digitalisasi memiliki peran yang krusial dalam kehidupan manusia bahkan seluruh umat manusia, permainan digital secara signifikan memperoleh pengakuan oleh seluruh dunia bahwa permainan berkonsep digital saat ini sangat dibutuhkan (Hilvoorde, I.V, 2016: 325). Di sisi lain keberadaan *website* terkait dengan permainan tradisional Bali belum ada. Oleh karena itu, pergeseran paradigma ini seharusnya disikapi secara komprehensif, sehingga penelitian yang berjudul *Pemertahanan Budaya dan Tradisi Permainan Tradisional Bali Melalui Literasi Digital Di Era Industri 4.0*, ini menjadi *urgent* dan satu-satunya jalan untuk menyinkronkan kebutuhan akan pelestarian dengan perkembangan globalisasi.

2. Metode

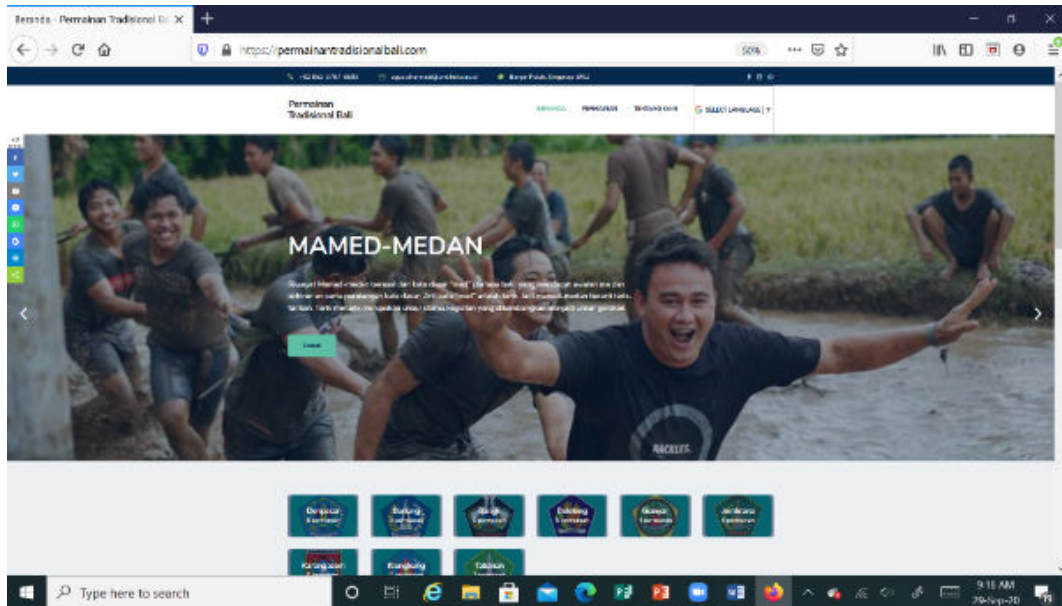
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, sehingga rancangan penelitian ini adalah rancangan pengembangan menurut Gall and Gall (2003:570), yang dimodifikasi dengan *system development life cycle* sehingga tahapannya terdiri dari 1) perencanaan, 2) analisa, 3) desain, 4) implementasi (*build and coding*), 5) pengujian, dan 6) pemeliharaan. Kegiatan pengumpulan data dengan menggunakan teknik-teknik sesuai jenis instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut: 1) *Observasi partisipatif*, dilakukan peneliti sebagai pengamat dengan melibatkan diri dalam kegiatan yang sedang dilakukan atau sedang dialami pengguna/penyelenggara permainan tradisional; 2) *Studi dokumentasi*, digunakan untuk menjangkau data di dalam dokumen-dokumen tertulis/literature tertulis yang menunjukkan adanya hubungan dengan keberadaan permainan tradisional; 3) *Wawancara*, digunakan untuk mewawancarai sejumlah *key informant* yang dianggap sebagai tokoh kunci dalam penelitian dapat berupa *Focus Group Discussion* atau diskusi yang mendalam dengan para pengguna internet; 4) *Kuesioner*, digunakan untuk memperoleh dan menjangkau sejumlah pengetahuan, pemahaman, dan implementasi seluruh sampel penelitian dalam aktivitasnya terhadap pengembangan *website* melalui serangkaian pertanyaan-pertanyaan terbuka yang terbingkai dalam urutan pertanyaan yang menggambarkan kondisi riil yang dimiliki.

Dalam pembuatan Rancang Bangun *Website* Permainan Tradisional Bali menggunakan teknik pendekatan kualitatif, karena subjek penelitian dan informan yang dipilih tidak berdasarkan atas dasar pertimbangan kualitas keterangan dalam informasi yang diberikan namun lebih mementingkan kecukupan informasi yang diperlukan. Sehingga analisis dilakukan terhadap dokumen permainan tradisional yang ada, untuk kemudian dianalisis secara deskripsi kualitatif terhadap materi permainan untuk dikembangkan menjadi materi yang siap digunakan di *website* permainan tradisional yang akan dikembangkan.

3. Hasil dan Pembahasan

1. Perencanaan website

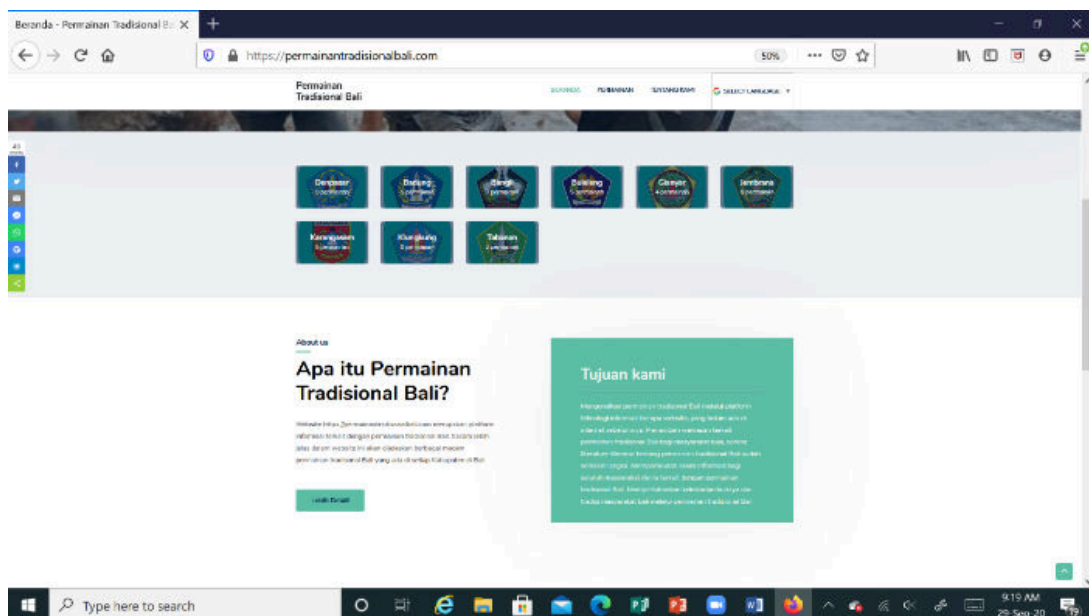
Perencanaan dilakukan melalui pertemuan FGD bersama anggota peneliti, 5 orang mahasiswa dan ahli pengembang website dari lulusan IT selama 3 kali yaitu pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 8 Juli 2020, pertemuan ke 2 tanggal 25 Juli 2020, dan 6 Agustus 2020. Dalam merencanakan website kami membicarakan beberapa hal, yaitu terkait nama website, bagaimana tujuan, misi, bentuk, dan isi website yang akan dikembangkan. Dari hasil pertemuan yang dilakukan tersebut diperoleh hasil bahwa nama website yang akan dikembangkan adalah www.permainantradisionalbali.com. Sedangkan tujuan dan isi dari website ini dirancang untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas terkait permainan tradisional bali dan dalam upaya mempertahankan tradisi dan budaya permainan tradisional bali karena saat ini, model membaca yang bergeser dari teks book beralih ke online book atau informasi yang bersifat online atau berbasis internet sudah menjadi kebutuhan masyarakat modern saat ini. Namun, kami juga mengembangkan website ini dengan upaya *securitas* yang tinggi sehingga informasi atau warisan budaya ini tidak serta merta disalahgunakan.



Gambar1. Halaman Depan www.permainantradisionalbali.com

2. Menentukan Ruang Lingkup website

Ruang lingkup website permainan tradisional Bali ini meliputi berbagai jenis permainan yang ada di Bali, yang terdiri dari 9 Kabupaten, yaitu Kabupaten Buleleng, Kabupaten Badung, Kota Denpasar, Kabupaten Jembrana, Kabupaten Karangasem, Kabupaten Klungkung, Kabupaten Gianyar, Kabupaten Bangli, dan Kabupaten Tabanan. Seluruh permainan tradisional Bali diisikan dalam website, yang terdiri dari 5 jenis permainan yang terdiri dari sub pokok penjelasan yang terdiri dari 1) riwayat/sejarah permainan, 2) pemain, 3) sarana dan prasarana, 4) pelaksanaan permainan, 5) komponen keatfitas fisik yang dominan, 6) kemungkinan cedera akibat permainan, dan 7) olahraga prestasi. Ruang lingkup website yang dikembangkan ini berdasarkan literature permainan tradisional yang diperoleh dari Buku Permainan Tradisional Bali Tahun 2000 yang dikembangkan oleh Provinsi Bali.



Gambar 2. Ruang Lingkup Permainan terdiri dari Permainan yang ada di Seluruh Kabupaten di Bali

3. Desain Website

Desain website telah ditentukan berdasarkan FGD yang dilakukan dengan ahli pengembangan website selama dua kali. Desain website didasarkan atas desain yang lebih modern dengan pola tampilan yang minimalis namun mencantumkan seluruh komponen ari isi website. Seperti kolom Beranda, Permainan dan Tentang kami serta Bahasa yang digunakan. Terkait Bahasa, website ini didesain untuk bisa digunakan secara luas dengan mengisikan icon 'bahasa' sehingga jika ingin dibuat berbahasa inggris tinggal icon Bahasa ini di klik ke Bahasa inggris ataupun Bahasa lainnya yang ada di dunia. Pada kolom Beranda berisikan tentang berbagai informasi terkait, definisi permainan tradisional, tujuan permainan tradisional dan icon-icon permainan dari seluruh kabupaten. Berdasarkan hasil pada laporan ini, maka pengisian terhadap permaiaann tradisional yang telah dilakukan adalah pada tabel 1.

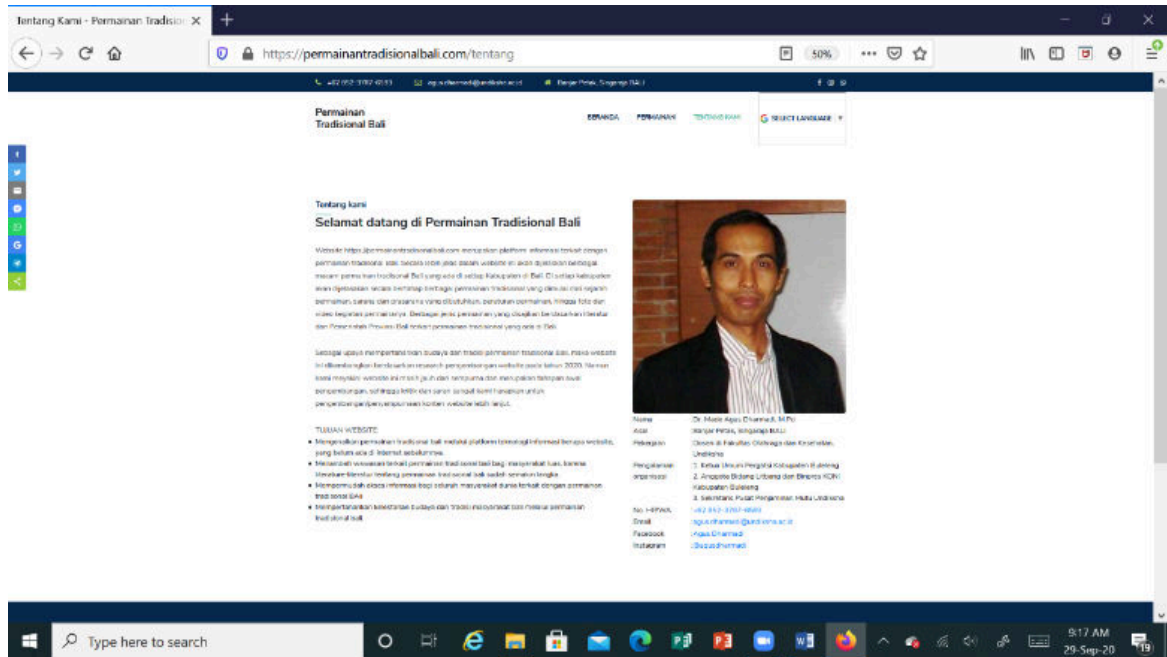
Tabel 1. Jumlah Permainan yang telah diinput dalam Website

NO	KABUPATEN	JUMLAH NAMA PERMAINAN YANG TELAH DI INPUT DALAM WEBSITE
1	BULELENG	5 (pris-prismong, tar-taran, mepantigan, layangan mekorot, raja-rajaan)
2	DENPASAR	5 (teng-teng nyer, meselancar tiying, mealih-alihan di tukade, ngerebeg, mamed-medan,
3	BADUNG	5 ((teng-teng nyer, meselancar tiying, mealih-alihan di tukade, ngerebeg, mamed-medan,)
4	TABANAN	5 (ngalih pis di juke, matagelan tanah, macikal, dakep-nyongkok, batu lima)
5	GIANYAR	4 (matembing kodok, mapentil karet, tali merdeka, kolang-kaling)
6	KLUNGKUNG	5 (bedut-bedutan, kedeng-kedengan, main ki, adu siap-siapan, siap-siapan)
7	KARANGASEM	5 (mamaling-malingan, mengkeb-engkeban, bale bunder, metabuan-tabuan, perang pandan)
8	JEMBRANA	5 (melayangan, tungklak kau, dorong sampan, balapan kuluk, lari pengantin,
9	BANGLI	3 (megandong sambuk, megacok, mepanah-panahan)

Dari sebaran data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hampir 10% isian terhadap permainan tradisional yang ada di seluruh bali telah terisi, sehingga dapat dikatakan website ini sudah layak untuk dinikmati oleh masyarakat dengan melihat dan mengunjungi website www.permainantradisionalbali.com.

4. Pengembangan Situs Website

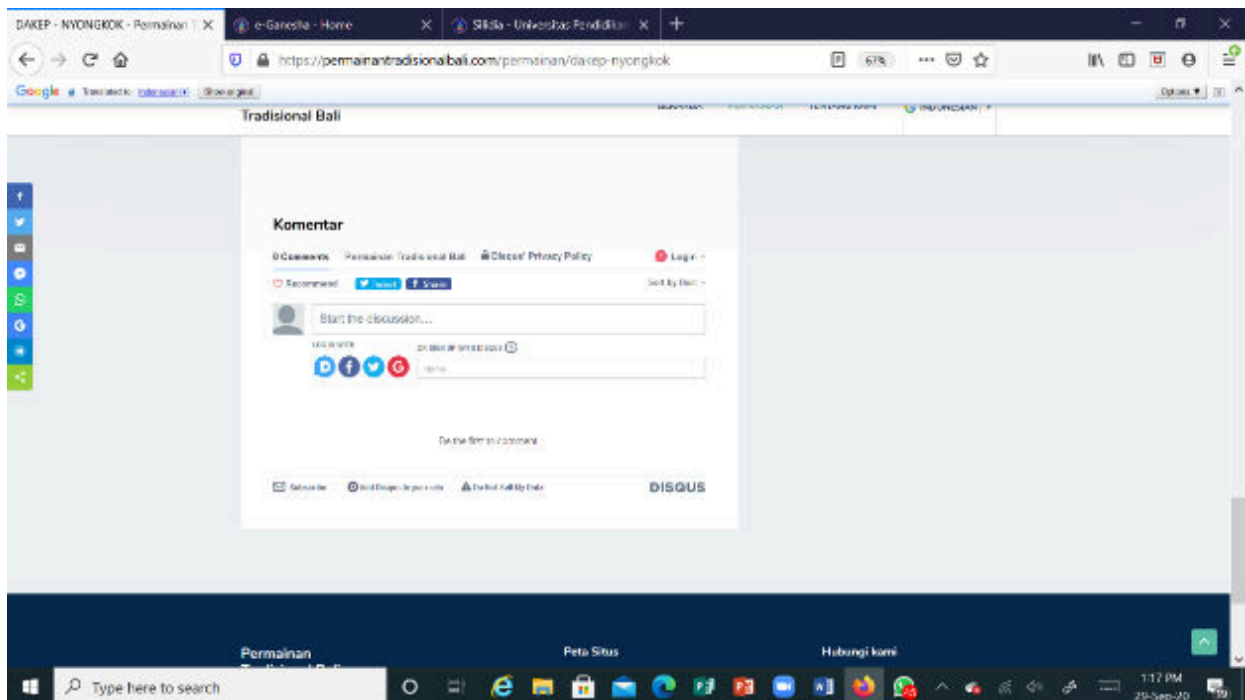
Website yang dikembangkan sepenuhnya dikerjakan oleh ahli pengembang website, peneliti, dan mahasiswa yang dilibatkan hanya pada konteks pengisian dari data-data permainan yang harus diisi di dalam website. Pada saat ini website telah selesai dikembangkan tetapi beberapa permainan yang diinput dalam website masih beberpa yang belum terpenuhi dari 5 permainan di masing-masing kabupaten yang akan diisi. Permainan tersebut diuraikan berdasarkan buku sumber yang telah diterbitkan oleh Provinsi Bali. Saat ini masih pada tahapan isian permainan yang berisi tulisan, terkait dengan gambar dan video akan dikembangkan pada tahun-tahun berikutnya melalui skema penelitian yang berbeda.



Gambar 3. Pengembangan Website www.permainantradisionalbali.com

5. Situs Web Pengujian dan Deployment

Pengujian dari website ini telah direncanakan berdasarkan hasil penilaian dari beberapa pengunjung yang masuk melalui kolom komentar dan saran yang telah disediakan pada website. Dari beberapa saran dan komentar yang diisikan oleh pengujung ada beberapa hal yang menjadi kementar dan sarana yaitu website sebaiknya diisi dengan gambar dan video. Dan beberapa memberikan respon positif terhadap keberadaan website permainan tradisional bali. Seperti pada gambar 4.



Gambar 4. Kolom komentar yang disediakan di website untuk mengetahui komentar dan saran dari pengujung sebagai bahan pengujian website.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan website www.permainantradisionalbali.com telah dapat dikembangkan dan sudah bisa dinikmati oleh masyarakat dengan mengunjungi alamat website tersebut di browsing pencarian yang ada di internet. Pengembangan saat ini telah berhasil mengembangkan website yang simple namun memiliki kekhasan yang menonjol di bidang tradisi dan budaya terkait permainan tradisional yang ada di Bali. Saat ini sudah hampir 85% pengembangan telah dicapai. Adapun kendala yang dihadapi adalah adanya kesulitan untuk mempergakan permainan tradisional ini untuk dipraktikkan sehingga memperoleh video permainannya dikarenakan adanya Pandemi Covid-19, namun peneliti sangat berharap di kesempatan lain, pengambilan video terkait permainan ini dapat dilakukan di tahun-tahun mendatang. Melihat kebermanfaatannya terhadap pemertahanan budaya dan tradisi permainan tradisional ini dalam website yang dikembangkan, maka peneliti berharap ada skema lain lagi untuk penelitian lanjutan untuk penyempurnaannya.

Daftar Rujukan

- Gall and Gall. 2003. *Educational Research An Intruduction*. Seven Edition. United State: Pearson education, Inc.
- Hilvoorde, I.V, 2016. Sport and Play in A Digital World, *Journal of Sport, Ethics and Philosophy*, Volume 2, Issue 1, May 2016, pages 325-345, ISSN: 1751-1321
- Hyun,W,K Meungguk P,B, Juliane P,W. The Impact of Perceived Social Support, Loneliness, And Physical Activity On Quality of Life In South Korean Older Adults. *Journal of Sport and Health Science* (2016), Vol. 1 Issue 8. ISSN 2080-1297
- KONI Bali, 1991. *Olahraga Tradisional Di Daerah Bali*, Pemda Bali. Koni Provinsi Bali
- Lavega, P, *et.all*. Relationship Between Traditional Games and the Intensity of Emotions Experienced. *Journal Research Quarterly for Exercise and Sport*, Vol 85, Page 457–467, 2014 ISSN 2168-3824
- Lee, K & Joshi,K. 2016, Information Technology (IT) Development in Korea: Past, Present, and Future, *Journal of Information Technology Case and Application Research*, Vol. 17, Issue 2, 68-73, ISSN 1522-8053
- Lee, K & Joshi,K. 2016. Importance of Globalization inthe Information Technology Convergence Era, *Journal of Global Information Technology Management*, Vol 19, Issue 1, 1-5, ISSN 1522-8053
- Nesti, M.S. 2016. Exercise for health: Serious fun for the whole person?. *Journal of Sport and Health Science* (2016), Vol. 1 Issue 4. ISSN 2080-1297