

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang memiliki keragaman suku dan budaya yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia dengan 34 provinsi di berbagai daerah (Saputra et al., 2022). Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak akan lepas dengan yang namanya komunikasi. Komunikasi terjadi antara individu yang kehidupannya dimasyarakat mempunyai konteks kehidupan manusia. Komunikasi sosial adalah suatu proses pengaruh atau mempengaruhi sosial yang diinginkan antara individu yang ada di masyarakat (Pandaleke et al., 2020). Banyak masyarakat sudah diperkenalkan dengan budaya Indonesia sejak mereka masih kecil terutama dalam budaya bahasa daerah. Banyak teori-teori yang tertulis tentang budaya Indonesia terutama pengenalan bahasa daerah, tetapi sedikit yang tertarik untuk mengetahuinya pasalnya banyak masyarakat tidak tertarik untuk mengetahui tentang budaya Indonesia karena merasa tidak terlalu penting. Bahasa daerah adalah budaya yang sangat penting harus diketahui setiap orang dalam memengaruhi perilaku dan perasaan seseorang. Dalam bahasa terdapat banyak rumusan nilai kehidupan masyarakat, seperti adat istiadat, kerohanian, kesusilaan, tata cara kehidupan dan lain sebagainya yang didalamnya ada kebudayaan masyarakatnya (Pandaleke et al., 2020). Tradisi lisan atau bahasa daerah adalah produk budaya yang sangat penting, baik pada masyarakat maupun penciptanya sendiri (Akbari, 2020).

Maka dari itu pentingnya peran dari berbagai kalangan dalam menjaga dan melestarikan bahasa daerah agar tidak punah. Orang yang sangat memiliki peran penting dalam mengenal suatu bahasa adalah orangtua. Peran orangtua sangat dibutuhkan dalam mengenal atau mempelajari suatu bahasa terutama bahasa daerah (Pradita et al., 2024). Dikarenakan orangtua adalah sumber pendidikan pertama dan guru pertama disaat seseorang ingin mulai belajar mengetahui suatu hal tertentu. Pasalnya orangtua akan lebih dulu mengajarkan kepada anak tentang pengetahuan dasar, baik dalam mengajarkan seorang anak berbicara yang baik dan sopan kepada orang yang lebih tua umurnya, menanamkan rasa hormat kepada sesama,

memberikan bimbingan tentang tata krama, seperti mengucapkan terimakasih dan meminta maaf ataupun memperkenalkan budaya daerah kepada seorang anak. Orangtua mempunyai peran yang sangat penting dalam membentuk dasar-dasar pengetahuan dan karakter seorang anak. Sehingga peran orangtua dalam mengajarkan pengetahuan dasar dan nilai-nilai moral kepada anak sangat penting dalam membentuk kepribadian anak dan juga menjadi generasi penerus bangsa yang memiliki tanggung jawab.

Di Indonesia ada sebuah provinsi yang didalamnya terdapat beragam suku yaitu provinsi Kalimantan. Suku terbesar yang ada di provinsi Kalimantan adalah suku perpaduan antara pendatang dari suku Melayu dan suku Dayak yang pada saat itu masuk Islam (Daud, 1997, hlm.25). Dan pada saat itu juga bahasa Banjar digunakan sebagai bahasa daerah suku Banjar sendiri. Disaat memasuki usia 6-12 tahun anak-anak pada umumnya akan dibekali pendidikan sekolah dasar (SD), sebagai tahap pertama dalam mengenal bahasa daerah. Dan pada usia ini masyarakat sudah sangat mengenal bahasa daerah mereka dan sudah sering mereka gunakan sebagai bahasa sehari-hari mereka (Firman & Anhusadar, 2022). Pudon (2008, hlm.184) pernah mengatakan bahwa tradisi lisan mengandung hampir semua aspek kehidupan dari masyarakat, seperti kearifan lokal, sistem nilai-nilai kehidupan masyarakat, adat istiadat, kerohanian, tata cara kehidupan dan lain-lain. Sastra bahasa suku Banjar adalah sebagai bagian dari tradisi yang mempunyai bentuk dan jenis yang berbeda. Perbedaan itu menunjukkan tingginya tingkat kreativitas dari masyarakat Banjar sendiri. Masyarakat Kalimantan atau suku Banjar memiliki tradisi yang beragam seperti menggunakan bahasa Banjar dialek hulu sebagai bahasa daerah mereka (Yulianto, 2021). Maka masyarakat Banjar dan sekitarnya harus ikut serta melestarikan penggunaan bahasa Banjar di lingkungan mereka agar tidak punah. Pudentia (2008, hlm.9) juga pernah mengatakan satu saja tradisi lisan yang punah itu berarti kita kehilangan satu buah ensiklopedia masyarakat. Kelestarian dan pertumbuhan bahasa daerah tersebut sangat bergantung dari komitmen para pendahulu atau pengguna bahasa daerah tersebut untuk selalu menggunakan bahasanya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Koentjaraningrat dalam buku *Sosiolinguistik* bahwa bahasa dan kebudayaan merupakan sebuah hubungan dimana bahasa ada di bawah lingkup kebudayaan. Penggunaan bahasa Banjar dialek hulu pada provinsi Kalimantan selatan khususnya pada masyarakat kota Banjarbaru sekarang ini mengalami penurunan (Yulianto, 2021). Berkembangnya zaman membuat banyak masyarakat yang melupakan bahasa daerah mereka karena merasa sudah tidak zaman nya lagi. Pada saat ini masyarakat Kalimantan Selatan hanya sedikit yang aktif menggunakan bahasa Banjar di kota Banjarbaru dan hanya menyisahkan sedikit saja yang masih memahami bahasa daerah tersebut dengan dialek hulu yaitu para orangtua dan lansia saja yang masih menggunakan bahasa daerah tersebut (Yulianto, 2021). Sedangkan yang lainnya terutama para generasi muda saat ini lebih sering menggunakan bahasa Indonesia yang sehari-hari digunakan dan sudah jarang sekali menggunakan bahasa daerah Banjar di lingkungan nya sendiri.

Seiring berkembangnya zaman teknologi sekarang banyak generasi muda yang berspekulasi bahwa dalam mengetahui bahasa daerah sudah tidak zaman nya lagi dan dianggap sudah tidak penting. Menurut (Yulianto, 2021) ada beberapa hal yang menyebabkan tradisi lisan bahasa daerah Banjar dialek hulu ini terancam punah. Antara lain generasi muda dari masyarakat Kalimantan Selatan sendiri kurang mempunyai minat atau daya tarik terhadap penguasaan budaya tradisi Banjar dan juga seni budaya asing yang tidak sedikit dapat mencuri pandangan generasi muda Banjar dari budayanya sendiri. (Yulianto, 2021) juga mengatakan bahasa Banjar dialek hulu sendiri paling banyak digunakan oleh orang dewasa saja dikarenakan minimnya penutur bahasa daerah tersebut yang menjadi kedala dalam pelestarian bahasa daerah. Perkawinan silang juga menjadi salah satu faktor penghambat yang membuat anak-anak kurang mengetahui bahasa daerah pasalnya sudah sangat jarang sekali orangtua mengajarkan bahasa daerah pada anak-anak. Ditambah penggunaan gadget pada anak-anak dan generasi muda daya tarik mereka dalam mempelajari bahasa daerah pun sudah sangat kecil. Dimana mereka cenderung lebih memilih bermain game dari pada mempelajari suatu hal yang seharusnya mereka ketahui seperti belajar bahasa daerah (Akbari, 2020).

Dizaman ini perkembangan teknologi semakin maju dan semakin canggih. Peralatnya sudah sangat sering ditemukan penggunaan perangkat mobile seperti *Android* dan *Ios* di semua kalangan, baik anak-anak, remaja maupun para orangtua dan lansia (Syakti, 2019) Teknologi tidak pernah berhenti berkembang dalam membuat hal-hal baru dalam segi kehidupan. Selain penggunaan teknologi yang sangat membantu dan mempermudah pekerjaan manusia, teknologi juga dapat dijadikan sarana hiburan yaitu *game* (Mustofa et al., 2021). Dari perkembangan teknologi saat ini, *game* menjadi salah satu teknologi yang paling berkembang dan paling menarik di semua kalangan masyarakat. Menurut BPS (Badan Pusat Statistik), menyatakan presentasi rumah tangga yang mempunyai atau menguasai *computer* untuk wilayah perkotaan sebesar 28,43% ditahun 2018, 26,11% di tahun 2019, 26,09% ditahun 2020 dan untuk pedesaan 9,93% ditahun 2018, 9,45% ditahun 2019, 9,58% ditahun 2020 (BPS, 2022). *Game* memiliki sifat candu dimana masyarakat terutama kalangan generasi muda dapan bermain *game* 3 sampai 5 jam sehari. Tetapi disayangkan mereka sangat jarang memainkan *game* yang dalamnya terdapat unsur budaya yang digunakan untuk melestarikan budaya lokal (Ariyana et al., 2022). Oleh karena itu, berdasarkan objek permasalahan yang ada pada lokasi penelitian ini, maka perlu dilakukannya pengembangan *game* budaya bahasa Banjar dialek hulu kota Banjarbaru berbasis *website* dengan menggunakan metode *GDLC* (*Game Development Life Cycle*) sebagai solusi yang dapat membantu dalam melestarikan budaya bahasa Banjar dan membantu masyarakat suku Banjar untuk belajar bahasa Banjar dialek hulu.

Terdapat banyak peneliti yang terlebih dahulu telah membuat sebuah *game* yang berkaitan dengan pengembangan *game* budaya. Pada tahun 2022 telah dilakukan penelitian tentang perancangan *game* edukasi budaya berbasis *Android* menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (*GDLC*). Dalam *game* ini memperkenalkan kebudayaan berupa *puzzle* dimana pengguna diharuskan untuk menyatukan setiap *puzzle* untuk mencapai level berikutnya dan setelah berhasil Menyusun *puzzle* tersebut akan muncul pertanyaan singkat, pengguna harus memilih jawaban yang benar agar menuju level berikutnya. (Saputra et al., 2022). Pada penelitian lain juga ada yang menggunakan metode *MDLC* (*Metode Development*

Life Cycle) dimana *game* ini memperkenalkan budaya Indonesia seperti rumah adat, pakaian adat di setiap daerah yang ada di Indonesia, dan juga tarian daerah yang berasal dari daerah Indonesia. Permainan ini dimainkan oleh satu orang pemain dimana pemain tersebut menebak gambar yang disediakan, ada juga skor dengan sistem poin apabila jawaban tersebut benar maka mendapatkan 10 poin dan jika jawaban tersebut salah maka tidak ada tambahan poin. (Rohmawati, 2019). Dalam mengembangkan sebuah *game* sangat diperlukan alur rancangan dalam proses pengembangannya. Salah satu metode yang sering digunakan dalam mengembangkan sebuah *game* adalah metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* yang dimana metode ini terdiri dari 6 tahapan antara lain tahapan inisialisasi, tahapan pre-produksi, tahap produksi, tahap pengujian alpha, beta rilis dan versi rilis. (Ariyana et al., 2022). Adapun beberapa pengembang *game* yang sudah menerapkan metode GDLC ini diantaranya *game* yang dirancang oleh Arnold Hendrick, Blitz Games Studios, Penny de Byl, Doppler Interactive dan Heather Chandler. Dalam sebuah *game* yang dikembangkan menggunakan metode GDLC ini mempunyai karakter yang berbeda sesuai dengan kondisi atau kebutuhan dari pengembang (Mustofa et al., 2021).

Dari peneliti-peneliti sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa aplikasi untuk mengenalkan budaya Indonesia telah banyak diciptakan. Namun perbedaannya terletak dari objek yang ingin dilestarikan, yaitu budaya bahasa Banjar dialek hulu. Berdasarkan latar belakang ini dapat dilakukan pengembangan aplikasi pembelajaran atau pengenalan budaya bahasa Banjar melalui sebuah *game* untuk melestarikan budaya bahasa di era modern ini. (Saputra et al., 2022). Adapun tujuan dari pengembangan *game* ini adalah tidak hanya menyediakan pengalaman belajar bahasa yang menyenangkan, tetapi juga memberikan dampak positif pada kemajuan teknologi, penggunaan teknologi, dan pemahaman teknologi serta pengenalan budaya bahasa banjar dengan menggunakan teknologi. (Apriani et al., 2024).

Penelitian ini memiliki urgensi tinggi dalam berbagai aspek. Pelestarian budaya lokal menjadi alasan utama untuk dilakukannya penelitian ini. Bahasa Banjar dialek Hulu adalah bagian penting dari warisan budaya Kalimantan Selatan

yang perlu dilestarikan agar tidak tergerus oleh perkembangan zaman. Dengan adanya aplikasi game berbasis website, bahasa dan budaya ini dapat diperkenalkan dan dipelajari oleh generasi muda serta masyarakat luas, menjadikannya tetap relevan dan dikenal. Penguatan identitas lokal juga menjadi aspek penting yang dilakukan dalam penelitian ini. Di tengah arus globalisasi, masyarakat lokal perlu memiliki identitas budaya yang kuat. Aplikasi game ini sangat membantu dalam menguatkan rasa bangga dan kecintaan terhadap budaya Banjar, terutama di kalangan generasi muda. Mereka akan lebih mengenal dan menghargai warisan budaya mereka sendiri. Penelitian ini juga berkontribusi pada inovasi teknologi dalam pendidikan. Dengan menggabungkan teknologi modern dengan pembelajaran budaya lokal, penelitian ini menggunakan metode baru yang menarik dan efektif untuk pembelajaran bahasa budaya. Ini sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, serta kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah game yang menarik dan menyenangkan untuk belajar bahasa banjar dengan menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* untuk memudahkan peneliti dalam mengembangkan *game* edukasi ini, terdapat kelebihan dalam menggunakan metode GDLC ini yaitu keteraturan yang dapat membantu pengembang dengan mengikuti langkah-langkah yang terstruktur atau beraturan, menghindari kekacauan dan meminimalkan resiko kesalahan.(Novilia et al., 2020). Harapan dari penelitian ini yaitu melestarikan sebuah budaya bahasa daerah di Indonesia dengan sistem belajar yang modern berbasis *website* untuk berbagai kalangan baik anak-anak,remaja,dewasa,maupun lansia dan menambah semangat pada masyarakat dalam mempelajari sebuah budaya bahasa Banjar (Nugraha, 2019).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana menerapkan metode *GDLC (Game Development Life Cycle)* pada pengembangan sebuah aplikasi game budaya bahasa Banjar dialek hulu berbasis *website*?
- b. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi *game* budaya bahasa Banjar dialek hulu yang menyenangkan agar masyarakat Banjar tertarik untuk belajar bahasa daerah Banjar dialek hulu?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari peneliti adalah mengembangkan sebuah aplikasi game berbasis *website* budaya bahasa Banjar dialek hulu untuk melestarikan budaya bahasa Banjar dialek hulu khususnya di masyarakat provinsi Kalimantan Selatan. Juga untuk menarik perhatian serta mempromosikan bahasa Banjar dialek hulu kepada masyarakat yang kurang mengetahui bahasa Banjar di dalam sebuah *game*.

1.4 Manfaat

Beberapa manfaat dari penelitian ini adalah

- a. Membantu dalam melestarikan bahasa daerah Banjar dialek hulu kepada masyarakat Kalimantan selatan ataupun kepada masyarakat yang tertarik ingin mengetahui bahasa daerah tersebut.
- b. Dapat mempermudah masyarakat yang ingin belajar bahasa Banjar dialek hulu agar tidak merasa bosan saat baru memulai mengenal bahasa Banjar dialek hulu.
- c. Meningkatkan kesadaran budaya bahasa Banjar dialek hulu kepada masyarakat Kalimantan selatan.
- d. Untuk memberikan bekal keilmuan bagi mahasiswa Politeknik Negeri Jember (POLIJE) dan lainnya agar mempersiapkan diri dalam menghadapi tantangan dunia kerja dan perkembangan teknologi yang semakin pesat dimasa depan

1.5 Batasan Masalah

Suatu penelitian diperlukan Batasan masalah untuk menghindari perluasan masalah dan pembuatan pembahasan lebih spesifik. Batasan masalah yang ditetapkan pada penelitian ini yaitu :

- a. *Game* ini hanya bisa diakses melalui situs *website*, bisa menggunakan ponsel, laptop, ataupun PC.
- b. Penelitian ini dibatasi pada budaya bahasa Banjar dengan dialek hulu yang berlaku di provinsi Kalimantan selatan kota Banjarbaru, tidak mencakup dialek Banjar lainnya.
- c. Pengembangan aplikasi *game* ini hanya menggunakan metode GDLC. Pengembangan aplikasi *game* diluar metode ini tidak termasuk dalam ruang lingkup penelitian.