

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI GALA BALI (GAME UNTUK LESTARIKAN BUDAYA BALI) UNTUK MEMPERKUAT IDENTITAS BUDAYA BALI MENUJU VISI INDONESIA EMAS 2045

Desak Gede Pryantari Dewi ¹ Ni Wayan Essa Kartika ² Ni Kadek Pradnya

Lestari ³

^{1,2,3} SMA NEGERI 1 PUPUAN, Bali, Indonesia

Email: pryantaridewi@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menghadirkan tantangan dan peluang dalam pelestarian budaya lokal di era modern. Penelitian ini berfokus pada perancangan dan implementasi GALA BALI (Game untuk Lestarian Budaya Bali), sebuah platform permainan daring yang mengintegrasikan pendidikan budaya Bali dengan elemen digital interaktif. Menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), GALA BALI dirancang untuk meningkatkan minat generasi muda terhadap budaya lokal melalui pendekatan yang relevan dan inovatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa GALA BALI efektif meningkatkan pemahaman dan apresiasi generasi muda terhadap budaya Bali. Sebanyak 75 responden memberikan tanggapan positif dengan tingkat penerimaan tinggi terhadap fitur edukatif dan interaktif yang ditawarkan. Selain itu, platform ini mendukung pilar visi Indonesia Emas 2045, yaitu optimalisasi teknologi digital, penguatan identitas budaya, dan pemberdayaan generasi muda sebagai agen perubahan. GALA BALI diharapkan menjadi prototipe untuk pengembangan platform digital berbasis budaya yang dapat diterapkan di berbagai daerah di Indonesia. Inovasi ini memungkinkan generasi muda berperan aktif dalam melestarikan budaya lokal, sekaligus mempersiapkan bangsa menuju Indonesia Emas 2045. Dengan mengintegrasikan teknologi dan nilai budaya, GALA BALI dapat berkontribusi dalam membangun bangsa yang berkarakter kuat dan berdaya saing tinggi di era globalisasi.

Kata kunci: Permainan, budaya Bali, Indonesia Emas 2045

PENDAHULUAN

Indonesia, sebagai negara kepulauan terbesar di dunia dengan lebih dari 17.000 pulau, 1.340 suku bangsa, dan 718 bahasa daerah, memiliki kekayaan budaya yang luar biasa. Bali, salah satu provinsi yang dikenal luas, menyimpan berbagai tradisi unik yang tercermin dalam aspek kehidupan masyarakatnya, mulai dari sistem kepercayaan hingga seni dan arsitektur. Namun, era digitalisasi yang berkembang pesat telah menyebabkan pergeseran perhatian generasi muda terhadap warisan budaya, yang kini cenderung lebih tertarik pada teknologi modern. Survei menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia telah mencapai lebih dari 200 juta, dengan rata-rata penggunaan harian 8 jam 36 menit. Selain itu, jumlah pemain game online di Indonesia pada 2021 mencapai 180 juta, yang menjadikannya media populer di kalangan generasi muda.

Mengingat minat terhadap literasi budaya yang rendah, inovasi digital berbasis game online dapat menjadi solusi untuk memperkenalkan budaya secara menarik dan edukatif. Melalui gagasan ini, dikembangkan *platform* GALA BALI (Game untuk Lestarkan Budaya Bali), sebuah website game online yang mengintegrasikan elemen budaya Bali dengan *gameplay* yang interaktif dan edukatif. *Platform* ini diharapkan dapat membangkitkan minat generasi muda terhadap budaya lokal, sejalan dengan visi Indonesia Emas 2045 yang menekankan pemberdayaan teknologi, pelestarian budaya, dan penguatan generasi muda sebagai agen perubahan. Implementasi GALA BALI tidak hanya mendukung pelestarian budaya Bali tetapi juga menjadi model inovasi digital yang dapat diaplikasikan untuk memperkenalkan budaya daerah lainnya, memperkuat warisan budaya nasional, dan menghadirkan solusi kreatif untuk melibatkan generasi muda dalam melestarikan kekayaan budaya Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk mengembangkan website GALA BALI. Penelitian dilakukan pada 8 November 2024 hingga 18 Desember 2024 di SMA

Negeri 1 Pupuan, Bali, dengan subjek penelitian adalah siswa-siswi yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*.

Tahapan penelitian meliputi:

1. Analisis (*Analysis*): Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan elemen budaya Bali yang relevan melalui survei.
2. Perancangan (*Design*): Merancang narasi, karakter, dan mekanisme permainan yang mengintegrasikan budaya Bali dengan aspek visual dan audio yang menarik.
3. Pengembangan (*Development*): Membuat prototipe website menggunakan Articulate Storyline 3 serta mengembangkan fitur permainan berbasis budaya.
4. Implementasi (*Implementation*): Menguji coba website pada kelompok kecil untuk memperoleh respons awal pengguna.
5. Evaluasi (*Evaluation*): Mengevaluasi dan memperbaiki produk berdasarkan hasil uji coba.

Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dengan skala Likert (Sangat Setuju hingga Sangat Tidak Setuju) dan wawancara. Data dianalisis secara kuantitatif untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna terhadap website GALA BALI. Rentang skor interpretasi meliputi: 244-300 (Sangat Setuju), 188-243 (Setuju), 132-187 (Tidak Setuju), dan 75-131 (Sangat Tidak Setuju). Hasil dari analisis ini digunakan untuk menyempurnakan website sebelum implementasi lebih luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN 1. Gambaran Umum Website GALA BALI

GALA BALI (Game Untuk Lestarkan Budaya Bali) merupakan website berbasis permainan edukatif yang bertujuan untuk memperkenalkan dan melestarikan kebudayaan Bali. Dengan pendekatan interaktif berbasis game, GALA BALI berhasil menarik minat generasi muda untuk mempelajari budaya Bali melalui narasi, visual, dan mekanisme permainan yang menarik. Nama GALA BALI berasal dari kata "galang" (terang) dan "Bali" (kekuatan), mencerminkan harapan agar website ini menjadi sarana untuk memperkuat pelestarian budaya Bali di era digital.

1.1 Rancangan dan Implementasi Website GALA BALI

Website ini dikembangkan menggunakan Articulate Storyline 3 dengan model pengembangan ADDIE. Dalam tahap analisis, kebutuhan pengguna diidentifikasi, termasuk kebutuhan fungsional seperti login, pemilihan materi, dan *gameplay*, serta kebutuhan non-fungsional seperti kompatibilitas perangkat dan antarmuka yang ramah pengguna. Target pengguna meliputi pelajar, masyarakat umum, wisatawan, dan generasi muda.

Pada tahap desain, konten budaya Bali dipetakan ke dalam enam kategori utama: alat musik tradisional, makanan khas, tarian tradisional, arsitektur pura, kerajinan, dan tradisi. Genre permainan yang diimplementasikan meliputi *educational games*, puzzle, dan *cultural simulation*. Desain antarmuka website dirancang agar autentik dengan elemen grafis khas Bali.

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan struktur halaman, navigasi, dan interaktivitas menggunakan Articulate Storyline. Website diimplementasikan dalam format HTML5 agar dapat diakses melalui berbagai perangkat. Pengguna diberikan pilihan mini-game dengan sistem poin dan lencana untuk meningkatkan motivasi belajar.

1.2 Hasil Implementasi dan Evaluasi

GALA BALI berhasil mencapai tujuannya sebagai media edukasi berbasis game yang memperkenalkan kebudayaan Bali secara interaktif. Pengguna menyatakan bahwa permainan ini menarik, edukatif, dan memberikan wawasan baru tentang budaya Bali. *Mini-games*, seperti kuis dan *puzzle* berbasis budaya, mampu meningkatkan interaksi dan daya tarik pengguna. Namun, beberapa kekurangan teridentifikasi, seperti *bug* teknis pada navigasi dan animasi serta kebutuhan untuk memperbarui konten secara berkala. Evaluasi menunjukkan bahwa pembaruan konten, peningkatan antarmuka, dan penambahan fitur baru seperti topik kebudayaan yang lebih mendalam dapat meningkatkan kualitas website.

Website GALA BALI berhasil menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dengan elemen budaya tradisional dapat menjadi sarana inovatif untuk pelestarian budaya. Pendekatan berbasis *game* mampu menjangkau generasi muda, yang menjadi target utama dalam pelestarian budaya berkelanjutan. Meski demikian,

penting untuk terus memperbarui konten dan mengoptimalkan pengalaman pengguna agar website tetap relevan di tengah perkembangan teknologi dan kebutuhan pengguna.

2. Analisis Respon dan Tingkat Penerimaan Pengguna pada Game Online GALA BALI

Dari hasil pengumpulan data dengan kuisioner terstruktur yang di sebar menggunakan *google form* didapatkan responden sebanyak 75 orang. Data yang telah diperoleh ini telah diverifikasi sebelumnya dengan tujuan untuk membuang data yang tidak valid yang nantinya akan mempengaruhi hasil penelitian. Tanggapan responden dalam penelitian ini diamati untuk memberikan gambaran terkait dengan penelitian ini. Analisis respon dan tingkat penerimaan penggunaan di ambil dari 7 point pernyataan yang mencangkup tentang gambaran Game Online “GALA BALI” Dengan 6 poinnya yang menggunakan skala likert yang dikategorikan menjadi 4 yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju, dan 1 poin sisanya mengenai rating website GALA BALI sendiri. Adapun hasil penyebaran kuesioner dapat dilihat pada tabel berikut.

Pernyataan	Jumlah Responden (orang)		Sangat		Setuju
	Tidak Sangat	Setuju	Tidak	Setuju	
Setujukah apabila informasi tentang budaya bali ditampilkan pada website ini		37	37	1	0
Dengan adanya Website GALA BALI ini dapat meningkatkan pengetahuan terkait budaya bali.		43	30	2	0
Website GALA BALI dapat menarik minat dari berbagai kalangan untuk mempelajari budaya bali karena berisi <i>game-game</i> yang seru.		34	40	1	0
Website GALA BALI dapat menjadi solusi untuk belajar sekaligus bermain.		32	41	2	0

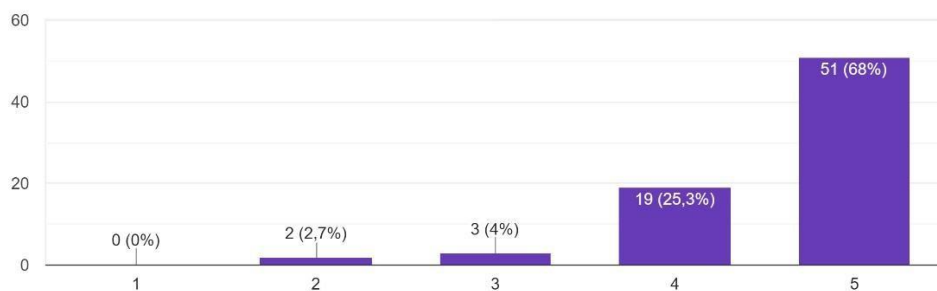
Website GALA BALI memberikan pengaruh positif dalam peran teknologi 35 39 1 0

Website GALA BALI memberikan 38 36 1 0 manfaat dalam menambah wawasan terkait dengan budaya bali

2.1 Tanggapan Responden dan Tingkat Penerimaan

1. Berdasarkan pernyataan 1 yaitu **Informasi tentang budaya Bali di website:** terdapat 49.3% (37 orang) sangat setuju, 49.3%(37 orang) setuju, dan 1.3% (1 orang) tidak setuju. Total skor: 261. Responden rata-rata sangat setuju bahwa informasi tentang budaya Bali sebaiknya ditampilkan di website ini.
2. Berdasarkan pernyataan 2 yaitu **Meningkatkan pengetahuan terkait budaya Bali:** terdapat 57.3%(43 orang) sangat setuju, 40%(30 orang) setuju, dan 2.7%(2 orang) tidak setuju. Total skor: 266. Responden rata-rata sangat setuju bahwa website GALA BALI dapat meningkatkan pengetahuan tentang budaya Bali.
3. Berdasarkan pernyataan 3 yaitu **Menarik minat belajar budaya Bali melalui game:** terdapat 45.3%(34 orang) sangat setuju, 53.3%(40 orang) setuju, dan 1.3%(1 orang) tidak setuju. Total skor: 258. Responden rata-rata sangat setuju bahwa website GALA BALI menarik minat berbagai kalangan untuk mempelajari budaya Bali.
4. Berdasarkan pernyataan 4 yaitu **Belajar sambil bermain:** terdapat 42.7%(32 orang) sangat setuju, 54.7%(41 orang) setuju, dan 2.7%(2 orang) tidak setuju. Total skor: 255. Responden rata-rata sangat setuju bahwa website GALA BALI bisa menjadi solusi belajar sambil bermain.
5. Berdasarkan pernyataan 5 yaitu **Pengaruh positif teknologi :**terdapat 46.7%(35 orang) sangat setuju, 52%(39 orang) setuju, dan 1.3%(1 orang) tidak setuju. Total skor: 259. Responden rata-rata sangat setuju bahwa website GALA BALI memberikan pengaruh positif dalam peran teknologi.
6. Berdasarkan pernyataan 6 yaitu **Menambah wawasan budaya Bali:** terdapat 50.7%(38 orang) sangat setuju, 48%(36 orang) setuju, dan 1.3%(1 orang) tidak setuju. Total skor: 262. Responden rata-rata sangat setuju bahwa website GALA BALI memberikan manfaat dalam menambah wawasan budaya Bali.

7. Berdasarkan pernyataan 7 yaitu “ Berikan Penilaian berupa *rate* Anda terhadap Website GALA BALI”. Terdapat 68% (51 orang) responden memberikan *rate* bintang 5 = sangat puas , 25,3% (19 orang) responden memberikan *rate* bintang 4= puas . 4%(3 orang) responden memberikan *rate* bintang 3 = cukup puas dan sisanya yaitu 2,7% (2 orang) responden memberikan bintang 2 = kurang puas. Dari data *rate* yang sudah diberikan oleh responden dapat dilihat bahwa sebagian besar responden sangat puas dengan Website GALA BALI ini.



Gambar 1. Hasil Persentase Pernyataan 7.

Data menunjukkan bahwa responden memiliki tanggapan positif dan tingkat penerimaan yang sangat tinggi terhadap website GALA BALI. Website ini dinilai mampu memperkenalkan budaya Bali melalui pendekatan yang edukatif dan menarik, seperti penggunaan game. Selain itu, wawancara dengan siswa SMA Negeri 1 Pupuan mendukung hasil survei dengan menekankan inovasi website sebagai sarana hiburan sekaligus edukasi. Responden mengharapkan pengembangan lebih lanjut agar website semakin menarik.

Sehingga GALA BALI memiliki potensi besar untuk menjadi pelopor digitalisasi budaya dan berkontribusi dalam menjaga warisan budaya menuju Indonesia Emas 2045. Website ini dapat menginspirasi generasi muda untuk mengenal budaya melalui teknologi inovatif.

KESIMPULAN

1. GALA BALI merupakan website yang mencakup fitur-fitur interaktif seperti materi budaya, mini-games edukatif, serta sistem gamifikasi yang

mendukung pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk memperkenalkan budaya lokal dan mendukung tujuan jangka panjang visi Indonesia Emas 2045, yaitu optimalisasi teknologi dan pelestarian budaya sebagai kekuatan identitas bangsa.

2. Hasil uji coba terhadap 75 responden menunjukkan bahwa GALA BALI memberikan respon yang positif, di mana mayoritas menyatakan setuju atau sangat setuju bahwa platform ini mendukung pembelajaran budaya secara inovatif. Dengan tingkat penerimaan yang tinggi, GALA BALI menjadi contoh konkret implementasi teknologi untuk mendukung pelestarian budaya dan memberdayakan generasi muda sebagai motor perubahan menuju Indonesia Emas 2045.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji Syukur Penulis panjatkan Kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas Berkat Rahmat Beliau Penulis Dapat Penulis Dapat Menyelesaikan Makalah Laporan Hasil Penelitian Dengan Judul "**Perancangan dan Implementasi GALA BALI (Game Untuk Lestarkan Budaya Bali) Untuk Memperkuat Identitas Budaya Bali Menuju Visi Indonesia Emas 2045**". Penulis ingin berterima Kasih Kepada:

1. Ibu Luh Gede Risa Handayani M.Pd selaku guru pembimbing, atas bimbingan dan dukungannya
2. Sekolah karena sudah mendukung penelitian ini
3. Orang tua karena berkat dukungan mereka penulis dapat menyelesaikan makalah laporan hasil penelitian ini
4. Teman-teman yang sudah mendukung saya
5. Penulis juga ingin berterima kasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu dan menjadi sumber informasi selama pengerjaan laporan hasil penelitian ini sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah laporan hasil penelitian ini. Penulis menyadari bahwa makalah ini masih belum sempurna. Karena penulis juga masih dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bermanfaat. Maaf jika terdapat kesalahan dalam

penulisan makalah ini dan harap maklum. Semoga isi dari makalah ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

REFERENSI

- Chalista, Y.H. & Handayani, A.N. 2022. Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Generasi Muda. Jurnal Inovasi Teknik dan Edukasi Teknologi. Society 5.0. URL : <https://journal3.um.ac.id/index.php/ft/article/download/3501/2260> . Diakses tanggal 14 Desember 2024
- Leqa, A.F. 2024. Gaming Disorder dalam Perubahan Perilaku Remaja. URL : <https://wartaeq.com/gaming-disorder-dan-dampak-bagi-remaja/> . Diakses tanggal 14 Desember 2024
- Nasution. 2012. Teknologi Pendidikan. URL: <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/8294/5/BAB%20II.pdf> . Diakses tanggal 15 Desember 2024
- Prahitaningtyas, A. 2024. Peran Pemuda dalam Mewujudkan Indonesia Emas 2045. URL : <https://www.refoindonesia.com/peran-pemuda-dalam-mewujudkanindonesia-emas-2045> . Diakses tanggal 13 Desember 2024)
- Rusman, et al. 2012. Pembelajaran Berbasis Teknologi. URL : <http://repo.iaintulungagung.ac.id/8294/5/BAB%20II.pdf> . Diakses tanggal 15 Desember 2024
- Yusran, I.A.R. 2024. Rendahnya Minat Literasi di Indonesia. URL : <https://kallainstitute.ac.id/rendahnya-minat-literasi-di-indonesia/> . Diakses tanggal 12 Desember 2024