

GAME KATUTURAN: MEDIA PELESTARIAN MESATUAN BALI DI KALANGAN REMAJA

**Ni Kadek Chandadhara Sasmita
Luh Dyana Kusuma Wardhana
Luhde Divanilam Premananda**
Email: chandadharas@gmail.com

ABSTRAK

Mesatua merupakan kegiatan mendongeng *satua* Bali (cerita rakyat) yang biasa dilakukan oleh orang tua kepada anaknya. Dalam upaya melestarikan budaya *mesatua*, perlunya peran remaja sebagai upaya pelestarian budaya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui *game KATUTURAN* dapat dijadikan media yang inovatif dan menarik dalam melestarikan budaya *mesatua* dan untuk mengetahui pengaruh yang diberikan *game KATUTURAN* terhadap tingkat pengetahuan remaja tentang *satua* Bali, khususnya pada studi kasus siswa di SMA Negeri 1 Tabanan. Dengan pemberian solusi berupa *KATUTURAN* yang merupakan *game online* diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dan menarik dalam melestarikan budaya *mesatua* Bali pada kalangan remaja sebagai penerus budaya. Penelitian ini merupakan studi kasus yang dilakukan di SMA Negeri 1 Tabanan. Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian campuran (*mixed method*). Jumlah sampel yang digunakan untuk mendapatkan data kuesioner sebesar 62 siswa dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Jumlah sampel yang digunakan untuk mendapatkan data hasil peningkatan pengetahuan siswa yaitu sebesar 21 siswa dengan menggunakan teknik *sampling insidental*. Data pengukuran pengetahuan dilakukan melalui dua kali tahap tes, yaitu berupa *pre-test* dan *post-test*. Dari penelitian ini, didapatkan hasil rata-rata tingkat pengetahuan awal (70,5) dan akhir (96,2), sehingga dapat disimpulkan terjadi peningkatan nilai sebanyak 36,5% setelah diberi perlakuan. Penelitian ini dapat menjadi solusi inovatif dan menarik dalam melestarikan budaya *mesatua* untuk meningkatkan pengetahuan siswa SMA Negeri 1 Tabanan terhadap *satua* Bali yang dimainkan. Keberhasilan penelitian ini diharapkan agar pemerintah dapat membantu dalam merealisasikan *game KATUTURAN* sebagai salah satu media pelestarian budaya lisan.

Kata kunci: budaya, *mesatua*, *game*

GAME KATUTURAN: PERSERVING MASATUA BALI AMONG

TEENAGERS
(CASE STUDY: SMAN 1 TABANAN)

Ni Kadek Chandadhara Sasmita

Luh Dyana Kusuma Wardhana

Luhde Divanilam Premananda

SMA Negeri 1 Tabanan chandadharas@gmail.com

ABSTRACT

Mesatua is a Balinese satua (folklore) storytelling activity usually carried out by parents and their children. To preserve Mesatua culture, the role of teenagers is needed as an effort to preserve culture. This research aims to find out whether the KATUTURAN game can be used as an innovative and interesting medium in preserving Mesatua culture and to find out the influence of the KATUTURAN game on the level of knowledge of teenagers about Satua Bali, especially in the case study. students at SMA Negeri 1 Tabanan. By presenting a solution in the form of KATUTURAN, an online game, it is hoped that it can be an innovative and interesting solution in preserving Balinese mesatua culture among teenagers as cultural successors. This research is a case study conducted at SMA Negeri 1 Tabanan. The type of research carried out in this research is mixed methods research. The number of samples used to obtain questionnaire data was 62 students using simple random sampling techniques. The number of samples used to obtain data on the results of increasing student knowledge was 21 students using incidental sampling techniques. Knowledge measurement is carried out through two test stages, namely in the form of a pre-test and a post-test. From this research, the average initial knowledge level (70,5) and final (96,2) results were obtained, so it can be concluded that there was an increase in scores of 36,5% after being given treatment. This research can be an innovative and interesting solution in preserving mesatua culture to increase the knowledge of SMA Negeri 1 Tabanan students regarding Balinese satua being played. It is hoped that the success of this research will ensure that the government can help realize the KATUTURAN game as a medium for preserving oral culture.

Keywords: culture, mesatua, games

PENDAHULUAN

Perwujudan Indonesia Emas 2045, di mana Indonesia sedang mempersiapkan masa keemasannya saat berusia satu abad. Dalam mempersiapkan semua itu, Indonesia memiliki target pembangunan yang harus dicapai, salah satunya pada pendidikan dan kebudayaan (Bappenas, 2019). Di era yang serba digital, teknologi sudah mulai berkembang dan ikut membantu masyarakat dalam berkehidupan. Dengan perkembangan teknologi ini juga memberikan dampak positif maupun negatif. Dampak negatif tersebut membuat masyarakat, terutama para remaja yang selalu menggunakan teknologi dalam kehidupannya mulai meninggalkan budaya lokal dan mulai tertarik dengan budaya asing (Gunawan, 2021). Dampak dari teknologi ini juga yang membuat budaya lokal kalah saing dengan budaya asing di luar. Salah satu budaya lokal yang semakin tersingkirkan yaitu pada bahasa dan sastra (Sholikhatin dkk, 2021).

Indonesia memiliki beragam budaya, termasuk di Provinsi Bali. Bali merupakan salah satu provinsi yang masih kental akan budaya serta pelestariannya. Namun, ada beberapa budaya yang hampir terlewatkan, salah satunya yaitu budaya lisan. Budaya lisan merupakan kebiasaan masyarakat dahulu yang dibawa dengan berbicara (lisan). Budaya lisan Bali memiliki beberapa cakupan, salah satunya ialah *mesatua*. *Mesatua* Bali adalah budaya atau kebiasaan mendongeng orang tua dahulu kepada anaknya (Pratama, 2021). Sedangkan *satua* Bali merupakan salah satu bentuk kebudayaan dalam bentuk seni cerita yang di mana memuat nilai-nilai moral yang dapat membentuk karakter baik (Candrakusuma, 2021). Pada studi kasus yang dilakukan kepada 62 siswa di SMA Negeri 1 Tabanan terdapat 71% (44 siswa) remaja yang lebih menyukai Bahasa Inggris dibandingkan Bahasa Bali. Namun,

hasil dari kuesioner memperlihatkan bahwa 46,8% (29 siswa) remaja tersebut ingin mendalami budaya *mesatua*, akan tetapi terkendala dalam memperoleh informasi dan kemampuan pemahaman bahasa yang minim.

Banyak media yang sudah disediakan untuk mendalami budaya *mesatua*, akan tetapi media tersebut kurang dapat menarik perhatian para remaja. Dalam upaya melestarikan budaya *mesatua*, perlunya peran remaja sebagai upaya pelestarian budaya. Remaja saat ini lebih menyukai hal yang berbaur tantangan dan dipadukan dengan elemen audiovisual. Paduan kedua aspek tersebut dapat dikatakan selaras karena dalam tantangan yang memicu gairah para remaja untuk mencoba dan berpikir kritis dilatih di sana, tentu saja dengan dukungan dari audiovisual yang memberikan daya tangkap dan pemahaman menjadi lebih mudah (Wicaksono, 2023). Oleh sebab itu, peneliti membuat sebuah *game* sederhana yang berjudul *KATUTURAN*. Dilihat dari jenis produksinya, *game* terbagi menjadi dua, yaitu produksi “AAA” dan *indie*. *Indie game* akan cocok diterapkan pada pengenalan *mesatua* karena *game* ini bersifat mengundang rasa ingin tahu dengan anggaran produksi kecil oleh kelompok kecil (Febrianta, 2021). Sebelumnya, *game* sejenis *KATUTURAN* yang bertujuan sebagai media pelestarian sekaligus edukatif sudah ada pada beberapa penelitian, seperti Wiguna, Arthana, & Putrama (2017), Pandawana & Ardiana (2017), dan Aryananda, Suardika, & Purnama (2022). Penelitian mereka juga menghasilkan sebuah *game mesatua* dan *satua* Bali. Namun, pada penelitian tersebut memiliki kekurangan dalam memperkuat eksistensi *mesatua* dan *satua* Bali. Dalam artikel ilmiah ini, peneliti akan membahas terkait *game KATUTURAN* yang dapat menjadi media inovatif dan menarik untuk melestarikan budaya *mesatua* Bali dan *game KATUTURAN* yang dapat meningkatkan

pemahaman remaja terhadap *satua* Bali yang dimainkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini diselesaikan selama 30 hari, terhitung sejak tanggal 2 Desember 2023 sampai dengan tanggal 1 Januari 2024. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Tabanan yang beralamat lengkap di Jl. Gunung Agung No. 122, Dajan Peken, Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan. Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian campuran (*mixed method*). Penelitian campuran digunakan untuk menjawab rumusan masalah ketika peneliti tidak mendapatkan informasi secara lengkap apabila menggunakan penelitian kualitatif atau kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian seperti itu menggunakan kedua penelitian tersebut (kualitatif dan kuantitatif) untuk menjawab permasalahan (Riantoni, 2021).

Dalam pengambilan data, peneliti menggunakan 3 metode pengumpulan data yaitu metode kepustakaan, metode angket (kuesioner) dan tes, serta metode eksperimen. Metode kepustakaan adalah metode secara literatur ilmiah yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang ada dalam situasi yang diteliti. Metode ini dilakukan dengan penggalian informasi lebih dalam terkait studi yang diteliti (Sari, 2020). Angket merupakan beberapa pertanyaan tertulis dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang sesuai. Sedangkan tes merupakan beberapa latihan berupa pertanyaan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan seseorang terkait penguasaan materi yang diberikan (Tanjung, 2018). Eksperimen merupakan metode yang bertujuan untuk melihat pengaruh suatu perlakuan terhadap suatu kelompok tertentu (Ramdhan, 2021). Metode eksperimen digunakan untuk melihat

pengaruh yang diberikan *game KATUTURAN* terhadap budaya lisan *mesatua* Bali kepada para remaja.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa variabel, yaitu variabel terikat, variabel bebas, dan variabel kontrol. Variabel terikat (variabel dependen) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas). Variabel terikat sering disebut dengan objek yang diamati dalam suatu penelitian (Ulfa, 2021). Pada penelitian kali ini, variabel terikatnya ialah remaja SMA Negeri 1 Tabanan tentang *mesatua* Bali. Variabel bebas (variabel independen) merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas sering disebut sebagai kondisi atau sesuatu yang jika dimunculkan, maka akan mempengaruhi kondisi lainnya (Ulfa, 2021). Pada penelitian kali ini, variabel bebasnya ialah *game KATUTURAN* beserta fitur-fitur didalamnya. Variabel kontrol (*control variable*) merupakan variabel yang mengontrol pengaruh yang diberikan oleh variabel bebas kepada variabel terikat. Variabel kontrol biasanya dibuat secara konstan sehingga tidak ada pengaruh dari faktor luar (Ulfa, 2021). Pada penelitian ini, variabel kontrol ialah usia yang digolongkan menjadi remaja dan tempat tinggal para variabel terikat (siswa SMA Negeri 1 Tabanan) yang berada di Provinsi Bali.

Ruang lingkup penelitian ini berada di SMA Negeri 1 Tabanan, dengan total populasi yaitu sebesar 1.637 siswa. Sampel untuk kuesioner dengan total responden sebanyak 62 siswa. Pengambilan sampel kuesioner ini menggunakan teknik *simple random sampling*, di mana teknik ini di dasari oleh pengambilan sampel yang secara random tanpa memperhatikan strata dalam populasi (Sugiyono, 2018). Sampel siswa yang akan menguji *game KATUTURAN* yaitu sebanyak 21

siswa. Pengambilan sampel uji *game KATUTURAN* ini menggunakan teknik *sampling insidental*, di mana teknik ini menentukan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang termasuk di dalam populasi yang dipandang cocok sebagai sumber data (Sugiyono, 2018).

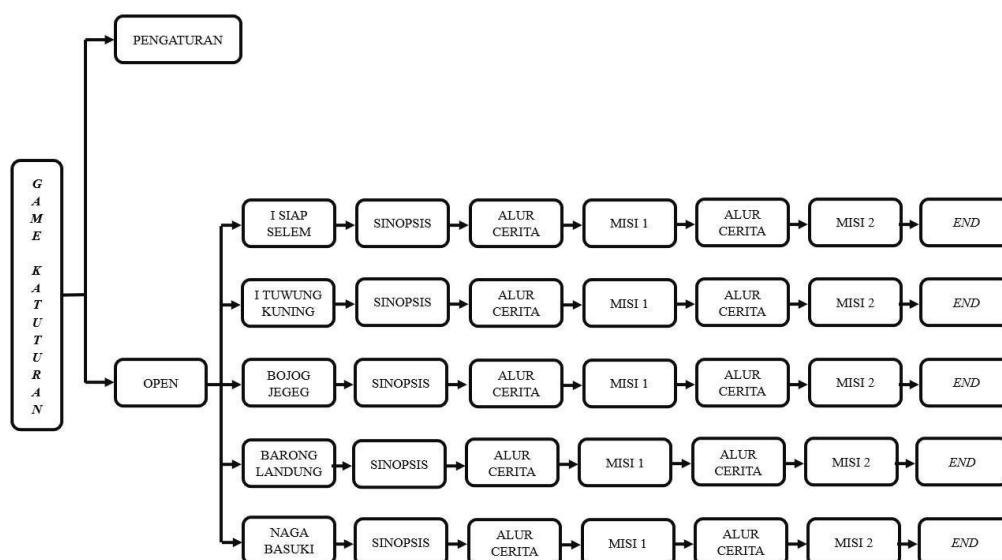
Sejalan dengan penelitian yang dilakukan, maka teknik yang digunakan yaitu teknik kualitatif (studi kasus) dan teknik kuantitatif (eksperimen). Teknik analisis kualitatif (studi kasus) adalah teknik yang akan dilakukan penulis seperti bersumber pada data-data hasil pengumpulan sebelum, selama, dan sesudah peristiwa tersebut terjadi. Data-data tersebut didapatkan dari hasil pencarian dokumen, observasi, hasil kuesioner, dan lainnya. Untuk mengecek kembali data-data hasil penelitian kualitatif diperlukan pengecekan kembali menggunakan teknik *tringulasi*. Teknik *tringulasi* adalah teknik pengecekan kembali data melalui berbagai sumber, waktu, maupun metode yang digunakan (Mekarisce, 2020). Teknik analisis kuantitatif (eksperimen) adalah teknik yang akan dilakukan penulis untuk mendapatkan data dari berbagai cara, seperti dari hasil kuesioner maupun hasil tes yang dilakukan. Jenis statistik yang digunakan yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan dalam menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah di kumpul tanpa menyimpulkan untuk umum atau generalisasi (Sutisna, 2020). Dalam penelitian ini digunakan dalam menganalisis data deskripsi dari responden. Statistik inferensial adalah statistik yang digunakan dalam menganalisis data yang akan dijadikan kesimpulan. Dalam statistik ini, sampel akan menjadi sumber data dan hasilnya akan dianggap mewakili seluruh populasi (Sutisna, 2020). Dalam penelitian ini digunakan dalam

menganalisis hasil tes (*pre-test* dan *post-test*) dari sampel yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada 17 Desember 2023 hingga 20 Desember 2023 telah dilakukan penyebaran kuesioner di kawasan SMA Negeri 1 Tabanan dengan tujuan untuk mendapatkan data pengetahuan remaja tentang *mesatua* pada siswa SMA Negeri 1 Tabanan. Dari hasil penyebaran tersebut, terdapat 62 siswa yang menjawab kuesioner yang berkisaran umur 14 hingga 18 tahun. Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan oleh kelas X (23 siswa), XI (30 siswa), dan XII (9 siswa), 46,8% (29 siswa) menjawab bahwa mereka tertarik dengan budaya *mesatua* Bali. Namun, para siswa tersebut mengungkapkan alasan mereka bahwa mereka tertarik kepada budaya *mesatua* dikarenakan jarang terdengar *satua* di kehidupan mereka dan penyampaian *satua* tersebut susah ditangkap para remaja. Mulai dari sumber informasi *satua* yang sulit didapatkan dan dari penyampaian bahasa yang tidak dapat langsung diterima oleh para remaja, mengingat Bahasa Bali memiliki tingkatan berbicara, sehingga para remaja sulit untuk menerjemahkannya. Para siswa tersebut mengungkapkan bahwa media informasi terkait *satua* yang mereka dapatkan kebanyakan dari sekolah, orang tua, atau dari internet. Data dari kuesioner menunjukkan bahwa siswa yang mengisi kuesioner tersebut, 29% (18 siswa) menyukai Bahasa Bali, sedangkan 71% (44 siswa) lainnya lebih menyukai Bahasa Inggris. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa para remaja memiliki keingintahuan yang lebih terhadap *satua* Bali, tetapi keterbatasan bahasa membuat mereka kesusahan untuk menerima *satua* tersebut.

Game KATUTURAN dirancang sedemikian rupa agar bisa memikat para remaja untuk tertarik dengan *game KATUTURAN*. *Prototype game KATUTURAN* dapat diakses melalui *website Scratch* (<https://scratch.mit.edu/projects/939546442>) melalui media laptop atau komputer. Berikut bagan mekanisme *game KATUTURAN*.



Gambar 1. Bagan Mekanisme *Game KATUTURAN*

Game KATUTURAN memuat 5 macam *game satua* yang akan menjadi misi pemain. *Satua* tersebut dibedakan menjadi beberapa bab, yaitu (1) *I Siap Selem*, (2) *I Tuwung Kuning*, (3) *Bojog Jegog*, (4) *Barong Landung*, dan (5) *Naga Basuki*. Setiap awal bab akan ditampilkan sinopsis *satua* tersebut menggunakan Bahasa Bali, diikuti dengan terjemahan dalam Bahasa Indonesia. Dalam setiap *satua* akan ada 2 misi yang harus dijalankan sesuai alur dari setiap *satua*.

Satua “I Siap Selem” memiliki misi pertama, yaitu anak beserta *I Siap Selem* mencoba kabur melewati jendela rumah, dilanjutkan dengan misi kedua yaitu saat *I Doglagan* sudah tumbuh besar memakai akalinya untuk kabur dari rumah tersebut.

Satua “*ITuwung Kuning*” memiliki misi pertama, yaitu membawa *ITuwung Kuning* yang masih bayi pergi ke rumah neneknya untuk bersembunyi dari ayahnya. Misi kedua, yaitu *ITuwung Kuning* berusaha kabur dari amarah ayahnya saat dirinya menginjak usia remaja. *Satua* “*Bojog Jegog*” memiliki misi pertama, yaitu menjaga tapa semedi *bojog* agar mendapatkan anugerah. Misi kedua, yaitu mengejar delima yang diberikan oleh Bhatara Wisnu. *Satua* “*Barong Landung*” memiliki misi pertama, yaitu menghitung jumlah koin *pis bolong* yang diberikan oleh Putri Kang Cing Wie kepada Raja Sri Jaya Pangus. Misi kedua, yaitu mencari Raja Jaya Pangus di tengah hutan. *Satua* “*Naga Basuki*” memiliki misi pertama, yaitu menjaga tapa semedi Brahmana Sidi Mantra untuk mendapatkan hadiah emas permata. Misi kedua, yaitu membantu Brahmana Sidi Mantra untuk menyembuhkan ekor Naga Basuki.

Dari sisi pemain, di awal akan ditampilkan buku yang diumpamakan menjadi buku *satua* Bali. Kemudian, pemain akan membuka buku tersebut seperti membuka buku cerita. Pemain akan melihat daftar isi buku yang memuat bab-bab *satua* Bali. Pemain dapat memilih *satua* mana yang akan dimainkan terlebih dahulu. Setelah memilih, pemain akan diperlihatkan sinopsis *satua* menggunakan Bahasa Bali dan Bahasa Indonesia. Setelah pemain merasa siap untuk bermain, pemain akan memulai *game* dan akan ditampilkan alur cerita dan disisipi oleh misi-misi yang telah disiapkan. Di akhir *game*, pemain akan dapat melihat pesan moral yang ada di setiap *satua* yang dimainkan.

Pada *prototype* yang di buat, pemain dapat memulai *game* saat menekan bendera hijau dan akan disuguhkan sebuah buku yang terdapat 5 bab *satua*. Pemain dapat memilih *satua* yang ingin mereka mainkan dengan menekan judul *satunya*.

Setelah itu *game* akan dimulai dan akan terdengar audio (*dubbing*) serta animasi yang menggambarkan cerita saat itu. Setelah dimulai, pemain dapat bermain sesuai dengan intruksi yang diberikan. *Prototype game KATUTURAN* hanya berfokus terhadap satu bab, yaitu bab *satua* “*I Siap Selem*” yang dapat dimainkan. Untuk saat ini, *game KATUTURAN* masih memiliki 5 bab saja, namun, *game* ini akan terus berkembang dalam penambahan bab baru seiring berjalannya waktu.

Peneliti memperoleh 21 siswa dari SMA Negeri 1 Tabanan untuk menjadi responden dalam mencoba *prototype game KATUTURAN* melalui *website scratch*. Pada tanggal 20 Desember hingga 21 Desember 2023, dilaksanakan tes awal (*pretest*) pengetahuan siswa SMA Negeri 1 Tabanan terkait salah satu *satua* yang akan ada di dalam *game KATUTURAN*, yaitu *satua* “*I Siap Selem*”. *Pre-test* dilakukan melalui *google formulir* yang dilaksanakan di rumah masing-masing. Diadakan tes ini dengan tujuan untuk mengukur pengetahuan siswa terkait *satua* “*I Siap Selem*” sebelum mencoba *game KATUTURAN*. Berikut hasil dari *pre-test* tersebut.

**Tabel 1. Hasil
*Pre-Test***

Nama	AA	Skor	Nama	Skor	AH	100	Nama	Skor	100
		90					AO		
AB		40	AI		70		AP		50
AC		90	AJ		60		AQ		70
AD		60	AK		100		AR		100
AE		0	AL		40		AS		30

AF	10	AM	90	AT	90
AG	100	AN	90	AU	100
					<u>480</u>
					7619048
Rata-rata (awal)					
x					

Total

Pre-test ini dilakukan dengan menggunakan 10 pertanyaan objektif yang berkaitan dengan alur *satua* “*I Siap Selem*” dengan bobot tiap pertanyaan yaitu 10. Setelah mengisi *pre-test*, responden akan diberikan tautan *prototype game KATUTURAN* yang bisa langsung dimainkan. Pemberian perlakuan (*treatment*) berupa bermain *game KATUTURAN* dilakukan selama 2 kali pengulangan permainan sebelum akan di lakukan tes selanjutnya.

Setelah 21 siswa SMA Negeri 1 Tabanan yang dipilih acak tersebut melakukan tes awal (*pre-test*) dan bermain *game KATUTURAN* dalam pemakaian 2 kali, dilakukan kembali tes berupa tes akhir (*post-test*) pengetahuan siswa SMA Negeri 1 Tabanan terkait *satua* “*I Siap Selem*”. Tes ini dilakukan pada 22 Desember 2023 melalui *google fomulir* di rumah masing-masing. Diadakan *post-test* ini dengan tujuan untuk mengukur pengetahuan siswa setelah mencoba bermain *game KATUTURAN*. Berikut hasil dari *post-test* tersebut.

Tabel 2.

Hasil Post-Test					
Nama	Skor	Nama	Skor	Nama	Skor
AA	100	AH	100	AO	100
AB	100	AI	100	AP	100
AC	90	AJ	100	AQ	100
AD	100	AK	100	AR	100
AE	100	AL	40	AS	100
AF	100	AM	90	AT	100
AG	100	AN	100	AU	100

	2020
Rata-rata (\bar{x}akhir)	96,19047619
Total	

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, terlihat perbedaan dari kedua hasil tersebut. Untuk mengukur peningkatan dari kedua hasil tersebut, diperlukan persentase peningkatan pemahaman *satua* “*I Siap Selem*” menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase Kenaikan (\%)} = ((\text{Akhir}-\text{Awal})/\text{Awal} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus tersebut, didapatkan kenaikan pengetahuan *satua* “*I Siap Selem*” sebesar 36,5%. Dari hasil kuesioner yang menanyai kesan pesan responden setelah bermain *game*, mereka merasa terbantu akan adanya inovasi ini. Dari hasil tersebut didapat bahwa dengan bermain *game KATUTURAN* mampu meningkatkan pengetahuan siswa di SMA Negeri 1 Tabanan.

Pada *prototype* yang sudah di rancang, *game KATUTURAN* menggunakan *satua* “*I Siap Selem*” sebagai percobaan pertama karena pada studi kasus yang dilaksanakan pada 62 siswa di SMA Negeri 1 Tabanan menghasilkan 61,3% (38 siswa) mengenal *satua* “*I Siap Selem*” dibandingkan *satua* yang lain. Adapun beberapa fitur yang tersedia agar para remaja tertarik untuk memainkan *game KATUTURAN*: (1) Fitur Audio, audio dengan menggunakan Bahasa Bali berperan sebagai fitur penting dalam melestarikan budaya *mesatua*. (2) Fitur Visual, terdapat pada gambar dan animasi yang didesain cocok untuk *game* ringan. (3) Fitur Tantangan, sebagai fitur pelengkap yang mampu membuat *game* ini lebih seru dengan beberapa misi yang diberikan. (4) Fitur Terjemahan, fitur ini

menerjemahkan audio yang berupa bahasa Bali menjadi teks bahasa Indonesia agar dapat membantu pemain untuk mengerti dan paham akan jalan cerita yang terdapat pada *game KATUTURAN*.

Pelestarian budaya *mesatua* yang direalisasikan dalam bentuk *game* merupakan solusi yang inovatif, tujuannya agar para remaja bergerak sebagai pelestarinya. Solusi berupa *game* sebelumnya memang sudah ada dalam beberapa penelitian seperti penelitian Wiguna, Arthana, & Putrama (2017) serta Aryananda, Suardika, & Purnama (2022) yang mengembangkan sebuah *game* budaya *mesatua* dan *satua* Bali. Pada penelitian tersebut, budaya yang dikemas berupa *game* sudah berhasil dilakukan dari segi penyampaian *satua* dan desain karakter. Namun, dari penyampaian *satua*, hanya sekedar teks saja (*full text*) dan tidak ada terlihat pada pengenalan cerita menggunakan visual yang menarik seperti animasi. Pada penelitian Pandawana & Ardiana (2017) juga membuat *game* serupa untuk melestarikan *satua* Bali yang memfokuskan pada *satua* “*Crukuk Kuning*”, “*I Kakua*”, dan “*I Lacur*”. Namun, sayangnya *game* mereka tidak mencantumkan narasi atau audio Bahasa Bali dan hanya menggunakan Bahasa Indonesia. Persamaan dari berbagai penelitian di atas adalah terdapat kesamaan pada penyampaian *satua*, di mana hanya mengandalkan teks saja dan minim terdapat animasi di bagian ceritanya. Maka dari itu *game KATUTURAN* hadir dengan beberapa kelebihan yang mengisi kekurangan dari *game* di atas. *Game KATUTURAN* memiliki desain karakter *pixel* yang mempunyai ciri khasnya sendiri dibandingkan *game* sebelumnya. *Game* ini juga memuat audio (*dubbing*) dari *satua* Bali, serta tidak lupa dengan terjemahan yang ada. *Game* ini tidak hanya memuat cerita, saat ini terdapat 2 misi yang akan pemain selesaikan. Tentu saja *game*

KATUTURAN tidak lupa dengan pesan moral di akhir permainan. Kelebihankelebihan tersebut dipungkiri dapat menjadikan remaja sebagai pelestari budaya lisan *mesatua*.

Setelah dilakukannya pengujian *game KATUTURAN* terhadap 21 responden, terdapat 20 dari 21 responden yang mengungkapkan bahwa dirinya dapat memahami *satua* Bali “*I Siap Selem*” dari *game KATUTURAN* dan *game* ini seru untuk dimainkan. Selain itu, peneliti menerima kesan dan pesan dari para responden melalui *google form*. *Game KATUTURAN* memiliki visual yang menarik seperti penyajian desain dan animasi yang berciri khas *pixel* sehingga membuat responden tertarik untuk memainkannya. Selain itu, cara penyampaian *satua* Bali (*mesatua*) pada *game KATUTURAN* dinilai lebih mudah dengan bantuan terjemahan di *text box* sehingga membuat responden lebih mengerti dan mudah diingat dengan jalan cerita yang ada. Selain itu, pada kesan dan pesan responden terhadap *game KATUTURAN*, terdapat 95,2% menyatakan bahwa *game* ini seru untuk dimainkan dan dapat dijadikan solusi alternatif yang sesuai dengan remaja untuk melestarikan budaya *mesatua* Bali.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian terkait pelestarian budaya lisan *mesatua*, *game KATUTURAN* memiliki potensi sebagai media inovatif. Adapun beragam fitur-fitur andalan yang cocok untuk para remaja seperti fitur audio, visual, tantangan, dan terjemahan, sehingga dapat efektif dalam melestarikan budaya lisan *mesatua* dan *satua* Bali. Berdasarkan simpulan tersebut, maka peneliti ingin menyampaikan saran sebagai berikut.

1. Kepada pemerintah, agar membantu dalam merealisasikan *game KATUTURAN* sebagai salah satu media pelestarian budaya lisan *mesatua*.
2. Kepada remaja, agar menjadikan *game KATUTURAN* sebagai media pelestari yang dapat menambah pengetahuan terkait budaya lisan *mesatua*.
3. Kepada peneliti selanjutnya, yang akan melakukan kajian di bidang yang sama dapat melakukan analisis dan pengembangan lebih lanjut pada penelitian ini terkait pelestarian budaya lisan *mesatua* dengan media *game*.

IMPLIKASI HASIL PENELITIAN DAN KETERBATASAN PENELITIAN

Peneliti menggunakan penelitian terdahulu dengan topik yang sama tetapi berbeda subjek serta modifikasi dalam hasil sebagai referensi. Salah satu penelitian dahulu menggunakan subjek dengan rentang usia 6 hingga 12 tahun dan penelitian lainnya tidak menargetkan subjek secara spesifik. Dalam penelitian kali ini menggunakan subjek para remaja, khususnya pada remaja SMA Negeri 1 Tabanan sekaligus menguji kesesuaian *game KATUTURAN* dengan para remaja. Penelitian ini mengkhusus pada pengaruh *game KATUTURAN* terhadap para remaja agar sesuai dan penyampaian budaya *mesatua* tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor yang dapat ditingkatkan untuk penelitian selanjutnya. Beberapa keterbatasan tersebut, yaitu sebagai berikut.

1. Keterbatasan literatur hasil penelitian sebelumnya yang masih kurang peneliti dapatkan, sehingga menimbulkan beberapa kelemahan, baik dalam segi hasil maupun analisisnya.
2. Keterbatasan waktu, biaya, serta tenaga sehingga membuat penelitian ini kurang maksimal.
3. Keterbatasan pengetahuan penulis dalam menyusun karya tulis maupun pengetahuan dalam bidang kebudayaan lisan (*mesatua*), sehingga perlu diuji keandalannya di masa depan.
4. Jumlah responden kuesioner dan sampel yang hanya 64 dan 21 orang, tentu kurang dapat menggambarkan keadaan sesungguhnya di lapangan.
5. Dalam proses pengambilan data melalui kuesioner, informasi yang diberikan terkadang tidak menunjukkan pendapat responden yang sebenarnya. Hal ini dikarenakan beberapa faktor, seperti perbedaan pemikiran, anggapan dan pemahaman yang berbeda di setiap responden, serta faktor kejujuran responden.

REFERENSI

- Aryananda, I. G. A. O., Suardika, I. G., & Purnama, I. G. A. V. (2022). Aplikasi Game Edukasi "Legenda Kebo Iwa" Menggunakan Unity Berbasis Android. *Informatik: Jurnal Ilmu Komputer*, 18(1), 1-10.
- Bappenas. (2019). Ringkasan Eksekutif Visi Indonesia 2045.
- Candrakusuma, I. D. A. M. (2021). Masatua sebagai Salah Satu Kearifan Lokal Bali Untuk Melestarikan Bahasa Bali. *Dharma Sastra: Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Daerah*, 1(1), 74-82.
- Febrianta, M. Y., Widiyanesti, S., & Ramadhan, S. R. (2021). Analisis Ulasan Indie Video Game Lokal pada Steam Menggunakan Analisis Sentimen dan Pemodelan Topik Berbasis Latent Dirichlet Allocation. *Journal of Animation and Games Studies*, 7(2), 117-144.

- Gunawan, H. (2021). Nilai etika dalam tatanan globalisasi dan digitalisasi budaya. *Jurnal Sosial dan Sains*, 1(7), 645-653.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145-151.
- Pandawana, I. D. G. A., Ardiana, D. P. Y., & Pakerisan, J. T. (2017). Aplikasi Game Cerita Rakyat Bali Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Berbasis Mobile. *Lontar Komput. J. Ilm. Teknol. Informasi*, 8(3), 208-218.
- Pratama, I. G. Y. (2021). Fenomena Perubahan Dalam Pelestarian Budaya Mesatua Bali. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 6(1), 1-7.
- Ramadhan, M. (2021). Metode penelitian. *Cipta Media Nusantara*.
https://books.google.co.id/books?id=Ntw_EAAAQBAJ&lpg=PR1&ots=f3lG6QQs5t&dq=Metode%20penelitian&lr&hl=id&pg=PR1#v=onepage&q=Metode%20penelitian&f=false.
- Riantoni, C. (2021). *Metode Penelitian Campuran: Konsep, Prosedur Dan Contoh Penerapan*. Penerbit Nem.
<https://books.google.co.id/books?id=nkQjEAAAQBAJ&lpg=PA37&ots=SdOAxKyQra&dq=Metode%20Penelitian%20Campuran%20Konsep%20C%20Prosedur%20Dan%20Contoh%20Penerapan&lr&hl=id&pg=PA37#v=onepage&q=Metode%20Penelitian%20Campuran:%20Konsep,%20Prosedur%20Dan%20Contoh%20Penerapan&f=false>.
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian kepustakaan (library research) dalam penelitian pendidikan IPA. *Natural Science*, 6(1), 41-53.
- Sholikhatin, S. A., Magnolia, C., & Putra, R. D. M. (2021). Local Language Keypad: Keyboard Bahasa Daerah Berbasis Smartphone Sebagai Media Pelestarian Bahasa dan Sastra Daerah. *Jurnal RESISTOR (Rekayasa Sistem Komputer)*, 4(2), 186-191.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
<https://www.scribd.com/document/688009736/MetodePenelitianKuantitatif-Kualitatif-Dan-R-D-Prof-Dr-Sugiyono-2017>.
- Sutisna, I. (2021). Teknik analisis data penelitian kuantitatif. *ARTIKEL*, 1(4610).
- Ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *AlFathonah*, 1(1), 342-351.
- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2018). Pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok

pecahan di kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang. Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3(1).

Wicaksono, S. (2023). TA: Perancangan Prototype Game Interaktif Adventure Pengetahuan Umum Anak Usia 16-18 Tahun sebagai Upaya Menjaga Kesehatan Mental (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).

Wiguna, I. W. P. A., Arthana, I. K. R., & Putrama, I. M. (2017). Pengembangan Game Edukasi Satua Bali “Pan Cubling” Berbasis Android. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI, 6(2), 192-205.

LAMPIRAN Lampiran 1. Hasil Kuesioner Pada Siswa SMA Negeri 1 Tabanan

Pertanyaan	Responden (n=62)	
	Bahasa Inggris	Bahasa Bali
Apa yang Anda lebih sukai dan tertarik?	71% (n=44)	29% (n=18)

Pertanyaan	Responden (n=44)	
	Bahasa lebih mudah dipahami	Bahasa yang penting sekarang (Bahasa Internasional)
Mengapa lebih menyukai Bahasa Inggris?	56% (n=24)	44% (n=20)

Pertanyaan	Responden (n=18)	
	Melestarikan budaya	Kebiasaan di lingkungan sekitar
Mengapa lebih menyukai Bahasa Bali?	67% (n=12)	33% (n=6)

Pertanyaan	Responden (n=62)	
	<i>Storytelling</i>	<i>Mesatua</i>
Mana yang Anda lebih pilih untuk mencoba dan mencari tahu lebih dalam?	53,2% (n=33)	46,8% (n=29)

Pertanyaan	Responden (n=33)	
	Lebih menarik dari segi alur dan media pembelajaran yang banyak	Bahasa lebih mudah dipahami
Mengapa lebih menyukai <i>storytelling</i> ?	42% (n=14)	58% (n=19)

Pertanyaan	Responden (n=33)	
	Media pembelajaran yang sulit didapat	Bahasa yang susah
Mengapa tidak tertarik dengan <i>mesatua</i> ?	45% (n=15)	55% (n=18)

Pertanyaan	Responden (n=29)	
	Melestarikan budaya	Unik dan jarang yang mengetahui
Mengapa lebih menyukai <i>mesatua</i> ?	48% (n=14)	52% (n=15)

Pertanyaan	Responden (n=62)					
	I Siap Selem	I Tuwung Kuning	Bojog Jegeg	Barong Landung	Naga Basuki	Tidak ada satupun
<i>Satua</i> mana yang Anda tahu dan dapat menceritakan ulang <i>satunya</i> di bawah ini?	61,3% (n=38)	3,2% (n=2)	0% (n=0)	3,2% (n=2)	4,9% (n=3)	27,4% (n=17)

Pertanyaan	Responden (n=62)	
	Iya	Tidak
Apakah Anda tertarik untuk memainkan <i>game KATUTURAN</i> untuk lebih tahu tentang budaya <i>mesatua</i> di Bali?	93,5% (n=58)	6,5% (n=4)
Keterangan: kelas X (23 siswa), XI (30 siswa), dan XII (9 siswa)		

Lampiran 2. Kuesioner Sebelum Bermain *Game KATUTURAN*

Pertanyaan	Responden (n=21)		
	Iya	Mungkin	Tidak
Apakah Anda mengetahui <i>satua</i> Bali " <i>I Siap Selem</i> "?	57,1% (n=12)	33,3% (n=7)	9,5% (n=2)

Pertanyaan	Responden (n=19)				
	Orang Tua	Internet	Buku	Sekolah	Lainnya
Dari mana Anda tahu satua Bali " <i>I Siap Selem</i> "?	37% (n=7)	11% (n=2)	0% (n=0)	47% (n=9)	5% (n=1)

Lampiran 3. Kuesioner Setelah Bermain *Game KATUTURAN*

Pertanyaan	Responden (n=21)	
	Iya	Tidak
Apakah <i>Game KATUTURAN</i> dapat membantu Anda dalam memahami <i>satua "I Siap Selem"</i> ?	95,2% (n=20)	4,8% (n=1)

Pertanyaan	Responden (n=21)	
	Iya	Tidak
Apakah <i>satua "I Siap Selem"</i> dalam <i>game KATUTURAN</i> mudah dipahami?	95,2% (n=20)	4,8% (n=1)

Pertanyaan	Responden (n=21)	
	Iya	Tidak
Apakah <i>game KATUTURAN</i> seru untuk dimainkan?	95,2% (n=20)	4,8% (n=1)

Lampiran 4. Tampilan *Game KATUTURAN*

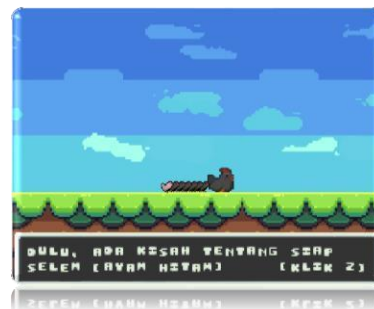




Tampilan Menu Bab *Prototype Game KATUTURAN*



Tampilan *Satua Prototype Game KATUTURAN*



Tampilan Awal Permainan "*I Siap Selem*" *Prototype Game KATUTURAN*

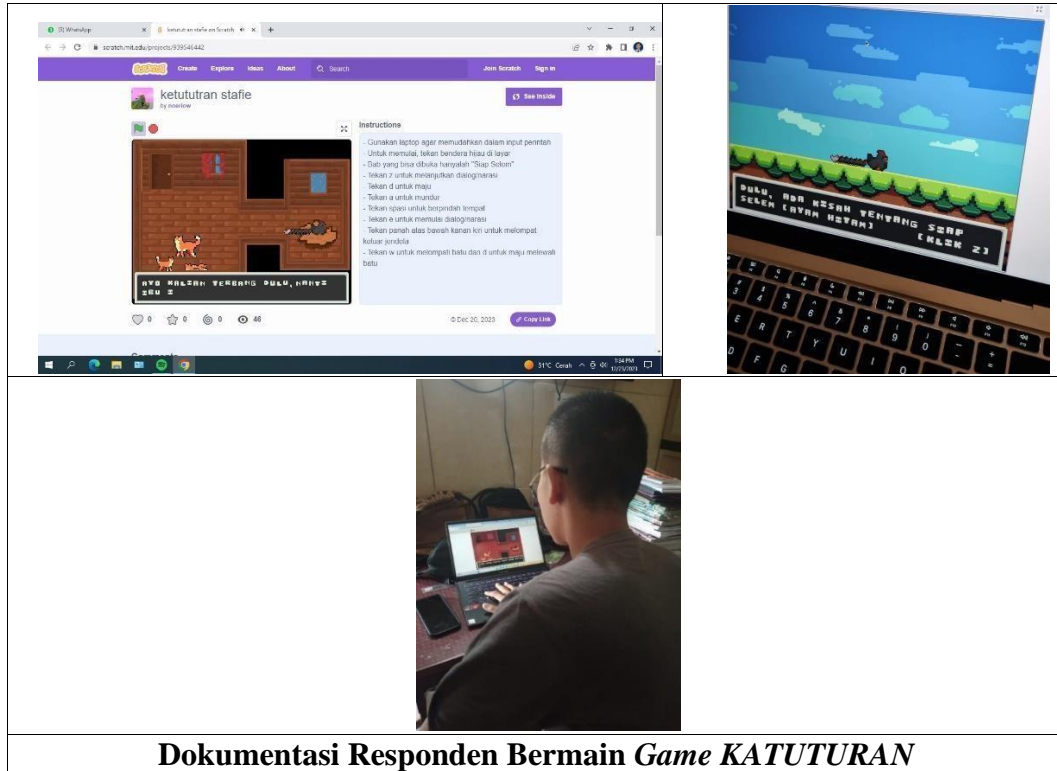


Tampilan Tantangan "*I Siap Selem*" *Prototype Game KATUTURAN*



QR CODE untuk mengakses *prototype game KATUTURAN* atau dapat melalui *link*:
<https://scratch.mit.edu/projects/939546442>

Lampiran 5. Dokumentasi Responden Bermain *Game KATUTURAN*



Dokumentasi Responden Bermain *Game KATUTURAN*