



## REFLEKSI NILAI *SEGARA KERTHI* DALAM *GAME SEGARA WATCH* SEBAGAI MEDIA EDUKASI

I Wayan Suwadnyana<sup>1</sup>, I Putu Adi Saskara<sup>2\*</sup>, I Putu Adi Pratama<sup>3</sup>, Bagus Nesa Sanjaya<sup>4</sup>

<sup>1,2,3)</sup> Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Denpasar, Indonesia

<sup>\*</sup>) e-mail korespondensi: [putuadisaskara@gmail.com](mailto:putuadisaskara@gmail.com)

### *Abstract*

*The development of information and communication technology has opened the door to various educational innovations, and one of the innovations that stands out is the use of video games as an educational medium. In this context, the game "Segara Watch" has emerged as an educational tool that attracts attention. "Segara Watch's" innovative approach in combining technology with Balinese culture as an educational medium offers great potential in enriching education and preserving cultural heritage. Therefore, this research aims to explore how the values of Segara Kerthi are reflected in the game "Segara Watch" and to analyze its impact as an educational tool as well as introducing and promoting Balinese cultural values, especially Segara Kerthi, to the players. This research was analyzed using symbolic communication theory. Using interview, survey and observation collection methods to understand how this game influences their understanding of Balinese cultural values, especially the concept of Segara Kerthi. The results of this research have important significance. First, this research will provide deeper insight into the role of video games as an educational tool rich in cultural values. Second, this research will provide an understanding of how prospective young people, parents, teachers and the community respond to the Segara Watch game and how this game helps promote and preserve Balinese cultural values related to the Segara Kerthi concept.*

**Keywords:** *Segara Watch, Segara Kerthi, Value Reflection, Educational Media, Communication Media*

### I. PENDAHULUAN

Era modern ini, teknologi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan kita, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk inovasi pendidikan yang semakin berkembang adalah penggunaan permainan video sebagai media edukasi(Juniarti, 2021). Permainan video telah menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan, mengajarkan keterampilan, serta membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang berbagai konsep(Sunsun GTSN, 2022). Salah satu contoh menarik dari permainan video yang menggabungkan pendidikan dan budaya adalah game "Segara Watch" yang telah berhasil dibuat pada penelitian ini.

Segara Watch adalah permainan video yang memadukan elemen cerita, permainan, dan unsur pendidikan untuk mengenalkan nilai-nilai budaya Bali kepada pemain. Permainan ini menciptakan pengalaman yang mendalam dan mendidik, memungkinkan pemain untuk merenungkan, memahami, dan menginternalisasi nilai-nilai budaya Bali melalui naratif dan permainannya. Permainan ini telah mendapat sambutan positif di kalangan orang tua, pemain



dan pendidik yang ada di Desa Pererenan, karena telah mampu memadukan hiburan dan pendidikan dalam satu wadah. Permainan "Segara Watch" ini diciptakan dengan tujuan utama untuk mengenalkan dan mempromosikan nilai-nilai budaya Bali, terutama nilai-nilai dari konsep Segara Kerthi, kepada pemainnya. Segara Kerthi adalah konsep tata ruang pengelolaan kawasan pantai dan laut yang berisikan ajaran etika budaya tentang peduli lingkungan, konservasi air, perlindungan satwa, tanggung jawab dan lain sebagainya.

Segara Kerthi, sebagai konsep etika dalam budaya Bali, memiliki berbagai aspek yang mencakup penghargaan terhadap lingkungan, etika dalam berinteraksi dengan alam lingkungan, serta ketiaatan kepada nilai-nilai moral (Damayanti et al., 2019)(Anonim, 2019; Wiana, 2018). Segara Kerthi merupakan bagian dari Sad Kerthi yang berarti enam upaya untuk menjaga keseimbangan alam semesta (Adi Saputra, 2020). Tentunya hal ini juga sangat berkaitan dengan ajaran Tri Hita Karana yang menjadi pedoman hidup masyarakat Bali (Peters & Wardana, 2013; Peterson, 2017; Tim Mimbar Hindu, 2022). Dalam konteks penelitian, permainan "Segara Watch" berhasil mengintegrasikan konsep-konsep ini dalam permainannya. Dalam permainan ini, pemain akan mengalami berbagai situasi di mana mereka dihadapkan pada pilihan-pilihan yang melibatkan nilai-nilai Segara Kerthi, dan pilihan-pilihan ini akan memengaruhi hasil dari permainan sehingga setiap tindakan dari pemain akan berdampak pada akhir permainan.

Berdasarkan hal tersebut diatas "Segara Watch" sebagai media edukasi menawarkan potensi besar dalam mempertahankan, meresapi, dan meneruskan warisan budaya khususnya peduli lingkungan pantai dan konsep Segara Kerthi kepada calon generasi muda yang dalam hal ini adalah anak-anak. Dalam konteks ini, penelitian ini akan menjelaskan dan mengeksplorasi bagaimana nilai-nilai Segara Kerthi tercermin dalam permainan "Segara Watch" dan bagaimana penggunaan permainan ini sebagai media edukasi dapat memberikan pembelajaran yang positif terhadap pemahaman dan penghayatan nilai-nilai Segara Kerthi tersebut.

## II. METODE

Metodologi penelitian ini akan mencakup analisis konten permainan "Segara Watch" menggunakan teori komunikasi simbolik untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang mencerminkan nilai-nilai Segara Kerthi. Analisis ini akan mencakup penelusuran naratif, karakter, serta situasi dalam permainan yang menggambarkan nilai-nilai Segara Kerthi sebagai etika moral budaya Bali dalam hal pengelolaan lingkungan pantai dan laut. Teori komunikasi simbolik sendiri merupakan suatu teori yang menggambarkan bahwa komunikasi manusia melibatkan penggunaan simbol-simbol atau tanda-tanda sebagai alat untuk mentransmisikan makna (Haris & Amalia, 2018; Siregar, 2016). Teori ini mengakui bahwa manusia adalah makhluk yang sangat simbolik, dan komunikasi merupakan proses esensial dalam kehidupan sehari-hari yang dipenuhi dengan penggunaan simbol-simbol untuk berinteraksi, mengkomunikasikan ide, dan memahami dunia di sekitar mereka (Setiawan, 2018). Selain itu, penelitian ini juga akan melibatkan pemain permainan "Segara Watch", orang tua, gamers dan juga guru melalui wawancara, survei, dan observasi untuk memahami bagaimana pandangan mereka terhadap permainan "Segara Watch" ini.



### III. PEMBAHASAN

Bericara tentang refleksi dan nilai tentu saja erat kaitannya dengan pesan yang disampaikan. Pesan dalam sebuah media adalah pesan atau makna yang ingin disampaikan oleh pembuat media kepada audiens atau pemirsa. Pesan ini dapat berupa informasi, gagasan, emosi, atau nilai-nilai tertentu yang ingin dikomunikasikan melalui media tersebut. Pesan dalam sebuah media dapat sangat beragam dan dapat dibentuk oleh berbagai faktor, termasuk tujuan komunikasi, konteks, dan karakteristik target audiens.

#### Refleksi Nilai Melalui Simbol dan Alur Game Segara Watch

Dalam konteks penggunaan konsep *Segara Kerti* dalam media, pesan yang ingin disampaikan mungkin melibatkan nilai-nilai harmoni, keseimbangan, integrasi, dan penghargaan terhadap budaya dan lingkungan. Pesan-pesan ini dapat merangkul tema-tema seperti keterhubungan, pertumbuhan holistik, dan kerjasama dalam menciptakan dunia yang lebih seimbang dan berkelanjutan. Lalu dalam konteks game Segara Watch ada beberapa simbol yang memiliki arti atau filosofi tersendiri dari pengembang game segara Watch ini. Berikut simbol-simbol tersebut dan makna yang ada pada simbol, visual ataupun gambar dalam game Segara Watch seperti yang terlihat pada gambar 1.



Gambar 1 Karakter, Simbol dan Alur Game Segara Watch

1. *Life*: mencerminkan bahwa manusia tidak selalu abadi dan manusia selalu diberikan kesempatan untuk melakukan yang terbaik di kehidupannya.
2. *Score*: mencerminkan tingkat pengalaman dan juga kemahiran manusia.
3. *Time*: time atau waktu mengingatkan pemain akan umur manusia yang semakin hari semakin berkurang.
4. Terumbu karang: Karang yang sehat dan berwarna-warni dapat menjadi simbol keseimbangan ekosistem laut.
5. Penyelam: mengingatkan pemain bahwa perlu usaha ekstra untuk menjaga lingkungan laut agar tetap lestari dan juga merupakan sebagai simbol adaptasi dengan lingkungan.
6. Ikan: mencerminkan ekosistem laut yang begitu kaya akan kehidupan.



- 
7. Penggambaran Laut: mencerminkan kedamaian, ketenangan, dan keindahan alam yang dalam
  8. Visual *Game Over*: mencerminkan konsekuensi atau akibat dari kelalaian manusia yang tidak bisa menjaga ekosistem laut.
  9. Visual You Win: mencerminkan konsekuensi atau akibat dari keberhasilan manusia menjaga ekosistem laut.
  10. Sampah: Mengingatkan pemain tentang masalah pencemaran plastik di lingkungan laut dan pentingnya menguranginya.

Dari simbol visual dan alur dari game, peneliti ingin mengajarkan serta mengkomunikasikan nilai-nilai luhur Segara Kerthi lewat refleksi nilai. Refleksi nilai melalui simbol dan alur game "Segara Watch" adalah cara yang baik untuk memahami pesan moral atau pendidikan yang ingin disampaikan oleh pengembang game ini kepada pemainnya. Berikut adalah beberapa contoh nilai yang tercermin atau terrefleksikan dalam "Segara Watch" melalui simbol, visual dan alur:

1. *Game Segara Watch* mencerminkan tentang kesadaran lingkungan. Simbol-simbol seperti ekosistem laut, dan sampah plastik di laut, digunakan untuk mengajak atau menekankan pentingnya kesadaran lingkungan. Alur permainan yang bisa diulang mengajak pemain untuk mengambil tindakan nyata untuk membersihkan dan melindungi ekosistem laut secara berkelanjutan.
2. *Game Segara Watch* mencerminkan tentang tanggung jawab pribadi. Dilihat dari alur permainan, pemain juga diberi tugas untuk menjaga dan memelihara ekosistem lingkungan laut dari sampah, ini tentu dapat mempromosikan nilai tanggung jawab pribadi terhadap alam khususnya ekosistem laut.
3. *Game Segara Watch* mencerminkan tentang penghargaan terhadap keanekaragaman hayati. Melalui simbol-simbol berupa beragam spesies laut dan ekosistem yang ditampilkan dalam permainan, pemain dapat belajar menghargai keanekaragaman hayati di dalam laut dan mengapa itu penting untuk dilestarikan.
4. *Game Segara Watch* mencerminkan tentang pemberdayaan. Hal ini dibuktikan dari pemain diberi kekuatan untuk membuat keputusan dan tindakan yang berdampak dalam permainan, jika permain berhasil melindungi ikan dan memungut sampah yang ada di laut maka laut akan menjadi bersih, jika tidak maka laut akan menjadi kotor. Hal ini tentu mencerminkan nilai pemberdayaan individu dalam melindungi lingkungan.
5. *Game Segara Watch* mencerminkan tentang pemulihan dan pelestarian. Melalui alur game yang mengajak pemain untuk membersihkan sampah laut dan menjaga keseimbangan ekosistem laut. Secara tidak langsung merupakan simbol dari nilai-nilai kepedulian lingkungan dan pelestarian. Dimana pemain diajak untuk merenungkan bagaimana tindakan-tindakan kecil dapat berdampak besar dalam menjaga kesehatan ekosistem laut.



Gambar 2. Logo Game Segara Watch

Tidak hanya alur dan simbol yang ada didalam *game*. Logo “Segara Watch” juga memiliki makna tersendiri. Seperti yang terlihat pada gambar 2, simbol warna air dan gelembung bermakna, manusia harus menjaga agar air tetap bersih terjaga, gelembung sendiri identik dengan udara, udara ini dikaitkan dengan oksigen, jadi air yang bersih baiknya mengandung oksigen. Selanjutnya ada simbol ikan hiu martil yang diartikan sebagai spesies hiu yang terancam punah (sumber) bahwa manusia harus menjaga ekosistem laut agar tidak punah atau yang sering disebut konservasi satwa. Berikut ada juga simbol kacamata selam yang berarti kita sebagai manusia harus bisa saling berinteraksi menghargai dan mengelola lingkungan laut agar terjamin keasriannya.

Dari hasil wawancara “I Gede Widnyana” menyatakan bahwa: Game ini menarik untuk diterapkan sebagai media edukasi anak-anak agar anak-anak tau sejak dini tentang pentingnya lingkungan, apalagi dengan tema game ini sangat mencerminkan lingkungan yang ada di Desa Pererenan yang dekat dengan pantai.

Begitu juga dengan “Ni Komang Ayunda Candra Mahaswari” yang menyatakan bahwa, “sebagai media hiburan game ini mengandung begitu banyak pembelajaran tentang lingkungan maupun nilai-nilai luhur *Segara Kerthi* dan game ini cukup menyenangkan untuk dimainkan karena alurnya yang seru meski tingkat kesulitan cukup menantang”.

Dari kedua pernyataan serta penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa, penting untuk menjelajahi simbol dan alur permainan dengan cermat untuk mengidentifikasi pesan dan nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh game Segara Watch. Ini dapat membantu pemain memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut, sehingga mereka dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari mereka untuk mendukung pelestarian lingkungan laut dan ekosistem yang lebih baik.

Jika dikaji melalui teori komunikasi simbolik terkait refleksi nilai *Segara Kerthi* dalam *game* edukasi. Simbol-simbol, visual dan alur yang ada didalam *game* Segara Watch sangat kaya akan nilai dan makna yang memberikan edukasi berharga bagi pemain. Tentunya dengan adanya interaksi antara pemain dan *game* ini diharapkan dapat diimplementasikan kedalam kehidupan nyata.



### Implementasi Game Segara Watch sebagai Media Edukasi

Penerapan permainan "Segara Watch" pada target konsumen yang dalam hal ini adalah anak-anak merupakan langkah yang penting dalam mengevaluasi *game* yang sudah dibuat beserta bagaimana tanggapan anak-anak, orang tua, guru dan gamers terhadap *game* "Segara Watch" sebagai alat edukasi dalam membantu anak-anak memahami dan menghayati nilai-nilai etika budaya Bali dalam konsep Segara Kerthi. Tentu dalam hal ini diselidiki pula beberapa aspek kunci yang berkaitan dengan penerapan "Segara Watch", termasuk manfaat, tantangan, dan strategi yang efektif dalam mengintegrasikan permainan ini sebagai media pendidikan.



Gambar 3. Penerapan *Game Segara Watch*

Seperti yang terlihat pada gambar 3, penerapan game Segara Watch disambut cukup baik oleh anak-anak. Terlihat anak-anak sangat antusias memainkan game tersebut pada saat peneliti melakukan uji coba game tersebut. Bahkan ada beberapa anak yang langsung melakukan instalasi di gawainya sendiri. Tentu dari hasil uji coba tersebut ada hal positif dan negatif yang diperoleh dari beberapa pihak yang memberikan pandangan ataupun respon terhadap game ini. Adapun respon tersebut dari hasil wawancara yang telah dilakukan menurut "I Putu Agus Erawan", adanya game ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengenal konsep Segara Kerthi dan menumbuhkan kepedulian terhadap kebersihan lingkungan serta mengajarkan konsekuensi dari tindakan, yang secara tidak langsung sudah dilakukan melalui simulasi di permainan ini.

Menurut "I Gede Mahapradnyana", game Segara Watch ini menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan yang menarik. Tentu hal ini akan membuat proses belajar lebih menyenangkan dan anak-anak bisa lebih termotivasi. Selain itu game ini juga memberikan pengalaman yang interaktif, dimana gaya permainan atau keputusan mereka akan mempengaruhi berhasil atau tidaknya mereka memenangkan permainan ini yang bisa di bilang cukup sulit untuk memenangkan permainan ini.

Menurut "Ni Kadek Wirani", saya sebagai guru merasa antusias dengan game ini, karena hal ini merupakan media baru yang di dalamnya berisikan edukasi tentang kebersihan lingkungan di laut, mengingat Desa Pererenan ini, merupakan desa wisata, yang objek



wisatanya adalah Pantai Pererenan itu sendiri. Perlu disadari bahwa untuk menjaga kebersihan dan keberlangsungan lingkungan pantai tentu harus dilakukan sejak dini. Hal ini sudah sangat di wakilkan oleh game ini, sebagai bentuk edukasi sejak dini kepada anak-anak tentang kebersihan lingkungan pantai.

Sedangkan menurut "I Nengah Persa" selaku kepala sekolah di SD 1 Pererenan, menyatakan bahwa walaupun game ini bisa memberikan edukasi tentang peduli lingkungan dengan baik. Perlu juga kiranya memperhatikan aspek-aspek lain seperti kesiapan teknologi, dimana kalau kita bicara anak-anak, memang banyak anak-anak sekarang ini yang sudah membawa dan mempunyai gawai yang diberikan oleh orang tuanya, namun sekitar 40% anak-anak disini juga belum memiliki gawai sebagai penunjang game ini.

Begitu pula menurut "Ni Luh Putu Praba Dewi", menyatakan bahwa perlu adanya pengawasan dari orang tua maupun pihak yang terkait, agar anak-anak tidak bermain game ini secara berlebihan dan mengevaluasi dampak game ini secara aktif, guna mendapat kepastian sesuai dengan arah tujuan dari pembuatan game Segara Watch ini.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat dikatakan bahwa dari proses penerapan yang dilakukan, game Segara Watch mempunyai hal yang positif dan juga negatif. Manfaat positif dalam *game* ini, menumbuhkan kesadaran para pemainnya secara bertahap dan juga memberikan sebuah edukasi dan pengalaman yang interaktif. Sedangkan negatifnya perlunya pengawasan dari orang tua agar anak-anak tidak bermain game secara berlebihan dan perlunya gawai sebagai alat untuk memainkan game ini. Walaupun demikian ada beberapa strategi yang dapat dilakukan untuk penerapan yang efektif seperti dukungan dari segala pihak, baik masyarakat, orang tua dan guru yang bisa mengintegrasikan game Segara Watch ini ke dalam kurikulum sekolah dasar sebagai media pembantu pembelajaran dan juga sebagai materi tambahan agar pembelajaran di sekolah dasar menjadi lebih interaktif dan inovatif.

Pembahasan berisi hasil-hasil temuan penelitian dan pembahasannya. Tuliskan temuan-temuan yang diperoleh dari hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan dan harus ditunjang oleh data-data yang memadai. Hasil-hasil penelitian dan temuan harus bisa menjawab pertanyaan atau hipotesis penelitian di bagian pendahuluan. (Times New Roman 12, spasi 1)

#### IV. SIMPULAN

"Segara Watch" adalah sebuah contoh permainan video inovatif yang bertujuan untuk menyampaikan dan mempromosikan nilai-nilai budaya Bali, terutama nilai yang ada pada konsep Segara Kerthi, kepada pemain. Jika di analisis menggunakan teori komunikasi simbolik, simbol-simbol, karakter, visual dan alur yang ada didalam *game* Segara Watch sangat kaya akan nilai dan makna yang memberikan edukasi berharga bagi pemain. Tentunya nilai-nilai ini dapat diimplementasikan kedalam kehidupan nyata.

Pada penerapannya dan hasil evaluasi yang sudah dilakukan, anak-anak sebagai target dari penelitian ini memberikan aspirasi dan tanggapan yang positif dari adanya game Segara Watch. Namun dari pandangan beberapa orang tua dan juga guru memberikan respon yang negatif kalau dipandang dari aspek gawai dan stigma negatif dari sebuah permainan. Walaupun demikian tidak sedikit pula yang memberikan saran evaluasi agar penerapannya tersebut bisa di integrasikan dengan kurikulum sekolah sebagai media pembelajaran tambahan dan juga sebagai bentuk kontribusi positif dalam upaya melestarikan dan menghormati nilai-nilai budaya



Bali, serta membantu mendidik generasi muda tentang nilai-nilai yang kaya dan mendalam ini jika diterapkan dengan tepat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Saputra, K. Y. (2020, May 3). *Sad Kerti: Enam Upaya Untuk Menjaga Keseimbangan Jagad Alam Semesta*. <https://binus.ac.id/character-building/2020/05/sad-kerti-enam-upaya-untuk-menjaga-keseimbangan-jagad-alam-semesta/>
- Anonim. (2019, October 17). *Segara Kerthi, Tata Ruang Kawasan Sempadan Pantai*. <https://tarubali.baliprov.go.id/segara-kerthi-tata-ruang-kawasan-sempadan-pantai/>
- Damayanti, L. S., Nitiasih, P. K., & Santosa, M. H. (2019). The Integration of Balinese Culture in Students' Storybook. *Global Conference on Teaching, Assessment, and Learning in Education*, 87–108.
- Haris, A., & Amalia, A. (2018). Makna dan Simbol Dalam Proses Interaksi Sosial (Sebuah Tinjauan Komunikasi). *Jurnal Dakwah Risalah*, 29(1), 16. <https://doi.org/10.24014/jdr.v29i1.5777>
- Juniarti, Y. (2021). Pengembangan Aplikasi Game Edukasi dalam Membentuk Karakter Anak. *Widya Wacana*, 16(1), 26–34.
- Peters, J. H., & Wardana, W. (2013). *Tri Hita Karana The Spirit Of Bali* (A. Primanda, Ed.; 1st ed.). Kepustakaan Populer Gramedia.
- Peterson, J. V. (2017). Tri Hita Karana. In *The International Encyclopedia of Primatology* (pp. 1–2). John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9781119179313.wbprim0302>
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62. <https://doi.org/10.31289/simbolika.v4i1.1474>
- Siregar, N. S. S. (2016). Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik. *Perspektif*, 1(2). <https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i2.86>
- Sunsun GTSN. (2022). *Membuat Kuis dan Game Edukasi di Canva*. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=RQ3Or\\_DNSz0](https://www.youtube.com/watch?v=RQ3Or_DNSz0)
- Tim Mimbar Hindu. (2022, January 17). *Implentasi Ajaran Tri Hita Karana dalam Kehidupan*. Kementerian Agama Republik Indonesia. <https://kemenag.go.id/hindu/implentasi-ajaran-tri-hita-karana-dalam-kehidupan-4s9s1u>
- Wiana, I. K. (2018). “Sad Kertih”: Sastra Agama, Filosofi, dan Aktualisasinya. *Jurnal Bali Membangun Bali*, 1(3), 169–180. <https://doi.org/10.51172/jbmb.v1i3.29>