

**PERANCANGAN *BOARDGAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
KOMUNIKATIF BAHASA BALI (STUDI KASUS SISWA KELOMPOK
BELAJAR PENYULUH BAHASA BALI USIA 10- 12 TAHUN)**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**
Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
Minat Utama Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh:

A. A. Gede Dani Artha
1921211411

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

**PERANCANGAN *BOARDGAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
KOMUNIKATIF BAHASA BALI (STUDI KASUS SISWA KELOMPOK
BELAJAR PENYULUH BAHASA BALI USIA 10- 12 TAHUN)**



Tugas Akhir Penciptaan Seni
Minat Utama Desain Komunikasi Visual
Program Studi Magister Penciptaan dan Pengkajian Seni
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Disusun Oleh:
A. A. Gede Dani Artha
1921211411

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS

**PERANCANGAN BOARDGAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
KOMUNIKATIF BAHASA BALI (STUDI KASUS SISWA KELOMPOK
BELAJAR PENYULUH BAHASA BALI USIA 10- 12 TAHUN)**


Oleh:

**A. A. Gede Dani Artha
1921211411**

Telah dipertahankan pada tanggal 4 Juli 2022
Di Depan Dewan Penguji yang Terdiri dari


Pembimbing Utama,

Pengaji Ahli,


Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.


Dr. Arif Agung Suwarsono, M.Sn.

Ketua Tim Penguji.


Dr. Koes Yuliadi, M.Hum.

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima sebagai
salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar magister

Yogyakarta, 18 JUL 2022

Direktur,



Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.

NIP. 197210232002122001

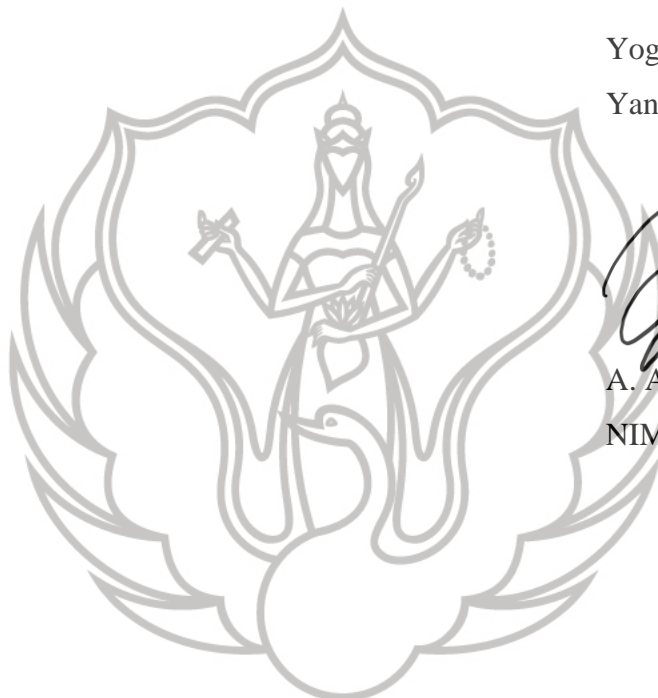
HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa tesis dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil penelitian saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian tesis saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 20 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'A. A. Gede Dani Artha', is written over the right side of the watermark logo.

A. A. Gede Dani Artha
NIM 1921211411

**PERANCANGAN *BOARDGAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
KOMUNIKATIF BAHASA BALI (STUDI KASUS SISWA KELOMPOK
BELAJAR PENYULUH BAHASA BALI USIA 10- 12 TAHUN)**

Pertanggungjawaban Tertulis Program Penciptaan dan Pengkajian Seni

Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2022

Oleh : A. A. Gede Dani Artha

ABSTRAK

Permasalahan yang terjadi pada Bahasa Daerah khususnya daerah Bali merupakan hal yang kompleks terlebih yang terjadi di wilayah kota Denpasar. Salah satu permasalahan tersebut terkait pengajaran Bahasa Bali yang menunjukkan kurangnya peranan orang tua dalam mengajarkan Bahasa Bali kepada anaknya. Untuk itulah Penyuluh Bahasa Bali membentuk kelompok belajar kecil pada setiap kecamatan di kota Denpasar guna menanggulangi permasalahan tersebut. Namun, muncul masalah komunikasi pada proses belajar yang mengharuskan siswa belajar secara daring dan mudah mengalihkan fokus siswa.

Mengatasi permasalahan tersebut melalui desain komunikasi visual serta pendekatan gamifikasi, penulis mencoba memberikan solusi yang mengakomodasi kebutuhan siswa terkait media belajar tersebut melalui perancangan *boardgame*. Selain pendekatan tersebut penulis juga menggunakan sosiolinguistik, komunikasi 2 arah, Psikologi Perkembangan Anak serta Indikator *Fun Toolkit* sebagai alat uji. Perancangan ini diimplementasikan lewat metode *Design Thinking* yang beririsan dengan gamifikasi. Metode ini terbagi menjadi *emphatize, define, ideate, prototype, dan test*.

Hasil dari perancangan ini adalah media *boardgame* komunikatif berbahasa Bali berjudul “Playlian Cecimpedan”. Bentuk media yang dirancang terdiri dari, papan *boardgame*, petunjuk *boardgame*, kemasan *boardgame*, kartu *boardgame*, pion, dadu serta poin/ koin playlian. Melalui proses perancangan ini, penulis menemukan bahwa perancangan *boardgame* sebagai media pembelajaran komunikatif bahasa Bali, dengan target audiens siswa kelompok belajar Penyuluh Bahasa Bali usia 10 – 12 tahun ini, harus dirancang mengedepankan kebutuhan interaksi yang komunikatif. Karena target audiens pada usia tersebut secara psikologis merupakan individu yang aktif berinteraksi dengan teman sebayanya.

Kata kunci: bahasa Bali, *cecimpedan, boardgame*, desain komunikasi visual

**DESIGNING BOARDGAME AS A MEDIUM FOR COMMUNICATIVE
LEARNING IN BALINESE (CASE STUDY OF PENYULUH BAHASA BALI
STUDY GROUP STUDENTS AGED 10-12 YEARS)**

Written Accountability Art Creation and Study Program
Graduate Program of Institute of The Arts Yogyakarta, 2022

By : A. A. Gede Dani Artha

ABSTRACT

The issues occurred related to the local languages, especially in Bali, are complex issues, moreover in the Denpasar city. One of these issues occurred is related to the teaching of Balinese language which showed the lack of parents role in teaching Balinese language to their children. For this reason, Penyuluh Bahasa Bali formed small study groups in each sub-district in the city of Denpasar to overcome the issues. However, communication problems arise in the learning process that require students to study online and it easily distracted students' focus.

Overcoming these problems through visual communication design and gamification approaches, the author, tried to provide solutions that accommodate student needs related to the learning media through boardgame design. In addition to this approach, the author also uses sociolinguistics, 2-way communication, Child Development Psychology and The Fun Toolkit Indicator as a test tool. This design was implemented through the Design Thinking method, which was divided into emphasize, define, ideate, prototype, and test.

The result of this design was a Balinese language communicative boardgame media entitled "Playlian Cecimpedan". The form of media designed consists of, boardgame boards, boardgame instructions, boardgame packaging, boardgame cards, pawns, dice and playlian coins / points. Through this design process, the author found that the design of boardgames as a communicative learning medium for Balinese, with a target audience of small group students of Penyuluh Bahasa Bali aged 10-12 years, must be designed to prioritize the needs of communicative interaction. Because the target audiences at that age were psychologically individuals who were actively interacted with their peers.

Keywords : Balinese language, *cecimpedan*, boardgame, visual communication design.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa / Ida Sang Hyang Widhi Wasa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN *BOARDGAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOMUNIKATIF BAHASA BALI (STUDI KASUS SISWA PENYULUH BAHASA BALI USIA 10- 12 TAHUN)” ini berhasil diselesaikan tepat pada waktunya. Tugas akhir ini ditujukan sebagai persyaratan mencapai tingkat magister dalam bidang penciptaan seni, minat utama Desain Komunikasi Visual, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Setiap proses dan kesulitan yang penulis hadapi selama penyusunan tugas akhir ini dijadikan sebagai pelajaran dan pengalaman bagi penulis yang dapat dimanfaatkan di kemudian hari.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing dan memberikan dukungan selama proses penyusunan karya tugas akhir ini:

1. Tuhan Yang Maha Esa / Ida Sang Hyang Widhi Wasa yang telah memberikan segala kemudahan dan kebaikan bagi penulis.
2. Ibu Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si. selaku Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn. selaku dosen pembimbing.
4. Bapak Dr. Arif Agung Suwarsono, M.Sn. selaku dosen penguji ahli.
5. Bapak Dr. Koes Yuliadi, M.Hum. selaku ketua penguji.
6. Orang tua penulis yang telah memberikan dukungan moril maupun materil selama menempuh pendidikan di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Kepada teman – teman dari Camprayat Studio, Penyuluh Bahasa Bali kota Denpasar, serta seluruh teman yang terlibat dalam perancangan kali ini.
8. Seluruh teman-teman Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang selalu memberikan dukungan serta semangat kepada penulis.
9. Seluruh Pejabat dan Karyawan Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, serta bidang keilmuan desain komunikasi visual.

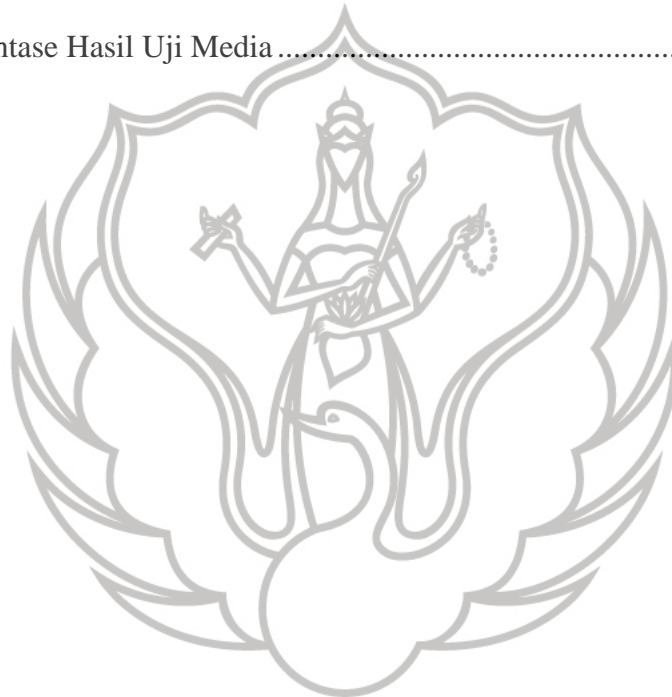
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Rumusan Ide Perancangan.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	8
1. Tujuan.....	8
2. Manfaat.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
A. Kajian Sumber Perancangan.....	10
B. Landasan Teori Perancangan.....	20
1. Gamifikasi.....	20
2. Desain Komunikasi Visual.....	24
3. Sociolinguistik.....	26
4. Teori Komunikasi.....	28
5. Psikologi Perkembangan Anak.....	29
6. Indikator <i>Fun Toolkit</i>	31
C. Konsep Perwujudan.....	31
D. Struktur Berpikir.....	37
BAB III METODE/ PROSES PERANCANGAN.....	38
A. <i>Emphatize</i>	39
1. Wawancara.....	39
2. Dokumentasi.....	41
3. Kuesioner.....	42

B. <i>Define</i>	43
1. Pemetaan Pikiran	44
2. Analisis Data	44
3. Perumusan Khalayak Sasaran	50
C. <i>Ideate</i>	51
1. Pesan Perancangan	52
2. Bentuk Media Perancangan	54
D. <i>Prototype</i>	56
1. Visual Perancangan <i>Boardgame</i>	56
2. Kelengkapan Media Perancangan	63
E. <i>Test</i>	74
BAB IV ULASAN KARYA PERANCANGAN	79
A. Visual Perancangan <i>Boardgame</i>	79
1. Nama dan Logo	80
2. Karakter	83
3. Supergrafis	85
4. Tipografi	86
B. Bentuk Media Perancangan	87
1. Papan <i>Boardgame</i>	87
2. Petunjuk <i>Boardgame</i>	89
3. Kemasan <i>Boardgame</i>	90
4. Kartu <i>Boardgame</i>	93
5. Pion, Dadu, dan Poin/ Koin Playlian	96
C. Mekanisme <i>Boardgame</i>	97
1. Tahapan Bermain	97
2. Hukuman Permainan	98
D. Publikasi <i>Boardgame</i>	99
BAB V PENUTUP	101
A. Kesimpulan	101
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Landasan Teori	20
Tabel 2.2 Struktur Berpikir	37
Tabel 3.1 Skema Metode Perancangan	38
Tabel 3.2 Bagan Survei Penyuluh Bahasa Bali 2018.....	42
Tabel 3.3 Bagan Kuesioner Siswa Penyuluh Bahasa Bali 2021	43
Tabel 3.4 Matriks TOWS	47
Tabel 3.5 Matriks TOWS media	49
Tabel 3.6 Persentase Hasil Uji Media	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kegiatan <i>Nyatua</i> di <i>Carik</i>	4
Gambar 1.2 Lomba Teka- Teki Cecimpedan	6
Gambar 2.1 Preview Poster <i>Game</i> Edukasi Jelajah Lontara	10
Gambar 2.2 Preview <i>Gameboard Sea Rescue</i>	13
Gambar 2.3 Preview <i>Gameboard Careture</i>	14
Gambar 2.4 Preview <i>Educational Gameboard</i>	16
Gambar 2.5 Preview <i>Liang Game</i>	18
Gambar 2.6 Bagan Gamifikasi	21
Gambar 2.7 Kelengkapan Permainan	34
Gambar 3.1 Dokumen Buku Terkait Cecimpedan	41
Gambar 3.2 Penjaringan Ide Logo	57
Gambar 3.3 Sketsa Logo	58
Gambar 3.4 Final Design Logo	58
Gambar 3.5 Penjaringan Ide Karakter	59
Gambar 3.6 Sketsa Karakter	59
Gambar 3.7 Final Design Karakter	59
Gambar 3.8 Penjaringan Ide Supergrafik	60
Gambar 3.9 Sketsa Supergrafik	61
Gambar 3.10 Final Design Supergrafik	61
Gambar 3.11 Penjaringan Ide Tipografi	62
Gambar 3.12 Sketsa Tipografi	62
Gambar 3.13 Final Design Tipografi	62
Gambar 3.14 <i>Wireframe Design Papan Boardgame</i>	64
Gambar 3.15 <i>Prototype Design Papan Boardgame</i>	65
Gambar 3.16 Digitalisasi <i>Design Papan Boardgame</i>	65
Gambar 3.17 <i>Wireframe Design Petunjuk Boardgame</i>	66
Gambar 3.18 <i>Prototype Design Petunjuk Boardgame</i>	67
Gambar 3.19 Digitalisasi <i>Design Petunjuk Boardgame</i>	67
Gambar 3.20 <i>Wireframe Design Kemasan Boardgame</i>	68
Gambar 3.21 <i>Prototype Design Kemasan Boardgame</i>	69
Gambar 3.22 Digitalisasi <i>Design Kemasan Boardgame</i>	70
Gambar 3.23 <i>Wireframe Design Kartu Boardgame</i>	71

Gambar 3.24 <i>Prototype Design</i> Kartu Boardgame	72
Gambar 3.25 Digitalisasi <i>Design</i> Kartu Boardgame.....	72
Gambar 3.26 <i>Wireframe</i> Pion, Dadu, Poin / Koin Playlian	73
Gambar 3.27 <i>Prototype</i> Pion, Dadu, Poin / Koin Playlian.....	74
Gambar 3.28 Digitalisasi Poin / Koin Playlian	74
Gambar 3.29 Dokumentasi Uji Media Kelompok 1.....	75
Gambar 3.30 Dokumentasi Uji Media Kelompok 2 dan 3.....	76
Gambar 3.31 Dokumentasi Uji Media Kelompok 4.....	76
Gambar 3.32 Tingkat Penilaian Uji Media	77
Gambar 4.1 <i>Final</i> Desain Logo.....	80
Gambar 4.2 <i>Grid System</i> Logo	81
Gambar 4.3 Perbesaran Skalatis Logo	82
Gambar 4.4 Positif, Diapositif, Satu Warna.....	82
Gambar 4.5 Penggunaan Logo yang Tidak Disarankan.....	83
Gambar 4.6 <i>Final</i> Desain Karakter	83
Gambar 4.7 Desain Karakter Tambahan.....	85
Gambar 4.8 <i>Final</i> Desain Supergrafis.....	85
Gambar 4.9 <i>Final</i> Desain Tipografi	86
Gambar 4.10 Keterangan Elemen Papan <i>Boardgame</i> (Bahasa Bali).....	88
Gambar 4.11 <i>Final</i> Desain Papan <i>Boardgame</i>	88
Gambar 4.12 <i>Final</i> Desain Petunjuk <i>Boardgame</i>	89
Gambar 4.13 <i>Final</i> Desain Kemasan <i>Boardgame</i> Atas	91
Gambar 4.14 <i>Final</i> Desain Kemasan <i>Boardgame</i> Bawah.....	92
Gambar 4.15 Desain Konstruksi Tulangan Kemasan <i>Boardgame</i>	92
Gambar 4.16 Desain depan, belakang, dan <i>framing layout</i> Kartu <i>Boardgame</i>	93
Gambar 4.17 Desain Kartu <i>Peplalianan Cecimpedan Boardgame</i>	94
Gambar 4.18 Desain Kartu <i>Peplalianan Paica & Sengkala</i>	95
Gambar 4.19 Pion, Dadu, Koin Playlian.....	96
Gambar 4.20 <i>Papongoran Peplalianan</i>	99
Gambar 4.21 Mockup Publikasi Facebook <i>Boardgame</i> Playlian.....	99
Gambar 4.22 Mockup Publikasi Instagram <i>Boardgame</i> Playlian	100

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Istilah matinya Sastra Bali baik yang klasik maupun modern sudah terdengar sangat nyaring (Setia, 2014: 225). Wujud degradasi Bahasa Bali tersebut, dilihat dari berkurangnya aktivitas tulis-menulis dengan Bahasa Bali, seperti, penulisan artikel, *paper*, kertas kerja, dan karangan ilmiah (Suweta, 2018: 3). Sedangkan secara lisan, kendala yang terjadi dari segi *angguh-ungguh* (tata cara) berbahasa Bali, menyebabkan generasi muda Bali kurang begitu fasih berbahasa Bali (Agung, par. 2). Indikator lain yang menunjukkan ancaman kepunahan Bahasa Bali yaitu, keberadaan Prodi Sastra Daerah Bali, Universitas Udayana yang terpantau sepi peminat. Berdasarkan data SBMPTN 2018, program studi Sastra Daerah Bali memiliki tingkat kompetisi yang rendah, yaitu sekitar 1:3 dan menempati peringkat bawah berbanding jauh dengan 20 prodi lain (Firdaus, par. 3).

Namun, ancaman kepunahan tersebut tidak hanya terjadi pada Bahasa Bali semata. Hampir separuh bahasa daerah di Indonesia terancam punah. Terdapat 719 bahasa daerah di Indonesia. Tercatat 13 bahasa sudah punah dan 706 bahasa masih hidup. Hal yang perlu diperhatikan yaitu, dari 706 bahasa yang hidup, ada 341 bahasa daerah yang memerlukan perhatian khusus, dengan rincian 266 bahasa daerah berstatus lemah dan 75 bahasa berstatus sekarat (Siregar, hal. 2 par. 1). Data tersebut, menunjukkan kekayaan bahasa yang dimiliki Indonesia ada dalam keadaan yang kritis. Tidak menutup kemungkinan hal tersebut juga dapat terjadi pada Bahasa Bali jika tidak ditanggulangi secara tepat.

Pada survei yang dilaksanakan tahun 2018 oleh Penyuluh Bahasa Bali dengan melihat eksistensi keberadaan Bahasa Bali di masyarakat Bali menunjukkan, dari

51.513 orang. 6.514 orang atau 12,73 % orang tua masih mengajarkan anaknya berbahasa Bali. Sedangkan sebanyak 20.423 orang atau 39,93 % mengatakan jarang mengajarkan bahasa Bali kepada anak-anaknya. Sementara yang tidak pernah mengajarkan bahasa Bali kepada anak-anaknya mencapai angka 24.216 orang atau sebanyak 47.34 % (Kusniarti, par. 6-9). Dari data tersebut, persentase yang paling besar ditunjukkan oleh orang tua yang tidak pernah mengajarkan Bahasa Bali kepada anak – anaknya. Padahal, pewarisan Bahasa Bali seharusnya dimulai sejak dini di lingkungan keluarga, dan orang tua berperan penting didalamnya. Sehingga, jika saja persentase tersebut meningkat setiap tahunnya. Akan berakibat pada putusnya pewarisan Bahasa Bali yang sialnya berujung pada kepunahan dari Bahasa Bali itu sendiri.

Penyuluh Bahasa Bali sendiri merupakan kelompok individu yang dibentuk oleh Pemerintah Provinsi Bali di bawah naungan Dinas Pendidikan Kepemudaan dan Olah Raga Provinsi Bali, melalui Peraturan Gubernur No. 19 tahun 2016. Tujuan pembentukannya yaitu, sebagai upaya perlindungan, pemeliharaan, serta pengembangan kelestarian Bahasa, Aksara, dan Sastra Bali. Penyuluh di sini merupakan individu yang diseleksi oleh tim independen, dan dikoordinatori oleh seorang individu mewakili penyuluh dari masing-masing kabupaten/ kota di provinsi Bali. Tugas pokoknya yaitu memperkuat jati diri Bahasa Bali dari pengaruh globalisasi yang berimplikasi terhadap kepunahan Bahasa Bali, membina dan menumbuhkembangkan penggunaan Bahasa, Aksara dan Sastra Bali, memfasilitasi dan menjembatani kebutuhan masyarakat dalam hal pengembangan dan pelestarian bahasa, Aksara, dan Sastra Bali, serta memotivasi dan mengajak masyarakat mengembangkan Bahasa, Aksara dan Sastra Bali (Provinsi Bali, par. 3). Bentuk tugas pokok tersebut diaplikasikan lewat berbagai kegiatan, seperti pemetaan potensi kebahasaan, konservasi terhadap *lontar*, penerjemahan *lontar*, alih aksara *lontar*, dan *awig-awig*,

serta penyelenggaraan kegiatan pengajaran / *nyastra* Bahasa Bali kepada kelompok - kelompok belajar kecil usia sekolah dasar dan sekolah menengah pertama yang biasa dilaksanakan di balai desa setempat (“Ini Dia 11 Tugas Utama Penyuluh Bahasa Bali,” par. 5). Saat ini fokus perancangan akan bertumpu pada kelompok belajar usia sekolah dasar yang dibina Penyuluh Bahasa Bali kota Denpasar.

Permasalahan yang menjadi fokus penelitian kali ini, ada pada siswa kelompok belajar Penyuluh Bahasa Bali tepatnya terkait proses belajar mengajar. Siswa yang rata - rata ada di usia sekolah dasar merasa terbebani jika hanya disuguhkan buku pelajaran saja. Penyebabnya, kurikulum pengajaran Bahasa Bali yang selama ini diajarkan kepada siswa sekolah dasar terlalu kompleks untuk daya nalar siswa memahami serta menangkap materi-materi yang padat. Hal tersebut disampaikan oleh Gusti Ayu Widyarti selaku koordinator sekaligus ketua Penyuluh Bahasa Bali kota Denpasar, berdasarkan wawancara yang dilaksanakan pada 13 November 2020 pukul 13.00 bertempat di Sekretariat Penyuluh Bahasa Bali kota Denpasar.

Berbeda halnya ketika proses belajar mengajar dilakukan dengan menggunakan metode permainan. Penyuluh Bahasa Bali pernah bekerja sama dengan *pekak* I Made Taro salah seorang seniman pendongeng Bali, menyelenggarakan kegiatan Festival *Nyatua* di *Carik* yang berlokasi di *carik* (sawah) Ekowisata Subak Sembung, Peguyangan, Denpasar Utara. Dimana, media penyampaian pembelajaran Bahasa Bali yang digunakan saat itu melalui permainan tradisional. Menurut Widya, antusiasme anak sangat tinggi pada kegiatan tersebut. Ketika anak-anak diikutsertakan dalam permainan, dengan menyelipkan sedikit demi sedikit materi terkait Bahasa Bali, daya tangkap anak terhadap pelajaran menjadi lebih baik. Lewat kegiatan tersebut, anak

dibiasakan mengaplikasikan penggunaan Bahasa Bali dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang lebih menyenangkan.



Gambar 1.1 Kegiatan *Nyatua* di *Carik*

Sumber : <https://www.baliekbis.com/nyatua-di-carik-kuatkan-budaya-dengan-aksara-dan-sastra-bali/>

Namun, tidak semua media alternatif pembelajaran Bahasa Bali memiliki respon serupa dengan penerapan metode permainan. Pada masa pandemi covid akhir – akhir ini, siswa dipaksa untuk melakukan proses pembelajaran via daring. Keberadaan proses belajar via media digital tersebut, dirasa menjenuhkan oleh siswa. Media belajar alternatif yang notabene berbasis media aplikasi digital pada *handphone* hanya mampu merangsang minat anak di awal saja dan tidak memberikan efek kontinuitas. Sehingga, perlu adanya inovasi lain terkait media belajar Bahasa Bali yang dirancang menyesuaikan dengan lingkungan serta keadaan siswa saat ini.

Hal serupa disampaikan oleh I Gede Anom Ranuara, atau kerap dipanggil sebagai Guru Anom. Beliau merupakan salah seorang seniman, praktisi serta akademisi yang bergelut di bidang seni sastra, serta budaya Bali. Menurut beliau, keberadaan Bahasa Bali saat ini seperti dianaktirikan atau dipandang sebelah mata. Khususnya, terkait materi – materi pembelajaran sekarang ini, yang dirasa kurang relevan dengan keadaan masyarakat saat ini. Menurut beliau, perlu adanya inovasi – inovasi terkait media ajar maupun dari sumber daya manusianya. Sehingga, bahasa itu dapat dijadikan

sebagai suatu kebutuhan. (hasil wawancara Minggu, 3 Oktober 2021) Sejalan dengan pernyataan beliau. Pada perancangan kali ini, adanya upaya untuk menghadirkan inovasi tersebut, melalui perancangan media pembelajaran yang dikombinasikan dengan mekanisme permainan / gamifikasi.

Terkait target usia yang disasar pada perancangan kali ini yaitu, kelompok anak usia 10-12 tahun atau kelas 4-6 Sekolah Dasar. Usia tersebut dikatakan sebagai usia praremaja, dimana anak akan menghabiskan waktunya lebih banyak bersama teman sebayanya (“5 Tahap Perkembangan Anak Usia Praremaja,” par. 8). Sehingga dirasa bentuk media belajar yang akan dirancang tepatnya harus melibatkan unsur interaksi sosial di dalamnya. Selain itu, usia tersebut dirasa tepat dipilih sebagai subjek perancangan. Karena, pada usia tersebut berkembangnya kognitif serta kemampuan anak dalam perbendaharaan bahasa, sehingga lebih mudah menganalisis bentuk kata (John, par. 4-5). Menurut pengalaman empiris yang dialami langsung oleh Penyuluh Bahasa Bali dalam proses belajar mengajar, anak pada usia tersebut memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Dari permasalahan tersebut, penulis berupaya untuk menghadirkan solusi kepada siswa kelompok belajar Penyuluh Bahasa Bali yang membutuhkan sebuah media belajar yang tidak hanya dekat dengan dunia anak. Namun, mampu memfokuskan ke salah satu bentuk penyajian materi belajar sehingga target audiens tidak terbebani dengan banyaknya materi yang diajarkan. Selain itu adanya upaya untuk menghilangkan kebosanan siswa terhadap sistem belajar daring, dengan melakukan perancangan media *boardgame* yang bertujuan memperkaya serta mengembangkan bentuk media belajar Bahasa Bali, sehingga menjadi lebih bervariasi. Konten yang akan diangkat merupakan bagian dari Sastra Bali Klasik yaitu *cecimpedan*. Menurut I Wayan Simpen A.B. (2010: 49) *cecimpedan* berarti tebak-tebakan/ teka-teki berbahasa

Bali, yang berasal dari kata *cimped* ‘terka’. Pemilihan *cecimpedan* sendiri didasari dari bentuk permainan kata yang lisan, komunikatif, tradisional serta jarang



Gambar 1.2 Lomba Teka- Teki *Cecimpedan*
Sumber : <https://bali.tribunnews.com/2018/07/03/lomba-cecimpedan-tingkat-sd-meriahkan-pkb-ke-40-hari-ini>

terdokumentasikan. *Cecimpedan* juga biasanya diperlombakan pada ajang Pesta Kesenian Bali. Namun, seperti yang diketahui peminatnya sangatlah sedikit. Dengan demikian, sebagai upaya untuk mendokumentasikan serta mengkolaborasikannya ke dalam media permainan, dirancanglah media *boardgame* sebagai perantara pesan tersebut. Urgensi perancangan ini dibutuhkan dikarenakan, terputusnya peranan orang tua sebagai penerus keberlangsungan Bahasa Bali. Sehingga sebagai alternatif, dipilihlah media eksternal untuk menunjang keberlangsungan Bahasa Bali tersebut.

Pemilihan *boardgame* sendiri tidak terlepas dari pengalaman belajar target audiens siswa kelompok belajar yang sudah pernah mengaplikasikan bentuk media permainan pada proses belajar mengajarnya. Serta, kejenuhan yang timbul akibat pembelajaran digital yang dilakukan pada masa pandemi covid ini. Hipotesis tersebut muncul dilihat dari data hasil kuesioner terhadap siswa kelompok belajar Penyuluh Bahasa Bali yang dilakukan melalui *google docs* pada 19 – 21 Oktober 2021, dimana

dari 19 siswa yang mengisi kuesioner tersebut sekitar 94,7% lebih senang belajar berbahasa Bali secara *offline*, dan 5,3% lebih senang belajar secara *online*.

Dalam penerapan metode pada perancangan *boardgame* kali ini. Penulis menggunakan metode *Design Thinking* oleh Tim Brown sebagai metode utama yang beririsan dengan penerapan teori Gamifikasi. Selain itu, sebagai landasan perancangan, penulis dibantu dengan beberapa teori terkait diantaranya, Sociolinguistik, Model Komunikasi 2 Arah, Psikologi Perkembangan Anak, Teori Desain Komunikasi Visual, yang meliputi, ilustrasi, tipografi, warna, *layout*. Serta penggunaan Indikator *Fun toolkit* yang diaplikasikan pada tahap evaluasi perancangan.

Melalui peranan Desain Komunikasi Visual yang mengimplementasikan gagasan terkait “Perancangan *Boardgame* Sebagai Media Pembelajaran Komunikatif Bahasa Bali (Studi Kasus Siswa Kelompok Belajar Penyuluh Bahasa Bali usia 10 – 12 tahun)” yang bertujuan tidak hanya untuk memberikan opsi media pembelajaran yang memiliki kedekatan dengan dunia anak bagi siswa kelompok belajar Penyuluh Bahasa Bali. Tapi juga membantu memfokuskan ke salah satu bentuk penyajian materi belajar sehingga target audiens tidak terbebani dengan banyaknya materi yang diajarkan. Selain itu, sumbangan pemikiran terkait penerapan konsep gamifikasi yang dipadukan dengan model komunikasi 2 arah ini dijadikan sebagai alternatif baru media belajar yang komunikatif dan mampu membantu proses belajar mengajar siswa. Serta bertujuan menumbuhkembangkan minat generasi selanjutnya yang akan melanjutkan keberlangsungan Bahasa, Aksara dan Sastra Bali kelak.

B. Rumusan Ide Perancangan

Adapun rumusan permasalahan yang diidentifikasi pada perancangan kali ini yaitu, bagaimana mengimplementasikan perancangan *boardgame* sebagai media

pembelajaran Bahasa Bali yang komunikatif kepada siswa kelompok belajar Penyuluh Bahasa Bali usia 10-12 tahun?

C. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1. Tujuan

Tujuan perancangan ini akan membuat perancangan *boardgame* sebagai media pembelajaran Bahasa Bali yang komunikatif untuk siswa kelompok belajar Penyuluh Bahasa Bali usia 10-12 tahun.

2. Manfaat

a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, pada perancangan kali ini dilakukan pengembangan konsep gamifikasi dipadukan dengan model komunikasi 2 arah yang diterapkan pada *boardgame* media pembelajaran Bahasa Bali. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi perancangan maupun penelitian baik secara konsep dan teori terkait pengembangan media pembelajaran Bahasa Bali kedepannya.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Masyarakat, khususnya para orang tua semoga dengan adanya perancangan ini, masyarakat lebih peduli terhadap keberlangsungan Bahasa Bali dengan mengajarkan kepada anak sejak dini, sehingga kelestariannya terjaga baik secara lisan maupun tertulis.
- 2) Bagi Pemerintah, turut berkontribusi dalam upaya menjaga dan memelihara kelestarian bahasa, aksara dan sastra Bali melalui penelitian serta pengembangan. Sesuai Pergub Bali Nomor 80 Tahun 2018 pasal 1 ayat 10. Selain itu dari perancangan ini diharapkan dapat memberikan persepektif baru kepada pemerintah terkait merancang media pembelajaran yang menyesuaikan dengan perkembangan daya nalar peserta didik.

- 3) Bagi Civitas Akademik, dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu acuan dalam merancang media komunikasi visual serupa baik dari segi penerapan metode maupun pada tahapan proses perancangannya.
- 4) Bagi Industri Kreatif, dengan adanya perancangan ini, diharapkan memicu berkembangnya keberadaan media–media komunikasi visual yang memiliki basis konten lokal, sehingga mampu bersaing di ranah industri kreatif.
- 5) Bagi Penyuluh Bahasa Bali, perancangan ini diharapkan membantu program kerja terkait pengembangan Bahasa, Aksara, dan Sastra Bali. Selain itu sebagai solusi permasalahan terkait kebutuhan media pembelajaran Bahasa Bali untuk siswa kelompok belajar Penyuluh Bahasa Bali.

