

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Tesis “PERANCANGAN *BOARDGAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOMUNIKATIF BAHASA BALI (STUDI KASUS SISWA PENYULUH BAHASA BALI USIA 10- 12 TAHUN)” ini dirancang dengan metode *design thinking* menurut Tim Brown yang beririsan dengan teori gamifikasi menurut Kapp dkk. Metode tersebut terdiri dari, *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Tahap pertama yaitu *emphatize*, yang penulis lakukan yaitu pengumpulan data untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi terkait bahasa Bali. Pengumpulan data yang dilakukan melalui proses wawancara kepada Gusti Ayu Widyarti, Ketua Penyuluh Bahasa Bali kota Denpasar dan kepada salah seorang seniman penggiat sastra dan bahasa Bali I Gede Anom Ranuara (Guru Anom). Kedua, dokumentasi terkait validitas data survei pendataan KK binaan dari Penyuluh Bahasa Bali kepada lembaga bersangkutan serta dokumentasi terkait data sumber buku materi Sastra Bali Klasik di 2 lokasi yaitu, Dinas Kearsipan & Kepustakaan Provinsi Bali serta Pusat Dokumentasi Kebudayaan Provinsi Bali. Ketiga, penulis melakukan pendataan melalui kuesioner yang dilakukan kepada siswa kelompok Penyuluh Bahasa Bali kota Denpasar melalui *google form*.

Tahap kedua yaitu *define*, yang penulis lakukan pada tahap ini melakukan pemetaan pikiran terkait permasalahan tentang Bahasa Bali dari yang umum, sampai mengkhusus pada Penyuluh Bahasa Bali kota Denpasar. Hipotesis sementara terkait permasalahan yang terjadi adalah kejenuhan siswa kelompok belajar Penyuluh Bahasa Bali kota Denpasar terhadap sistem belajar online. Kemudian, dilakukan analisis data terkait permasalahan yang terjadi, menggunakan 2 metode yaitu, metode 5W+1H, digunakan untuk mengetahui solusi permasalahan yang terjadi pada siswa kelompok belajar Penyuluh Bahasa Bali kota Denpasar. Metode analisis kedua yaitu, metode SWOT, yang digunakan untuk mengetahui potensi yang dapat dikembangkan maupun dihindari pada saat proses perancangan. Terakhir, penulis merumuskan khalayak sasaran untuk menentukan target perancangan lewat demografis, geografis, psikografis, dan behavior.

Ketiga yaitu tahap *ideate*, yaitu terkait ide untuk merancang media *boardgame* pembelajaran Bahasa Bali. Proses penentuan kerangka ide tersebut terdiri dari beberapa tahapan. Tahap pertama penentuan tema, cerita, dan genre berdasarkan metode gamifikasi. Setelah itu, penulis menentukan ide terkait pesan verbal pada perancangan yang didasari teori sosiolinguistik, dengan menentukan variabel pembelajaran yang terdiri dari, siswa, guru, bahan pembelajaran, serta tujuan dari pembelajaran. Ketiga, yaitu proses penentuan pesan visual yang didasari oleh penerapan teori desain komunikasi visual dengan memilih nama dan logo perancangan, karakter media perancangan, supergrafis, serta tipografi pada media perancangan. Terakhir yaitu terkait penentuan media perancangan yang terdiri dari Papan *Boardgame*, Petunjuk *Boardgame*, Kemasan *Boardgame*, Kartu *Boardgame*, serta Pion, Dadu, dan Poin / Koin Playlian.

Tahap keempat yaitu *prototype*, yakni tahap perancangan purwarupa. Pada proses *prototyping* visual perancangan *boardgame*, tahapan perancangan dimulai dengan penjarangan ide, kemudian pada tahapan sketsa desain hingga visualisasi desain ke dalam bentuk digital. Proses tersebut dilakukan pada logo, karakter, supergrafis, serta tipografi pada perancangan kali ini. Pada proses *prototyping* kelengkapan media perancangan, proses yang dilalui yaitu penentuan *wireframe* pada masing – masing media, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *paper prototype* media, dan terakhir digitalisasi media perancangan. Proses tersebut dilakukan bertahap pada media Papan *Boardgame*, Petunjuk *Boardgame*, Kemasan *Boardgame*, Kartu *Boardgame*, serta Pion, Dadu, dan Poin / Koin Playlian.

Tahap kelima yaitu *test*, penulis melakukan proses pengujian media pada 19 Juni 2022 yang bertempat di Balai Banjar Taman, Desa Daging Puri Kelod untuk mendapatkan *feedback* dari target audiens siswa kelompok belajar Penyuluh Bahasa Bali. Pengujian media ini dilakukan dengan bantuan indikator *fun toolkit* dengan menggunakan alat uji *smileyometer*. Dari hasil uji media tersebut, penulis mengamati bahwa kelompok siswa yang diberikan keleluasaan untuk bermain secara mandiri lebih menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menjawab, maupun memberikan *clue* terkait materi *cecimpedan* ini. Berbeda dengan salah satu kelompok yang anggotanya terlihat kurang ekspresif, karena tidak bermain dengan teman sebayanya. Selain itu, hasil kuesioner menunjukkan *feedback* dari siswa terkait penilaian media secara

keseluruhan ada di tingkat Sangat Baik yaitu sekitar 92,8 %, sisanya sekitar 7,2 % menjawab Baik.

Dari penjabaran diatas, dalam proses perancangan *boardgame* pembelajaran Bahasa Bali tersebut, kemampuan perancang yang tidak hanya diuji pada bidang teknis perancangan saja. Namun, membutuhkan pengetahuan mendalam mengenai permasalahan terkait objek yang diteliti, serta solusi yang dapat dihadirkan oleh perancang. Proses penggalan pengetahuan tersebut didapatkan melalui proses pengumpulan, analisis data serta pencarian teori terkait permasalahan yang dapat membantu proses perancangan seperti, teori gamifikasi menurut Karl M. Kapp dkk, teori sosiolinguistik, model komunikasi 2 arah Stewart L. Tubbs & Sylvia Moss, teori psikologi perkembangan anak, teori desain komunikasi visual, yang meliputi, ilustrasi, tipografi, warna, *layout*, serta indikator *fun toolkit* sebagai evaluasi perancangan. Proses tersebut melahirkan karya yang tersaji sebagai sarana informasi pembelajaran Sastra Bali Klasik *Cecimpedan* yang divisualisasikan melalui *boardgame* "Playlian Cecimpedan". Upaya mewujudkan bentuk media *boardgame* tersebut, didasari oleh permasalahan komunikasi pada proses pembelajaran daring yang terjadi pada siswa Penyuluh Bahasa Bali di masa pandemi yang memicu kebosanan siswa. Selain itu, secara psikologis siswa pada usia tersebut memiliki kecenderungan senang melakukan kegiatan bersama teman sebayanya. Hasil uji media yang dilakukan penulis kepada siswa kelompok belajar Penyuluh Bahasa Bali, didapati siswa lebih aktif dalam berinteraksi dan bertukar informasi ketika siswa diberikan keleluasaan untuk bermain secara mandiri. Sehingga, keberadaan media *boardgame* ini dirasa mampu mengakomodasi solusi terkait permasalahan tersebut. Namun, tidak dapat dipungkiri pada perancangan ini, masih terdapat kendala teknis pada media *boardgame* yang dirasa masih terlalu riskan. Sehingga perlunya proses evaluasi kembali jika hendak diproduksi secara masal.

B. Saran

Setelah penulis menyelesaikan tahapan perancangan, disini penulis mencoba untuk meberikan saran – saran yang sekiranya berguna ketika menerapkan tahapan terkait metode perancangan yang serupa dengan metode yang penulis lakukan. Adapun saran tersebut sebagai berikut,

1. Metode perancangan dalam tulisan ini tidak hanya dapat digunakan untuk merancang *boardgame* yang menginformasikan terkait media pembelajaran Bahasa Bali saja. Namun, metode ini dapat diterapkan serta dikembangkan pada topik perancangan lainnya, seperti pada topik lingkungan, kesehatan
2. Kepada pembaca khususnya desainer, hal yang ingin penulis sarankan kepada pembaca, untuk ikut berkontribusi menggali potensi kekayaan sastra maupun bahasa khususnya bahasa daerah yang Indonesia miliki dan mengimplementasikannya ke dalam desain. Karena, sebelum kita menjadi masyarakat berkebahasaan Indonesia yang satu, kita merupakan masyarakat berkebahasaan daerah yang memiliki keunikannya masing – masing.



DAFTAR PUSTAKA

Literatur Buku

- Ardini, Pupung Puspa dan Anik Lestarinigrum. (2018), *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*, 5 Maret 2021, <<https://swab.zlibcdn.com/dtoken/0e3b48f3c7133d6656d70a0f1f9abaa0>>.
- Brown, Tim. (2009), *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*, New York, Harper Collins Publishers.
- Bungin, H. B. (2008), *Sosiologi Komunikasi*, Jakarta, Kencana Prenada Media Grup.
- Carter, Rob, Philip B. Meggs, Ben Day, Sandra Maxa, Mark Sanders. (2015), *Typographic Design-Form and Communication*, Hoboken, John Wiley & Sons, Inc.
- Chaer, Abdul dan Leoni Agustina. (2010), *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*, Jakarta, CV. Rhineka Cipta.
- Edward, Betty. (2004), *Color A Course in Mastering Art of Mixing Colors*, New York, Penguin Group.
- Gunarsa, Singgih dan Yulia Singgih D. Gunarsa. (2011), *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, Jakarta, Penerbit Libri.
- Kapp, Karl M., Lucas Blair and Rich Mesch. (2014), *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook Ideas into Practice*, 4 Maret 2021, <<https://www.pdfdrive.com/the-gamification-of-learning-and-instruction-fieldbook-ideas-into-practice-e162416248.html>>.
- Kardinata, Hanny. (2015), *Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Grafis Dunia*, Jakarta, DGI Press.
- Kim, Sangkyun dkk. (2018), *Gamification in Learning and Education Enjoy Learning Like Gaming*, 4 Maret 2021, <<https://www.pdfdrive.com/gamification-in-learning-and-education-enjoy-learning-like-gaming-e181848885.html>>.
- Klimchuck, Marianne Rosner dan Sandra A. Krasovec. (2007), *Desain Kemasan Perencanaan Merek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai Pemasaran*, Bob Sabran, Jakarta, Penerbit Erlangga.
- Male, Alan. (2007), *Illustration A Theoretical & Contextual Perspective*, Switzerland, AVA Publishing SA.
- Markopoulos, Panos dkk. (2008), *Evaluating Children's Interactive Product Principle and Practices for Interaction Designer*, 5 Maret 2021, <<https://www.pdfdrive.com/evaluating-childrens-interactive-products-principles-and-practices-for-interaction-designers-interactive-technologies-e185454921.html>>.

Mayer, Andrew. (2016), *Making Games Better: The Art and Process of Game Design and Development*, <www.levelupdesign.com>

Noble, Ian and Russell Bestley. (2005), *Visual Research An Introduction To Research Methodologies In Graphic Design*, 3 Maret 2021, <https://readings.design/PDF/Visual_research_book.pdf>.

Norman, Donald A. (2004), *Emotional Design Why We Love (Or Hate) Everyday Things*, New York, Basic Books.

Piaget, Jean dan Barbel Inhelder. (2018), *Psikologi Anak*. Miftahul Jannah, Yogyakarta, Pustaka Pelajar.

Sarwono, Jonathan dan Hary Lubis. (2007), *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta, CV. Andi Offset.

Setia, Putu. (2014), *Bali Menggugat*, Jakarta, Kepustakaan Populer Gramedia.

Simpem A.B, W. (2010), *Basita Parihasa*, Denpasar, Upada Sastra.

Jurnal Ilmiah

Abdillah, M. Yasin dan Dimas Krisna Aditya. (2019), "Perancangan Media Pembelajaran Kreatif Untuk Belajar Aksara Lontara". e-Proceeding of Art & Design, Vol. 6 No. 2, <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/9392/9263>.

Bali, Provinsi. (2016), "Peraturan Gubernur Bali Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Penyuluh Bahasa Bali", (15 August 2017), <https://jdih.baliprov.go.id/produk-hukum/peraturan/abstrak/23538>.

Christian, Arnoldus Johan, P. Gogor Bangsa, Aniendya Christianna. (2017), "Perancangan Media Board Game untuk Meningkatkan Kepedulian Anak-Anak Terhadap Kondisi Laut Indonesia", DKV Adiwarna Universitas Kristen Petra, Vol. 1 No. 10. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/download/5477/5011>

Mostowfi, Sara, Nasser Koleini Mamaghani, and Mehdi Khorramar. (2016), "Designing Playful Learning by Using Educational Board Game for Children In The Age Range of 7-12: (A Case Study: Recycling and Waste Separation Education Board Game)", International Journal Of Environmental & Science Education, Vol. 11, No. 12, <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1115686.pdf>

Mudrikah, Dela Diah, Dewi Kusriani, Ahmad Dahidi. (2017), "Efektivitas Permainan Karuta Terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Murni terhadap Siswa Kelas X SMA Pasundan 8 Bandung)", Edujapan, Vol.1 No. 2. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edujapan/article/view/8581>.

Shanks, Michael. (2019), "An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE", Institute of Design Stanford, <http://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554>.

Suweta, I Made. (2018), "Perencanaan Bahasa Bali (Mengantisipasi Keterpurukan Bahasa, Aksara, Dan Sastra Bali)", *Purwadita*, Vol. 2 No. 2 September, <http://jurnal.stahmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita/article/download/81/74>.

Tanumihardja, Amelia Tania, Deny Tri Ardianto, Erandaru. (2014), "Perancangan Permainan Papan Sebagai Media Edukasi Pengenalan Karier Bagi Remaja". *DKV Adiwarna Universitas Kristen Petra*, Vol. 1 No. 4. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/download/1858/1668>.

Temaja, I Gede Bagus Wisnu Bayu. (2018), "Cecimpedan: Teka-Teki dalam Bahasa Bali". *Kongres Bahasa Indonesia XI*. Jakarta, 28 - 31 Oktober 2018, http://kbi.kemdikbud.go.id/front/search_subtema/5/12.

Webtografi

"5 Tahap Perkembangan Anak Usia Praremaja." *Parenting*. <<https://www.parenting.co.id/usia-sekolah/5-tahap-perkembangan-anak-usia-praremaja>>.

"Ini dia 11 Tugas Utama Penyuluh Bahasa Bali." *Metro Bali*. 31 Mei 2016. <<http://metroballi.com/ini-dia-11-tugas-utama-penyuluh-bahasa-bali/>>.

Agung, Agung Gede. "Penggunaan Bahasa Bali Halus di Kalangan Anak Muda Mengalami Penurunan." *Berita Bali*. 15 Februari 2019. <<https://www.news.beritabali.com/read/2019/02/15/201902150009/penggunaan-bahasa-bali-halus-di-kalangan-anak-muda-mengalami-penurunan/>>.

Firdaus, Fita. "Daftar Prodi dengan Tingkat Kompetisi Tinggi di UNUD." *Tirto*. 10 Juni 2019. <<https://tirto.id/daftar-prodi-dengan-tingkat-kompetisi-tinggi-di-unud-d9Qx>>.

John, Dewey. "Ciri-ciri Anak Sekolah Dasar Usia 10-12 Tahun." *Silabus*. <<https://www.silabus.web.id/ciri-ciri-anak-sekolah-dasar-usia-10-12-tahun/>>.

Kusniarti, A. A. Seri. "Bahasa Bali Semakin Tergerus, Orang Tua Jarang Mengajarkan, Generasi Muda Enggan *Mabasa* Bali." *Bali Tribun News*. 14 Desember 2018. <<https://bali.tribunnews.com/2018/12/15/bahasa-bali-semakin-tergerus-orangtua-jarang-mengajarkan-generasi-muda-enggan-mabasa-bali?page=all>>.

Siregar, Edmiraldo. "[Cek Fakta] Separuh Bahasa Daerah Akan Punah." *Liputan 6*. 28 Oktober 2017. <<https://www.liputan6.com/cek-fakta/read/3378930/cek-fakta-separuh-bahasa-daerah-akan-punah>>.

Wawancara

Widyarti, Gusti Ayu, Koordinator Kelompok Penyuluh Bahasa Bali kota Denpasar, Wawancara tanggal 13 November 2020 pukul 13.00 Wita di Sekretariat Penyuluh Bahasa Bali Kota Denpasar, Jalan Mayor Wisnu No. 1 (Perpustakaan Agung Pura Jagatnatha Denpasar) Denpasar, Bali.

Ranuara, I Gede Anom, Seniman Penggiat Sastra Bali, Wawancara tanggal 3 Oktober 2021 pukul 13.15 Wita di Kediaman Seniman, Jalan Sulatri Gang XIV No. 5 Denpasar, Bali.





Transkrip Wawancara

Hari/ Tanggal : Jumat, 13 November 2020 pukul 13.00 Wita
Tempat : Sekretariat Penyuluh Bahasa Bali kota Denpasar, Jalan Mayor Wisnu No. 1(Perpustakaan Agung Pura Jagatnatha)
Narasumber : Gusti Ayu Widyarti
Posisi dalam Forum : Ketua Koordinator Kelompok Penyuluh Bahasa Bali Kota Denpasar

P : Bagaimana minat anak – anak kelompok belajar terhadap bahasa bali, apakah diperlukan bentuk media pembelajaran diluar dari bentuk media yang ada ?

N : Saya *sharing* aja langsung biar bisa ada bayangan. Selama ini untuk kelompok belajar, kita memang berjalan 2 kelompok belajar. Anak – anak dan remaja. Untuk animo anak – anak kalau awal memang agak kurang, minat untuk belajar bahasa Bali. Karena mungkin di sekolah terlalu berat. Nah, cara kita menarik minat dengan cara permainan. Permainan itu permainan tradisional. Kita mengadopsi permainan tradisional yang biasa kita tau, yang biasa kita pakai waktu kecil. Pak Made Taro kadang memberikan informasi terkait permainan. Kita coba ke anak – anak. Kita ajak langsung anak – anak bermain dan langsung ikut berbahasa Bali. Akhirnya lama kelamaan dengan permainan itu semakin banyak yang datang untuk belajar. Awal cuma 3 orang, 5 orang, meningkat. Sampai akhirnya di desa saya sendiri sampai menolak, karena terlalu banyak. Tidak bisa sendiri kalau 25- 30an susah saya mengajar langsung. Karena SD itu banyak, ada yang dari kelas 1 sampai sekian susah untuk mengajar. Akhirnya karena dengan permainan itu anak – anak jadi menarik minatnya untuk belajar bahasa Bali. Seperti yang saya sampaikan sama teman yg di ISI juga. Dia ingin membuat konsep desain bangunan tapi di dalamnya isi tentang Bahasa Bali. Ruang publik tapi isinya Bahasa Bali. Saya kasi tau kalau kamu mau buat museum, tidak akan ada yang datang. Kalau membuat perpustakaan tambah tidak ada yang datang. Bagaimana kalau untuk membuat media, permainan tradisional dengan *{satu}* segala macam. Memang untuk kelompok belajar permainan tradisional memang yang paling efektif. Kalau menggunakan media komputer, bosan anak – anak. Pokoknya kalau membuat ilustrasi, gambar, biar anak – anak tertarik untuk mengenal Bahasa Bali. Kalau membuat permainan pasti menarik itu, untuk anak - anak. Seperti puzzle – puzzle isinya tentang media pembelajaran. Tapi kendalanya pasti rentan rusak, berebut. Susah akan menghandle karena tidak mungkin media satu untuk semua. Kalau permainan tradisional yang kita bisa bermain berkelompok. Kan bisa membagi tugas, tidak mungkin bisa mengandalkan satu saja media pasti akan banyak. Walaupun contoh misalnya berlima anak yang lain pasti “ikut bu, ikut bu” gitu dah nanti. Kendalanya pasti di situ, kecuali di kelompok belajar yang anaknya cuma 5 orang. Dilihat animonya seperti itu. Bisa juga medianya dibuat banyak per kelompok, dengan pemandunya penyuluh. Pemandu satu trus anak – anak berapa bermain. Gampang mengukur responnya. Buat kuesioner atau apa, bisa kita membuat sesuatu yang terukur. Media ada, bukti pelaksanaannya ada, datanya ada, hasilnya ada nanti.

P : Bagaimana terkait sample siswa yang bisa di teliti, berapa jumlahnya ?

N : Kalau mau mengambil sampelnya berapa per kecamatan. Ada 4 kecamatan ini. Satu kecamatan pakai 5. Lima kali empat, 20 berarti harus buat segitu. Kalau ambil 1 desa saja ngga mungkin itu. Karena Denpasar kan ada 4 kecamatan. Kalau ambil di Denut aja. Anak – anak di 3 kecamatan yang lain tidak dia mewakili Denpasar jadinya. Harus mengambil semua sample dari semua kecamatan. Kalau misalnya 1 kecamatan pakai 1 desa saja mewakili. Atau kelompok belajar setiap desa bisa kita ambil 2 orang untuk mewakili desanya. Misalnya Denut ada 10 desa. Per 3 orang mewakili desanya dia untuk ikut uji coba kan bisa. Jadi itungannya tetap satu satu tiap kecamatan. Tergantung berapa kita pakai medianya. Misalnya per kecamatan batasi orangnya berapa. 20 orang/ 25 orang kali 4 sudah 100 datanya. Kalau bisa kan bagus, ada sesuatu hal yang baru bisa diberikan ke anak – anak. Apalagi sekarang covid. Kan anak – anak jarang ketemu. Semua minta belajar anak – anak bilang, “kapan ketemu bu ?” karena, kangen mereka. Kangen tatap muka, kangen bermain dengan teman – temannya.

P : Apakah ada pembelajaran online yang dilakukan selama masa pandemi ini?

N : Ada, tapi tidak nyaman anak – anak. Kadang – kadang ada pertanyaan seperti ini, dijawabnya tidak nyambung kadang – kadang. Tidak mengerti dia kadang – kadang dengan jawaban kita. Kalau misalnya dengan media permainan, itu bagus. Asal jangan dengan media komputer itu sudah tidak masuk untuk anak – anak sekarang. Karena mereka jenuh. Jenuh sekali dengan media komputer itu. Kasi dia bermain di alam, di sungai di sawah. Nomer satu mereka. Media digital ini membosankan karena sekarang untuk menjawab kebosanan itu, kembali ke media konvensional. Kalau dikasi media online tersebut, anak – anak pasti tidak ingin ikut. Kita pernah membuat kuis online. Antusiannya sekali saja. Minggu depan tidak ada yang mau ikut. Kecuali ajak permainan. {*Megala – gala*} 200 kali diajak, senang dia anak – anak. Karena ada kegiatan fisik, kalau kalah disuruh menari *happy* mereka.

P : Untuk kontennya kira – kira saya akan konsultasi dengan teman – teman penyuluh. Karena, saya sendiri tidak mungkin bisa untuk mengisi konten Bahasa Bali ini.

N : Ya boleh. Nanti, sasarannya ini anak – anak atau remaja ?

P : Mungkin kalau untuk hal yang berkaitan permainan anak – anak lebih antusias ya. Kalau remaja sepertinya kurang tertarik. Kalau menurut saya ya. Tapi kalau dari teman – teman Penyuluh seperti apa ya ?

N : Kalau anak – anak sampai SMP masih senang mereka.

P : Oh, masih ya.

N : Ya kalo sampai SMP saya bilang. Kalau sudah SMA agak susah.

P : Agak susah, karena sibuk dengan hp ya.

N : Lain sudah, kalau SD masih senang anak- anak.

P : Ya betul. Paling nanti akan dibatasi untuk usianya sampai berapa. Tergantung jumlah siswanya sekarang. Kira - kira berapa yang bisa saya dapat dari datanya ?

N : Kalau siswa sih sebenarnya, Kalau untuk siswa anak – anak itu banyak sekali bahkan. Saya saja, ya kalau pukul rata ya, katakanlah 20 ya. {Ada 10 di Denut. 20 kali 10 sudah 100.} Itu untuk 1 kecamatan. Bilang dah, 20 bahkan bisa lebih dari 20 itu. Di saya saja 35. Di desa saya. Terus, belum lagi kecamatan lain, yang ada 11 desa. Banyak itu anak – anak. Karena sekarang di Denpasar itu dilirik kita sama desa. Jadi, yang ikut kelompok belajar, dapat mereka konsumsi. Kadang – kadang tas mereka dapat. Kadang – kadang baju setelan dapat. Dapat juga uang pembinaan 50 ribu sekali datang. Karena, dirasa gini sama desa, berguna ini kegiatannya begitu. Kalau tidak berguna, untuk apa diberikan dana. Lumayan itu, dapat *snack*, dapat nasi setiap datang itu, dapat baju. Misalnya, tahun ini dapat baju, tahun depan tas yang didapat. Buku dan alat tulis sudah pasti itu dapat. Ditambah dapat uang pembinaan, kan tambah ingin mereka daftar. Saya sendiri sampai tidak bisa mengerjakan.

P : Berarti dibatasi untuk jumlah pendaftanya ?

N : Ya, dibatasi.

P : Per satu desa itu ? Atau masing – masing desa berbeda ?

N : Kalau saya ya. Masing – masing desa beda – beda itu. Kalau saya, saya batasi. Karena saya tidak sanggup untuk mengajar terlalu banyak. Karena yang ikut itu, seperti yang saya sebutkan tadi. Bukan hanya kelas 4 saja. Bisa dari kelas 1 yang ikut sampai kelas 6. Jadi sekarang kita mengajar itu, pasti tidak bisa sama kita, memberikan pelajaran, kan begitu. Pasti kita memecah – memecah lah.

P : Nah itu juga, pas proses belajarnya. Karena, masing – masing kelas, misalnya kelas 1 dan kelas 4 kan berbeda dari pola pikir dan pemahamannya. Itu seperti apa, proses belajarnya apa dipisah atau bagaimana ?

N : Dipisah! Begini, saya kan ngajarnya di {*banjar*}. Saya pisah, kelas 1 sampai kelas 3. Buat mereka lingkaran. Bawa meja mereka biasanya. Buat lingkaran mereka bersama – sama. Kelas 4 dan kelas 6 buat mereka lingkaran. Kadang ada juga {*sekaa teruna*} yang ikut belajar. Saya kasi ikut, Bisa aksara atau tidak ? Kalau tidak bisa aksara, masuk ke kelas 1, kelas 3. Kesana mereka ikut. Seperti mengajar di {*EF*} jadinya. Karena, semua perlu ternyata dengan bahasa Bali sekarang. Apalagi kita gini, menarik lah menurut mereka. Cara belajar yang tidak membebani. Tidak keras juga kita.

P : Bagaimana dengan problem sampai sekarang terkait buku pelajaran yang masih tekstual untuk bahasa Bali ?

N : Selain itu banyak gini juga kadang. Salah juga kadang – kadang. Maksudnya tidak sesuai dengan jenjang umur bukunya itu. Aksara kadang – kadang sudah kelas 2 di ajarkan aksara. Sudah membaca lah. Walaupun {*nini nunu lele*} kan seharusnya belum. Baru pengenalan aksara harusnya kelas 1, kelas 2. Tapi kelas 2 sudah menulis {*nini nunu lele*} begitu. Kan, kelas 3 harusnya baru belajar. Di kelas 1, kelas 2 harusnya baru a, na, ca, ra, ka. Pengenalan a, na, ca, ra, ka. Bagaimana bentuknya, bagaimana caranya menulis. Terus *pengangge*-nya bagaimana bentuknya. Bagaimana caranya menulis. Kelas 3 baru kita mengkombinasikan. Bagaimana caranya membuat ni. Supaya bersuara ni. Begitu seharusnya. Kalau menurut kami ya. Sewaktu kita SD kan

begitu. Sekarang kan instan. Kelas 2 sudah diberikan PR membaca aksara. Kalau tidak diberi tahu, nanti ditanyakan orang tua murid. Kalau tidak diberi tahu, salah juga kita. Tapi kalau diberi tahu susah juga kita. Seperti orang yang cuma memberi jawaban saja. Bagaimana ya, posisi kita susah jadinya. Itu masalahnya, banyak sih sebenarnya. Bahasa Bali itu memang jadi momok. Sama seperti yang dari mahasiswa ISI itu, “Apa sebaiknya yang di buat mbok supaya senang anaknya ?” Dia ingin membuat bus keliling seperti SIM keliling itu. “Kan sedikit itu mbok. Ruangannya sempit, tidak banyak saya membuat desain.” Kalau ingin membuat yang seperti itu jasa penulisan PR buat, baru cocok. Banyak ada yang mau melihat. Kalau mau membuat museum jangan ke sini bertanya. Pasti tidak akan ada yang datang ke museum dan tidak menarik museum itu untuk anak – anak jaman sekarang. Sampai gratis, tidak ada yang datang. Malah jadi tempat prewed sekarang, karena tidak ada pemasukan. Padahal gratis masuk museum, tidak menarik. Karena memang seperti itu masyarakat kita. Museum, perpustakaan, kalau tidak karena membuat skripsi, buat tugas, tidak akan masuk ke perpustakaan. Tidak lah cocok membuat yang seperti itu. Kalau media pembelajaran pendekatannya permainan cocok menurut saya. Karena memang anak – anak itu yang dia suka seperti itu. Seperti ilustrasi gambar itu. Saya kan kerja sama dengan STD untuk membuat ilustrasi. Baru saya tunjukkan saja, ini judulnya nanti ya, “Aduh bagus sekali bu guru, minta satu ya.” Seperti itu anak – anak. Pokoknya antusias lah mereka. Kalau untuk anak – anak itu kita susah susah gampang untuk mengajari. Harus membuat kita sesuatu yang menarik. Dulu kan, kita membuat *satua di carik* bersama Pak Taro di Subak Sembung. Intinya kembali ke alam. Belajar dari sekolah *Green School*. Sebenarnya banyak ada problem terkait Bahasa Bali di Denpasar. Karena, masyarakatnya campur dari mana – mana.

Hari/ Tanggal : Minggu, 03 Oktober 2021 pukul 13.15 Wita
Tempat : Kediaman Seniman, Jalan Sulatri Gang XIV No. 5 Denpasar, Bali
Narasumber : I Gede Anom Ranuara (Guru Anom)
Posisi dalam Forum : Seniman Penggiat Bahasa, Sastra, Aksara Bali

P : Melihat kapasitas guru sebagai seorang seniman, pembina, juri, atau dapat dikatakan sebagai penggiat terkait Sastra, Bahasa Bali. Bagaimana keberadaan Bahasa Bali khususnya Sastra Bali sebagai bentuk ketahanan budaya yang terjadi saat ini ?

N : Begini, kalau kita berbicara bahasa Bali boleh dikatakan di zaman sekarang ini, masih ada penganaktirian. Penganaktirian artinya masih memandang sebelah mata. Walaupun bapak gubernur sudah mengeksistensi melalui pembentukan tenaga penyuluh lapangan Bahasa Bali. Notabene, masih anak – anak kita ini masih “beberapa” masih perlu adanya penggodokan khusus tentang materi Bahasa Bali, yang relevan dengan keadaan masyarakat. Yang kayaknya belum digarap. Sekarang masih kinerjanya dalam tatanan apa yang menjadi program pemerintah. Khususnya, *pengkadalokan* lontar, pembersihan lontar, dengan program – program lomba yang

terkait dengan bulan bahasa. Itu bisa dikatakan sebagai kegiatan yang terprogram oleh pemerintah. Artinya, itu mengikuti petunjuk dari pemerintah itu sendiri. Jadinya, belum ada kiat untuk, dari diri anak – anak untuk penyelamat. Dengan inovasi – inovasi, apa yang harus dilakukan di luar program – program yang dilakukan oleh pemerintah. Kiat – kiat itu belum ada. Guru waktu di pedalangan. Sempat waktu kongres wayang di Bandung. Guru menawarkan, bagaimana wayang pipih itu dikolaborasi atau di kembangkan dari wayang pipih menjadi bentuk film – film kayak sekarang contoh saja *Power Ranger*. Untuk menarik minat anak – anak itu kembali ke wayang pipih. Nah, dengan Bahasa Bali pun kita perlu inovasi seperti itu. Upamanya saja mungkin *satua Tuwung Kuning*, atau yang agak erotisnya, mungkin contohnya *Bharatayudha* diambil cerita wayang. Ketika perang Gatot Kaca dengan Karna. Kenapa tidak ketika melepaskan panah Gatot Kaca berubah dengan properti kekinian. Dengan kostum – kostum *Power Ranger*. Tapi dengan bahasanya Bahasa Bali. Kita kan *chasing* itu bahasa bagian dari budaya kan begitu ya, menurut teorinya Koentjaraningrat. Dan pesan dari Bapak Ida Sudara Narayana Almarhum, apapun bentuk budaya itu kita harus bedah dari bahasa. Karena, bahasa sebagai satu – satunya alat transformasi budaya itu adalah bahasa. Apapun bentuk budaya itu bahasa harus dipahami. Makanya, dalam mempublikasikan, dalam membuat bahasa itu menjadi suatu kebutuhan. Nah, *chasingnya* itu perlu diperbaharui. Bagaimana caranya disesuaikan dengan zaman. Karena budaya itu perubahan. Contoh saja dari *Samsung* mungkin *Samsung* kedepan itu *chasingnya* berubah, walaupun isinya masih tetap sama. Kalau, terkait dengan tesis tadi, guru sangat membutuhkan hal itu. Membutuhkan, perlunya ada inovasi – inovasi untuk pelestarian Bahasa Bali itu.

P : Tadi, sempat disinggung terkait peraturan penggunaan, pelestarian bahasa. Setahu saya itu terkait dengan Pergub No. 80 tahun 2018. Menurut guru apakah implementasi di masyarakat itu sudah pas, terkait pelestarian dan pengembangan itu, sudah terlihat, atau sedang berjalan atau malah bergerak mundur ?

N : Guru melihat, kembali seperti yang saya sampaikan tadi. Pemerintah berusaha untuk mulai berjalan dan sudah berjalan lah. Nah, ketika kita baru berjalan ini, dibutuhkan orang – orang yang memang peduli. Selama ini, contoh saja memang sih jebolannya dari fakultas jurusan terkait, sastra lah. Tapi, notabeneya tidak semua mahasiswa yang peduli. Itu satu, atau mungkin saja ada mahasiswa pelarian lah. Dia tidak *basicnya* di sana. Contoh saja, biar dapat saja kuliah di {Universitas besar di Bali}. Di mana lah jurusannya yang penting saya punya label di Universitas itu. Maka itu yang kita was – waskan. Jadinya banyaklah di lapangan anak – anak yang ketika baru berjalan, dia baru belajar. Di masyarakat ini, maka dari itu kita harus orang yang peduli dengan ini, harus lebih intens. Intens dalam artian mengarahkan dan membina yang dicatat menjadi penggerak untuk eksistensi Bahasa Bali itu sendiri. Contoh saja, bagaimana kita, seperti guru. Ketika dimintai program dari BPNBB. “Guru apa yang harus kita buat ?” Guru buat *rahina mesatua* Bali yang bekerja sama dengan RRI. Satu kita bisa mengeksistensi karya – karya sastra daerah. Di sisi lain, pasca covid ini, bisa mengeksistensi seniman – seniman tua kita yang terdampak covid. Gunggak Carang Sari, Gusti Mambal itu guru libatkan sebagai narasumber.

P : Program *rahina mesatua* Bali ini, outputnya hanya berupa audio saja, atau ada visualnya ?

N : Ada visualnya, 3 episode visualnya. Karena, permintaan Gunglak Carang sari ingin reuni, dari 21 episode guru buat. Artinya 21 dipotong 3 ada visualnya. Guru bikin rangkaian cerita tantri itu. Biar ketemu kita sekali bercerita. Mungkin guru lebih banyak bergerak dengan BPNBB bersama {Prof. Suarta} dan Prof. Surada guru libatkan menjadi juri *mawirama* SMA/ SMK se Bali. Setelah itu notabene, lebih banyak peminatnya kalau virtual itu, dengan utsawa yang kita adakan. Utsawa yang setiap tahun diadakan, pesertanya susah dicari. Ketika kita virtualkan, pesertanya membludak. Peserta waktu itu cowoknya saja 42, ceweknya 75. Prof. Surada sampai geleng – geleng kepala. “Bagaimana ini caranya bekerja ru ?” Tahun depan 2022, guru sudah mendapat lampu hijau dari BPNBB. Guru programkan juga lomba *Marerasan Basa Bali*. Itulah cara guru untuk mengeksistensi bahasa Bali. Dengan iming – iming hadiah sebagai motivasi, sebagai perangsang, mau tidak mau dia akan belajar.

P : Artinya, untuk memotivasi hal tersebut harus dirangsang dulu, baru muncul peminat – peminatnya begitu ?

N : Ya, kebetulan PNBB, berani menyediakan dana. Untuk lomba *marerasan* tahun depan ini, guru rancang itu juara 1 nya 5 juta, setelah itu 4,5, setelah itu 3 juta sampai harapan. Program itu, mencari 10 besar. Itu, salah satu sasarannya nanti *Sekaa Teruna* atau *Sabha Yowana*.

P : Kalau dilihat program itu cukup baik. Namun, ketika tidak adanya program itu, kalau dari perspektif guru. Keinginan anak muda, yang mana sebagai penerus berkelanjutan Sastra, Bahasa, dan Aksara Bali. Ketika perlombaan itu tidak ada, apakah antusias anak muda akan masih tetap sama ? Mengingat untuk jangka panjangnya, kan tidak akan mungkin sponsor mampu memberikan jumlah nilai yang sebesar itu untuk beberapa tahun.

N : Kembali kedepan, tetap bahasa Bali itu akan tertatih – tatih. Kenapa ? Kembali kepada tadi kalau kita yang diformat untuk mengeksistensi Bahasa Bali, tidak punya kemampuan untuk mengkemas. Bagaimana caranya menyajikan bahasa Bali itu menjadi kebutuhan. Ini perlu menjadi pemikiran kita kedepan. *Chasingnya* itu gimana sih. Apa sih kemauan pemuda, *sekaa teruna* atau anak – anak muda. Untuk biar bisa Bahasa Bali itu menyentuh. Atau saja apakah tidak mungkin, kita format hp ini dengan Bahasa Bali. Walaupun ada beberapa istilah yang bisa dipakai dengan Bahasa Bali. Kita format dengan Bahasa Bali. Apa sih kebutuhan sehari – harinya yang ditekuni, yang disenangi oleh anak muda itu. Kenapa tidak bahan itu, kita format dengan Bahasa Bali. Ini yang belum ada, memikirkan sejauh itu jung. Bahasa itu kan, konsumtif. Harus dipakai setiap hari. *Chasingnya* pun harus konsumtif. Kalau kita ingin capcay, masa kita harus tawarkan babi guling, kan ga mungkin. Kalau dia ingin capcay, kita tawarkan kol, wortel, itu kita tawarkan. Ini kol loh, ini wortel oh ya, ini bahan capcay semua.

P : Berarti tujuan dari perlombaan itu, rencana jangka pendeknya begitu ?

N : Ya, jangka pendeknya untuk motivasi. Jangka panjangnya kita harus menyesuaikan. Format – format untuk penyajian. Contoh saja di pementasan. Kenapa ada *Topeng Keras*, kenapa ada *Topeng Tua*, kenapa mungkin *Monyer*. Ini salah satu teknik seorang seniman topeng di eranya. Untuk bisa mengklasifikasi penonton. Dalam artian, tatanan umur. Pertama dia klasifikasi, lihat penonton oh anak – anak sekian

persen, remaja sekian persen, orang tua sekian persen. Setelah itu, keluar *Topeng Tua*, diperhatikan sekali lagi benar atau tidak. Kan, akan bergerak penontonnya. Oh ternyata tadi, orang tua lebih banyak. Sekarang anak muda lebih banyak, remaja lebih banyak. Setelah itu, baru dia akan mengeluarkan, karena remaja lebih banyak. Yang disampaikan apa, pasti kebutuhan remaja yang dipakai untuk membuka. Dipakai kebutuhan remaja, bikin humornya dulu, masukin *tatwa*. Kalau orang tua yang lebih banyak *tatwa* nya diselengi humor. Teknik – teknik itu yang perlu kita ketahui. Tergantung situasi, kondisi yang menentukan kita berbuat apa, seperti apa, untuk apa. Makanya leluhur kita sudah menyampaikan *desa, kala, patra* itu dipakai patokan. Kalau itu dilupakan, pasti hancur. Mungkin sekarang dengan mengeksistensi beberapa nama jalan sudah memakai bahasa Bali. Termasuk Trans Metro Dewata sudah ada tulisan Bali. Notabene semua, guru yang bikin begitu. Mereka yang di kantor tidak mau belajar itu masalahnya jung. Kalau sudah seperti itu, pasti diserahkan, “Guru, tolong buat, bagaimana sebaiknya.” Kenapa mereka tidak mau belajar. “Guru bagaimana caranya membuat ini ? saya disuruh untuk membuat ini.” Kan seharusnya seperti itu. “Guru, tolong buat.” Kan guru yang kerja. Mereka ga kerja, mereka hanya menerima yang sudah jadi. Mereka ga mau tau bagaimana caranya belajar itu.

P : Artinya, untuk generasi yang diatas itu, sudah tidak bisa untuk mempelajari ya. Yang dirangsang memang harus generasi yang lebih muda.

N : Metodologi untuk publikasinya perlu penyesuaian dengan keadaan. Memang harus ada inovasi. Tanpa begitu akan ditinggal jung. Pasti akan ditinggal. Guru sempat berbincang dengan Pak Nengah Media. “Pa, coba membuat kamus khusus istilah Bali.” Kamus istilah ya, bukan kamus Bahasa Bali. Kenapa namanya *seket*, kenapa namanya *selawe, telung benang*, kenapa *satus*, kenapa *satak*. Kenapa bisa disebut *selawe*. *Selawe* itu kan 1 benang. Lawe itu kan benang. 2 *lawe saiket*. Lalu kenapa tidak disebut 3 *lawe*, tetapi *telung benang*. *Sagantus* sekarang, *saiket, saiket*, jadi *sagantus, paro belah*. Nah, sekarang untuk menyajikan seperti itu, guru tidak ingin dalam bentuk tulisan, kamus yang harus dibuka seperti itu. Dalam bentuk percakapan. Dengan animasi kek, diceritakan mencari harta karun. Mungkin antara Bahasa Bali, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dipadukan. Hal seperti ini dibutuhkan kalau anak – anak tatanan tk atau paud kita bikin. Masa kalah dari Upin Ipin. Kita bikin seperti itu, sekarang anak – anak kan larinya ke dialek Malaysia.

P : Masih terkait bahasa. Apakah kurikulum yang diajarkan saat ini, apa terlalu berat untuk anak – anak ? Anggaph kurikulum di SD. Karena, saya mengalami juga, bahwa di SD sampai SMA, kurikulumnya sama. Yang tidak dilihat mungkin dari segi daya tangkap anak SD dan SMA kan berbeda. Kalau menurut guru apakah terlalu berat ?

N : Berat, kenapa berat. Begini, kalau guru menyikapi dengan materi sekarang. Pembuat materi ingin menyajikan kemampuan dia, apa yang dia ketahui. Tidak mau membuat materi apa yang diketahui anak – anak atau apa yang ingin diketahui anak - anak. Contoh, apa yang dekat dengan dia, “ini adalah tumbuhan apa ?” bukan “apa nama dari anak ini ?” Pembuatnya tau bahwa nama dari anak ini, adalah itu. Orang tuanya saja tidak tahu. Keblinger pasti semuanya. Jadi, diluar Bahasa Bali, di Bahasa Indonesia, belajar membaca yang diajarkan pertama apa ? ini Budi. Kita diajarkan

budhi dahulu. Iwan adik Budi. Kenapa tidak kakaknya yang diajarkan, kenapa adiknya. Tanggung jawab Budi itu pada adiknya. Ada Budi, ada Iwan, ada Wati. Ini kan suara konsonan bibir, w ketika ada pengulangan. Coba kita ganti w nya menjadi m. Dibawah budhi ada iman. Diatas budhi ada mati. Iman itu dipelajari untuk mencapai budhi. Ketika budhi sudah diengar baru kita menuju kematian. Ada filosofi seperti itu yang dianggap remeh. Yang biasa itulah perlu dipublikasikan kembali sehingga menjadi lebih biasa. Mencari bahan baru, yang notabene hanya ada di daerah tertentu dan itu dipakai materi. Di daerah lain kan tidak tau dia. Coba kita pakai yang umum yang dekat dengan anak – anak. Untuk ukuran paud segini, SD segini, formulasi ini yang masih rancu. Mereka berusaha untuk membuat materi, kemampuan mereka yang dipakai tolak ukur. Terlebih lagi mereka orang akademis yang tidak pernah menjadi orng lapangan. Mengatakan *entud* saja anak – anak tidak bisa. Begini disuruh sama pelatihnya “Aduh capai sekali *entud* nya.” “Aduh capai sekali *entut* nya.” *Entut* dibilang, *entut* dan *entud* kan berbeda. Dalam berbahasa yang dasar bagaimana, yang mana namanya *meme* yang mana namanya *bapa* kan begitu. Kalau diatas itu, kalau di Puri, ini *aji*, ini *biang*. Yang begitu saja dulu dilatih anak – anak.

P : Nah, itu kan dari sistem belajar yang tatap muka pun masih rancu materi pembelajarannya. Apalagi kalau belajar *online* seperti sekarang. Bagaimana menurut guru ?

N : Terus terang saja, ini guru pakai contoh. Sekarang anak – anak guru kan ambil gambar di Tangerang untuk UDG nasional. Dia kirim rekaman ke sini. Guru pun kontrol dari sini. Kan, tidak murni guru dengar suara aslinya. Tidak langsung. Jiwanngga akan kita temukan. Bahasanya okelah, suaranya okelah. Tapi jiwanya dalam menyajikan bahasa seperti apa, itu yang dapat kita sentuh. Karakternya itu seperti apa, kelemahannya ini. Walaupun *videocall*, malah beda. *Rasa* nya hilang. Kalau *live*, tatap muka. Antara cemberut dengan ini, kan sudah beda. Kalau sudah begini, ada kode ga dari dari depan itu. Kan, kita masih berpikir begini. Kalau tidak ada kode oke lah. Tapi kalo ada kode di depan, tanpa ada kode dia bisa salah kan. Artinya secara fisik okelah, tapi rohnya itu tidak ketemu.

P : Saya meneliti terkait teman – teman dari Penyuluh Bahasa Bali. Dimana *problem* terkait kelompok belajarnya, jenuh dengan pembelajaran *online*. Apalagi sudah 2 tahun semenjak covid ini. Jadi rencana saya adalah membuat media permainan yang dibatasi jumlah pemainnya. Hanya saja saya masih mencari formulasi yang tepat terkait cerita atau *storylinenya*. Kira – kira jika dari guru, apakah bisa memberikan masukan ?

N : Ada *matetutupan*, sejenis lagu. Lagu Sang Hyang. Ada di bait ke berapa itu, *made cenik*. *Made cenik, lilig montor ibi sanja, lilig montor ibi sanja montor Badung ke Gianyar, montor Badung ke Gianyar gedebege muat batu* dan seterusnya. *Tulup* itu artinya *petitis*. *Petitis* itu adalah sasaran. Satu sisi kita bisa memperkenalkan mereka nyanyian Sang Hyang. Satunya bisa mengajak mereka bermain. Siapa yang berperan menjadi burung, siapa yang membawa *tulup*. Jadi, dari segi bahasa bisa kita mengenalkan apa itu *tulup*. Pemaknaan *tulup*. Sedangkan untuk ukuran anak – anak, *tulup* itu adalah alat untuk berburu. Apa yang harus kita buru, binatang. Kita bisa memasukkan lubdaka. Kalau di tantri, binatang itu simbol kebodohan. Makanya,

kebodohan itu yang harus diburu. Maka dari itu, lubdaka mendapatkan surga, karena semua kebodohan itu dapat dibunuh. *Tulup* itu kan, salah satu yang bisa kita gambarkan banyak. Atau bisa bentuk permainan dengan animasi, atau dengan bentuk visual seperti itu. *Livenya* kita bisa bermain langsung. Ada permainan yang memakai *tulup*, *matetulupan* seperti orang sedang berburu burung. Tapi ia tidak berburu burung, hanya saja seperti orang berburu dengan *tulup*.

P : Jikalau misalnya, mengambil salah satu bentuk dari Sastra Bali Klasik, untuk digunakan sebagai *basic*, bagaimana ?

N : Boleh saja, yang penting jangan terlalu berat. Artinya, biar dia masuk dalam kegiatan itu. Itu saja intinya. Kalau dia sudah merasakan, dia yang memiliki, itu yang kita cari. Ketika dia masih nempel pasti berat. Guru disini artinya memberikan salah satu contoh, nanti jung yang memilah kembali, mana sih yang lebih relevan dengan usianya anak – anak. Dan, bisa kita menggali, mengeksistensi, apa yang sudah hampir tidak dikenal, yang sudah mati kan begitu. Artinya, guru juga berterima kasih dengan adanya Penyuluh Bahasa Bali ini ya beban guru lebih ringan lah sekarang. Artinya, sudah ada yang diajak peduli kan itu intinya. Tapi mereka memang harus digodok, perlu untuk didampingi.

P : Apakah guru pernah melakukan bentuk kerja sama, yang tujuannya memang sebagai bentuk pelestarian Bahasa, selain dengan BPNBB ?

N : Itu kebetulan yang liniernya kan BPNBB, ini Balai Pelestarian Nilai Budaya. Artinya kita kan lebih *enjoynya* kesana. Tentu saja dengan mengeksistensi ini. Karena ada, WBTB, Warisan Budaya Tak Benda Nasional Indonesia. Di sana kita juga, mau tidak mau ketika itu dipromosikan, ditetapkan sebagai warisan budaya tak benda. Pasti kita akan kelampayan mencari hal yang terkait warisan budaya itu, lebih banyak kepada ritus. Ritus itu tidak akan terlepas akan bahasa. Contoh di provinsi kan *Widya Sabha* untuk tahun ini, untuk nasional. Guru tanda kutip bukan bidang guru disana, disuruh menggarap nyanyian keagamaan. Mau tidak mau kita harus menggali juga, dengan Bahasa Indonesia, dengan Bahasa Bali. Mudah – mudahan dapat, bisa *booming*. Rg. Wedha itu, seperti ini lo isinya. Yang mana sloka itu kita kutip, kita gubah dalam Bahasa Bali. Isi dari Rg. Wedha itu, Agni Puja. Apa sih Agni Puja itu, ABCD, ubah ke Bahasa Bali. Jadinya oh gini. Inti dari Agni Puja itu kita bahasa dengan bahasa Bali yang disederhanakan. Lahan – lahan itu sebenarnya banyak jung, dengan BPNBB, dengan Widya Sabha, tim BBTB, cagar budaya.

P : Berarti bisa dibilang dari pemerintah, usaha yang dilakukan dalam rangka bentuk pelestarian dan eksistensi Bahasa Bali sudah maksimal ?

N : Sudah maksimal !

P : Cuma sekarang bagaimana implementasinya di masyarakat

N : Ya, katakanlah khusus di kota Denpasar. Bapak walikota sangat antusias dengan hal itu. Antusias sekali ! Menggebu - gebu untuk mengeksistensi kembali. Bukan hanya di bahasa, tapi dengan bangunan – bangunan *style bebadungan* itu akan di eksistensi kembali. Minimal dengan kembalinya situsnya. Akan menjadi pertanyaan bagi anak – anak. “Kok dibuat seperti itu ?”. Bangunan itu yang akan mengajarkan

mereka. Mau tidak mau, orang tuanya harus punya kemampuan tentang bangunan itu. Oh, begini orang Badung dahulu. Pak walikota sekarang sedang getol. Kalau tidak covid ini, sudah dirombak tembok luar *Jagatnatha*. Beliau berkeinginan untuk, bukan batanya yang difokuskan. Tapi *stylenya*. *Stylenya* kalau memang harus memakai batu padas ya okelah. Kan ada yang pakai padas, dicombine dia. Tapi *patranya*, *palihnya*, *patra gantungnya* yang kita ubah. Itu salah satu cara pemerintah bagaimana berusaha untuk mengembalikan jati diri, identitas Badung. Dan itu akan memicu juga sebagai salah satu motivasi atau mediasi untuk mengeksistensi Bahasa Bali. Dengan adanya bangunan itu, dia harus memahami, yang mana namanya *patra*, yang mana namanya *palih*. Apa sih itu *palih*. Apa sih itu *patra*, begitu. Kembali kepada media penyajiannya. Kita mau mengeksistensi memakai media apa. Kalau di sastra itu, bangunan itu, bukan bangunan. Tapi, sebuah rangkaian kalimat yang perlu diartikan. Kalau, seorang sastra menilai itu bukan bangunan, tapi itu rangkaian kalimat. Sebuah bentuk kata yang memiliki makna. Makanya kalau, *rakawe pengawe* itu karyanya itu adalah candinya beliau. Karya sastranya itu, apakah kakawin, apakah kidung. Itulah candi beliau untuk memuja.

P : Tidak berwujud fisik, namun bentuknya ada.

N : Ya, rangkaian kata – kata. Kalau itu didirikan berupa *physical* bangunan seperti ini jadinya. Makanya, kembali guru kedepan untuk mengeksistensi Bahasa Bali. Media penyajiannya / penyampaiannya itu harus banyak inovasi – inovasi. Supaya tidak baku dia, baku jadinya kaku dan jenuh. Contoh saja guru mengajar di Tangerang tapi ini sebelum covid. Kebetulan guru dapat dari jam 10 ya jam 11 di sinilah. Dari jam 11 sampai jam 1. Jam 12 kan jam – jamnya ngantuk itu. Setelah itu, kita lirik anak – anak. Oh, berarti ada yang mengantuk ini. Potong! “Ayo bangun !” “Ada apa guru ?” “Ya berdiri semua. Udah ?” “Udah.” “Ikuti, kamu yang ingatkan, karena lagu guru ini tidak akan terulang lagi.” “ Ya siap.” Buat guru lagu sendirian sambil bergerak. Hilang sudah mengantuknya. Kalau sudah diajak bergerak sambil bernyanyi. “Gimana ?” “Enak guru.” Lanjutkan materi kembali. Makanya guru bilang, kalau virtual itu, itu yang tidak bisa. Bentuk interaksi itu yang hilang.

P : Banyak juga guru – guru yang mengeluh kalau virtual itu entah tidak ditanggapi oleh siswanya. Atau ada juga beberapa katakanlah oknum guru yang hanya memberikan tugas saja.

N : Itulah, makanya guru bilang tadi. Karena, sains pembantunya kurang. Dia hanya menguasai sains pokok yang disampaikan. Sains pembantu kurang, pasti monoton dia jung. Monoton dia, kalau dia kaya akan sains pembantu, dia tidak akan kekurangan bahan. Justru dia akan kekurangan waktu. Bahannya belum sampai bisa jadi waktunya sudah habis. Contoh saja, ketika kita membahas agama, dilihat dari teori agama pasti hanya disitu situ saja. Kenapa tidak kita bedah dari sains yang lain. Kalau bisa dibedah dengan teori gelombang suara, kenapa tidak. Kalau bisa dibedah dengan teori biologi, kenapa tidak. Coba bedah dengan teori biologi. Coba bedah dengan teori fisika. Pasti *enjoy* mereka. Contoh, ini terkait dengan Bahasa Bali dan juga bagaimana inovasi – inovasi Bahasa Bali kedepan. *Panca Sembah*. Kenapa harus *puyung* pertama. Karena, kalau agama pasti berputar di situ saja. *Puyung* itu apa kosong. Kosong itu apa. Kita ambil dari *wewaran*. *Eka wara ngaran luang*. *Luang* itu apa ruang. y, r, l, w, ruang,

luang. *Luang* itu kan kosong. Kita berterima kasih lah sudah diberikan ruang. Tanpa adanya ruang kita tidak mungkin, melakukan komunikasi melakukan tatap muka. Ruang itulah yang ada dulu, tidak mungkin ruang itu belakangan. Pertama, ruang lah dulu, kosong lah dulu. Lalu ke Surya. Kenapa tidak ke Samodhaya langsung. Kenapa harus Surya. Surya itu matahari. Sekarang dipertanyakan sesuai ilmu biologi. Binatang dan manusia hidup karena apa, bernapas. Yang dihirup oleh manusia apa, oksigen. Oksigen datangnya dari mana, dari tumbuh – tumbuhan. Melalui apa, proses fotosintesis. Siapa yang membantu fotosintesis, matahari. Tanpa ada matahari, tidak ada fotosintesis, tidak ada oksigen. Selama ini agama adalah sebagai *upasaksi*. Itu kan menurut *agni puja*. Tapi secara biologi, matahari lah yang membantu membuat oksigen untuk pernapasan. Tanpa ada oksigen mana ada kehidupan. Terima kasihlah pada Surya sudah membantu proses fotosintesis. Sekarang *Tri Murti*. *Tri Murti* nya Hindu Bali, Brahma, Wisnu, Iswara. Ketika sudah ada kehidupan, manusia diberi apa, Brahma, pikiran, ide, akal. Wisnu penggerak ide, aktivitas. Setelah ada aktivitas, ada hasil aktivitas, apa yang dilakukan, publikasi, promosi. Tanpa dipromosikan, siapa tau kita punya hasil yang bagus. Dipublikasikan, Brahma, Wisnu, Iswara. Setelah itu, Ardenareswari. Ardenareswarinya siapa, berterima kasihlah engkau sudah diberikan dua sifat di dalam dirimu. Laki – laki diberi sifat wanita. Wanita diberi sifat laki – laki. Tanpa adanya 2 sifat ini manusia tidak akan bisa komunikatif. Ketika marah kan laki – laki ini. Ketika mendekati pacar, kan tidak mungkin laki – lakinya keluar, pasti wanitanya keluar. Biar bisa bersenyawa, lemah lembutlah kita, kasih sayang. Tapi, wanita ketika marah laki – lakinya keluar. Setelah itu *Samodhaya* nya apa, pujalah dewamu sesuai aktivitasmu. Seorang supir ya siapa yang dipuja sebagai seorang supir. Seorang petani, tidak mungkin dia memuja Dewi Saraswati pasti Bhatara Sri yang dipuja. Arahkan pujamu kepada aktivitasmu. Itulah *Samodhaya*. Kembali lagi ke *desa, kala, patra*. Itulah salah satunya, kenapa mereka merasa jenuh karena sains pembantunya kurang.

P : Mungkin bentuk inovasi itu, seperti sekarang dapat dikatakan sebagai zamannya untuk kolaborasi lah istilahnya, apakah seperti itu ?

N : Kita kalau tidak punya sains pembantu, bagaimana cara kita bisa berkolaborasi. Susah itu, makanya ketika jung misalnya bergerak di teknik. Tapi, sastra kita kuat, karawitan kita punya, menari kita bisa. Ketika kita berbicara tentang teknik. Ini seperti orang menari ini (menunjukkan gerakan tari), Ketika memainkan gambelan ini seperti ini (menunjukkan gerakan memainkan gambelan). Artinya, kaya lah dia jadinya. Bukan sekedar dipasang – pasang begitu saja.

P : Berarti sebagai bentuk seni itu, tidak ada batasan, bahkan terkait dan terangkai satu sama lainnya. Bagaimana dengan terkait Bahasa Bali kembali ?

N : Makanya inilah harmonisasi atau yang disebut *somia* ini. Harmonisasi, serasi selaras, dan seimbang. Bahasa agamanya *somia*. Bahasa fisiknya kosmik, keteraturan sistem. Hari ini, kenapa Bahasa Bali seperti itu, nah sistemnya mungkin. Komponen sistemnya yang kurang. Ada komponen sistem yang belum dipakai. Contohnya tromol, biasanya isi pelor 12. Copot 1 pelornya sudah pincang tromol itu kan. Sudah tidak bekerja sebagai sistem. Salah satu komponen sistemnya hilang, pasti jenuh. Sekarang dengan adanya kepincangan itu, coba kita tambah komponen sistemnya apa lagi 2 atau

1. Makanya pada zaman ini komponen apa yang kita butuhkan ? inovasi yang disesuaikan dengan zaman. Dalam *Niti Sastra* kan disebutkan, *saka nikang rat yen wenang kita manut*. Perkembangan dunia harus kamu ikuti. Itu yang terlupakan. *Manupadesa prihatah rumaksaya*. Peganglah jati diri, dasarnya dipegang. Artinya jangan lupa, jangan hilang dari rohnya. Kamu ikuti perkembangan zaman, rohnya jangan sampai hilang. Manu-nya, ion yang paling kecil itu manu. Bentuk jati diri, bentuk branding identitasnya, jangan sampai hilang.

P : Kembali ke anak – anak. Kalau dari lingkungan belajarnya, apakah berpengaruh ?

N : Berpengaruh sekali ! Lingkungan belajar sangat berpengaruh. Kita akan belajar formal apa nonformal. Kan begitu ya, sebelum ke formal pasti nonformal. Nonformalnya ini dimana, di keluarga. Makanya ketika dalang, ketika menceritakan sebuah lakon tentang *jabang tetuka* yang sudah dijadikan skripsi. Apa judul skripsinya, *jabang tetuka* sebuah metodologi proses pendewasaan anak. *Jabang, bang* itu merah. *Tutuk ika* asalnya. Asalnya adalah darah, apa itu bayi. Sekarang *jabang tetuka* itu tali pusarnya tidak bisa diputus. Tali pusar, itu kan, ikatan. Ikatan keluarga itu, yang belum bisa diputus. Sekarang untuk bisa dia masuk ke ranah formal, harus dipotong tali pusarnya. Harus dipotong dengan apa, dengan sarung senjata *konte*. *Konte* beritahu. Beritahulah, bahwa pemahaman orang tuanya. Kalau belajar disini saja tidak akan berkembang pemahamannya, ayo sekolahkan dia di sini. Supaya suatu saat dia menjadi sesuatu. Narada yang menjemputnya. Nara itu pikiran. Diajak ke *swarga*, itu tempat yang menerangi. Dipotonglah itu dengan senjata *konte* diberi pemberitahuan, pemahaman. Sekarang masukkan dia ke lembaga formal, ke kawah *Candra Gohmuka*. Datanglah dewa, pisaca, bidadara, bidadari. Menghujamkan panah. Panah itu pola pikir. Ada guru olah raga guru, guru macam – macam. Senjata itu diaduk, dan menjadi perisai. Ini merupakan persepsi. Setelah diaduk ia menjadi endapan. Endapan itu yang merupakan hasil dari mendengar, melihat, menyimak. Yang disebut sebagai persepsi, inilah perisai tersebut. Setelah itu menjadilah ia sarjana, sujana. Setelah menjadi sarjana, ke lapangan kamu, ini ada 2 komponen yang harus ditaklukkan dsengan ilmu yang kamu miliki, mampu atau tidak menyelesaikan masalah itu.

P : Bisa dikatakan ini merupakan bentuk analogi dari proses kehidupan seorang anak.

N : Ya, seperti itulah seorang anak berproses dalam kehidupan menjadi dewasa. Ini yang terlupakan, tahapannya ini berikan, di tahap ini, ini berikan. Tahapan – tahapan ini yang menjadi endapan yang menjadi persepsi.

Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA

Nomor : 337/IT4.4.1/PG/2022
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth.
Kepala Desa Dangin Puri Kelod
Kecamatan Denpasar Timur
Jalan Letda Kajeng No. 35
Bali

Yang bertanda tangan dibawah ini saya, Asisten Direktur I Program Pascasarjana ISI Yogyakarta memohonkan izin mahasiswa sebagai berikut:

Nama : A. A. Gede Dani Artha
NIM : 1921211411
Program Studi : Seni Program Magister
Minat Studi : Penciptaan Seni
Minat Utama : Diskomvis
Keperluan : Penelitian (Pengujian Media) dalam rangka menyusun Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Boardgame Sebagai Media Pembelajaran Komunikatif Bahasa Bali (Studi Kasus Siswa Penyuluh Bahasa Bali Usia 10- 12 Tahun)"
Waktu Penelitian : 19 Juni 2022

Mohon kepada yang bersangkutan dapat diberi izin dan bantuan seperfunya guna tercapainya tujuan tersebut.

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan, atas segala perhatiannya diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 9 Juni 2022

Asisten Direktur I,

Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum
NIP 19620429 198902 1001

Tembusan : Penyuluh Bahasa Bali kota Denpasar

Kuesioner Survei Media

Penilaian Media Berdasarkan Tingkat Kreativitas dan Tingkat Komunikatif

Data Responden

Nama :
Umur :
Jenis Kelamin :
Kelas :

Tingkat Kreativitas yang dimaksud terkait desain media secara visual (ilustrasi, tipografi, logo, karakter serta pemilihan warna). Sedangkan Tingkat Komunikatif yaitu pemahaman siswa secara verbal (penggunaan bahasa, mekanisme permainan, interaksi antar pemain)

Tingkat Penilaian



Berikan penilaian sesuai dengan tingkat penilaian stiker pada pertanyaan berikut ini :

Apakah isi dari permainan Playlian ini mudah untuk dimengerti, baik dari segi bahasa maupun langkah - langkah bermain ?

Apakah menurut adik - adik permainan Playlian ini bisa dimainkan dimana saja pada waktu senggang ?

Ketika memainkan permainan Playlian ini, apakah adik - adik menemukan kosa kata Bahasa Bali yang baru ?

Apakah permainan ini menarik secara visual (pemilihan warna, gambar, tulisan, serta karakter permainan) ?

Apakah adik - adik akan senang jika permainan Playlian ini dimainkan bersama keluarga / teman - teman ?

Berapa nilai secara keseluruhan pada permainan Playlian ini menurut adik - adik ?