

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



PUBLIKASI ILMIAH

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

**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

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.

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 empathize, 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.

A. Pendahuluan

Wujud degradasi dari Bahasa Bali terlihat dari berkurangnya aktivitas tulis-menulis seperti, penulisan artikel, *paper*, kertas kerja, dan karangan ilmiah berbahasa Bali (Suweta, 2018: 3). Sedangkan secara lisan, kendala yang terjadi dari segi *anggah-ungguh* (tata cara) berbahasa Bali, menyebabkan generasi muda Bali kurang begitu fasih berbahasa Bali (Agung, par. 2). Salah satu 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).

Survei yang dilaksanakan tahun 2018 oleh Penyuluh Bahasa Bali memperkuat *statement* tersebut. Data menunjukkan rendahnya persentase orang tua yang mengajarkan bahasa Bali kepada anak-anaknya, mencapai angka 24.216 orang atau sebanyak 47.34 % dari 51.513 orang (Kusniarti, par. 6-9).

Penyuluh Bahasa Bali sendiri merupakan kelompok dari individu yang dibentuk oleh Pemerintah Provinsi Bali di bawah naungan Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Provinsi Bali, melalui Peraturan Gubernur No. 19 tahun 2016. Penyuluh memiliki tugas dan wewenang dalam 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).

Fokus penelitian kali ini terkait salah satu tugas pokok penyuluh dalam penyelenggaraan kegiatan pengajaran / *nyastra* Bahasa Bali kepada kelompok belajar kecil usia sekolah dasar dan sekolah menengah pertama yang biasa dilaksanakan di balai desa setempat. Permasalahannya, yaitu kompleksnya kurikulum pengajaran Bahasa Bali yang selama ini diajarkan kepada siswa sekolah dasar untuk daya nalar siswa dalam memahami serta menangkap materi pembelajaran yang padat, mengakibatkan enggan siswa untuk belajar Bahasa Bali. (wawancara Gusti Ayu Widyarti selaku koordinator sekaligus ketua Penyuluh Bahasa Bali kota Denpasar).

Namun, 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 sarana yang digunakan saat itu lewat permainan tradisional. Menurut Widya, antusiasme anak sangat tinggi pada kegiatan tersebut. Ketika anak-anak diikutsertakan dalam permainan, anak dibiasakan mengaplikasikan penggunaan Bahasa Bali dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang lebih menyenangkan. Ada pula beberapa media alternatif yang tidak efektif menurut Widya, yaitu media belajar alternatif berbasis aplikasi digital pada *handphone* yang hanya mampu memancing atensi sementara dan tidak memberikan efek kontinuitas.

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, perlu adanya inovasi terkait media ajar maupun SDMnya, karena keberadaan Bahasa Bali saat ini dinilai masih dipandang sebelah mata. Khususnya, terkait materi pembelajaran yang dirasa kurang relevan dengan keadaan masyarakat saat ini. (hasil wawancara Minggu, 3 Oktober 2021) Sejalan dengan pernyataan beliau, perancangan kali ini menitikberatkan ranah inovasi tersebut, melalui perancangan media pembelajaran yang dikombinasikan dengan mekanisme permainan / gamifikasi.

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. Permasalahan lainnya yaitu terkait kebosanan siswa terhadap proses belajar daring. 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*. Solusi yang penulis tawarkan melalui perancangan media *boardgame* yang bertujuan memperkaya serta mengembangkan bentuk media belajar Bahasa Bali, sehingga menjadi lebih bervariasi.

Konten yang 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 terdokumentasikan. *Cecimpedan* biasanya diperlombakan pada ajang Pesta Kesenian Bali. Namun, sedikitnya peminat kesenian ini membuat penulis berupaya untuk mengkolaborasikannya dengan media permainan *boardgame* sebagai perantara pesan. Urgensi perancangan ini dibutuhkan, karena terputusnya peranan orang tua sebagai penerus keberlangsungan Bahasa Bali kepada anaknya.

B. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan yaitu *Design Thinking* menurut Tim Brown sebagai metode utama, metode perancangan akan beririsan dengan teori Gamifikasi yang memuat tahapan dalam merancang mekanisme permainan. Teori Gamifikasi yang diaplikasikan berdasarkan pada *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook Ideas into Practice* dari Karl M. Kapp dkk (2014: 222- 239). Sedangkan metode *Design Thinking* yang diaplikasikan kali ini, diinisiasi oleh Tim Brown dan dikutip dari jurnal *An Introduction to Design Thinking Process Guide, Institute of Design Stanford* yang terdiri dari *emphatize, define, ideate, prototype, dan test* (2019: 1-5). Tahapan pada metode tersebut diantaranya,

1. Tahap *Emphatize*

Dilakukan proses 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*.

2. Tahap *Define*

Pada tahap ini penulis 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.

3. Tahap *Ideate*

Tahapan ini berkaitan dengan ide dalam 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.

4. Tahap *Prototype*

Pada tahap ini, penulis melakukan purwarupa perancangan, dengan melakukan proses *prototyping* visual perancangan *boardgame*, tahapan perancangan dimulai dengan penjaringan 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.

5. Tahap Test

Terakhir penulis melakukan proses pengujian media pada 19 Juni 2022 yang bertempat di Balai Banjar Taman, Desa Dangin 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.

C. Hasil Perancangan

Hasil pada proses perancangan kali ini terdiri dari visual perancangan *boardgame* serta bentuk media perancangan. Berikut ini penjabarannya,

1. Visual Perancangan Boardgame

a. Nama dan Logo



Gambar 1 Final Desain Logo
Sumber : Dokumen Pribadi

Nama dari logo permainan *boardgame* yang dirancang kali ini yaitu, 'Playlian' yang terinspirasi dari kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh Penyuluh Bahasa Bali kepada siswa kelompok belajar. Selain itu kata 'playlian' merupakan bentuk penggabungan dari kata *plalian* yang dalam Bahasa Bali berarti permainan dengan kata *play* yang dalam bahasa Inggris berarti bermain. Logo ini terdiri dari 2 unsur yang digabungkan yaitu, *logotype* dan *logogram*. Dari *logotype* yang bertuliskan "Playlian Cecimpedan" ini, terbagi menjadi 2 pada *copywriting* logo. Pada *Headline* logo yang bertuliskan judul dari *boardgame* Playlian. Sedangkan *sub-head* yang menjabarkan informasi terkait edisi *cecimpedan* dari boardgame ini.

b. Karakter



Gambar 2 Final Desain Karakter
Sumber : Dokumen Pribadi

Pemilihan karakter sendiri dipilih dari penggambaran visual target audiens dengan kisaran 10 – 12 tahun secara kartunal. Sehingga, dipilihlah 2 karakter yang mewakili keberadaan anak laki – laki dan anak perempuan sebagai karakter yang dinilai memiliki kedekatan emosional dengan target audiens. Secara psikologis, bentuk penggambaran karakter ini merupakan perwujudan emosi behavioral menurut Donald Norman, yang keberadaannya dapat dijadikan sebagai perwujudan kebutuhan dari target audiens, terkait keberadaan teman sepermainan pada media permainan.

c. Supergrafis



Gambar 3 Final Desain Supergrafis
Sumber : Dokumen Pribadi

Supergrafis yang penulis maksudkan pada perancangan kali ini yaitu terkait grafis skala besar yang penempatannya sebagai *pattern* pada media – media yang dirancang. Pada penggambaran dari supergrafis secara visual yang digunakan pada perancangan desain *boardgame* kali ini kembali berpatokan pada konsep *gamification design*. Dengan mengadopsi bentuk visual dari media permainan tradisional Bali seperti, *deduplak*, *gangsing*, *layanagan*, *tajog*, serta penggambaran bentuk garis geometris dari lapangan permainan *gala – gala* dan *dengkleng*. Tujuan menghadirkan bentuk visual tersebut merupakan bagian dari *recalling memories* kepada target audiens yang memiliki pengalaman visual serta familiar terkait media – media tersebut. Selain mengadopsi bentuk visual permainan tradisional, penulis juga menyelipkan visual dari media dadu yang digunakan pada permainan *boardgame* yang dirancang.

d. Tipografi

Bentuk visual tipografi pada perancangan *boardgame* kali ini merupakan wujud representasi dari perpotongan garis persegi dari bentuk geometri lapangan permainan tradisional Bali *megala – gala* sesuai dengan konsep *gamification design*. Penerapan wujud visual tersebut merupakan bentuk *recalling memories* kepada target audiens terkait pengalaman visual dari kegiatan bermain *gala – gala* yang dilakukan target audiens bersama pengajar dari Penyuluh Bahasa Bali pada masa sebelum pandemi. Tipografi yang

dirancang kali ini merupakan bentuk modifikasi dari *typeface Summer Square* yang memiliki *basic* bentuk persegi sesuai dengan konsep penggambaran di awal. Terkait penamaan dari tipografi yang telah dirancang tersebut, menggabungkan kata *playlian* dari judul *boardgame* yang dirancang dengan kata *square* dari tipografi terdahulunya yang berarti kotak. Sehingga terbentuklah font *Playlian Square Type*.



Gambar 4 *Final* Desain Tipografi
Sumber : Dokumen Pribadi

2. Bentuk Media Perancangan

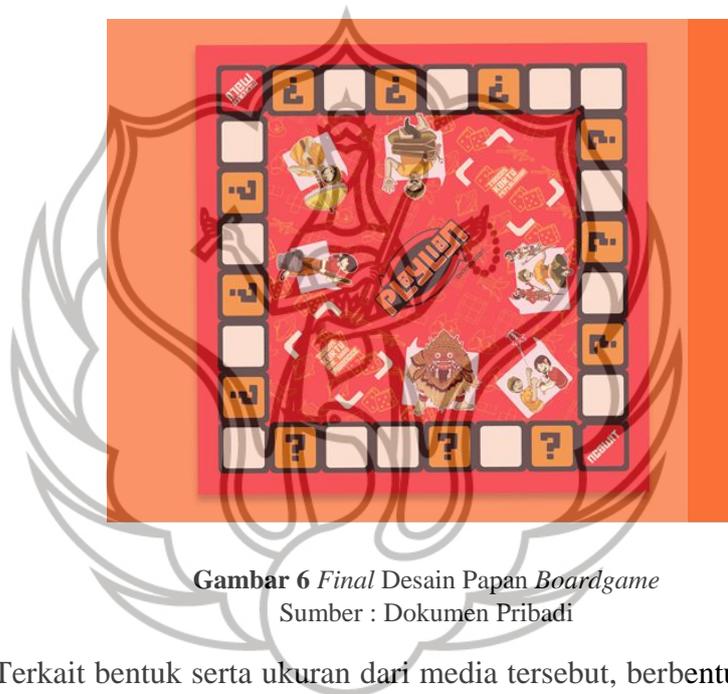
a. Papan *Boardgame*



Gambar 5 *Keterangan* Elemen Papan *Boardgame* (Bahasa Bali)
Sumber : Dokumen Pribadi

Secara visual pada desain Papan *Boardgame* *Playlian* ini terdapat beberapa elemen visual yang penting dan digunakan dalam permainan tersebut. Pertama, *Tongos kartu ane suba maangge* atau dalam Bahasa Indonesia merupakan tempat meletakkan kartu permainan yang sudah terpakai. Kedua, *Tongos kartu peplalianan* yaitu tempat untuk meletakkan kartu yang belum digunakan dalam permainan. Ketiga, kolom *pitaken* yang berate kolom pertanyaan. Kolom ini lah yang terhubung dengan kartu permainan, dimana

ketika pion pemain berhenti di kolom ini, pemain di sebelah wajib untuk mengambil untuk mengajukan pertanyaan dari kartu *peplalianan*. Namun, jika kartu *paica / sengkala* yang didapatkan pemain yang mendapatkan giliran wajib untuk menjalankan apa yang tertera pada kartu tersebut. Keempat, kolom *mereren malu*, merupakan salah satu kolom pada papan permainan dimana jika pemain berhenti di kolom tersebut, pemain harus menunggu sampai 2 kali giliran dalam putaran permainan berikutnya, baru diperbolehkan melanjutkan permainan. Terakhir, yaitu kolom *ngawit* yang berarti mulai. Pada kolom ini pemain memulai permainan, dan mendapatkan poin / stiker kemenangan yang dalam hal ini berbentuk koin.



Gambar 6 Final Desain Papan Boardgame
Sumber : Dokumen Pribadi

Terkait bentuk serta ukuran dari media tersebut, berbentuk persegi yang merupakan bentuk representasi garis persegi dari permainan tradisional Bali *megala – gala*. Secara dimensi, papan *boardgame* ini berukuran 44 cm x 44 cm. Dengan ukuran kolom pada masing – masing bidang permainan sebesar 4 cm x 4 cm. Sedangkan, terkait bahan yang digunakan pada Papan *Boardgame* Playlian ini yaitu, kertas *Artpaper* 150 gsm dengan *finishing* doff. *Finishing* doff ini bertujuan untuk melindungi kertas dari air agar lebih awet ketika digunakan. Selain itu, ketika digunakan sebagai bidang permainan tidak akan terasa licin dengan *finishing* doff.

b. Petunjuk Boardgame



Gambar 7 Final Desain Petunjuk Boardgame

Sumber : Dokumen Pribadi

Pada penggambaran secara visual, terkait petunjuk *boardgame*, yang disulihbahasakan kedalam bahasa Bali menjadi *panuntun peplalianan* ini, menggambarkan bentuk percakapan yang dilakukan antara 2 karakter melalui *bubble text*. Kembali, penulis ingin menghadirkan bentuk model komunikasi 2 arah tersebut dengan memvisualisasikannya kedalam percakapan lewat *bubble text*. Namun, tidak dapat dipungkiri penggambaran karakter pada desain petunjuk *boardgame* ini memang tidak ditonjolkan, karena dirasa informasi terkait alur permainan serta keterangan pada papan *boardgame* lebih diutamakan, sehingga porsi dari karakter tersebut dikurangi.

Pada ukuran dari *panuntun peplalianan* / petunjuk *boardgame* ini, berdimensi 21 cm x 21 cm. Petunjuk *boardgame* ini akan diletakkan di balik tutup kemasan *boardgame* sehingga dimensi ukuran yang digunakan akan selaras dengan kemasan *boardgame* itu sendiri. Sedangkan bentuk yang diterapkan, masih berkuat pada representasi konsep persegi yang digunakan.

Pada *layout* yang dirancang, penempatan pesan yang disampaikan mengikuti penerapan *copywriting* berdasarkan *headline*, *bodycopy*, serta *baseline*.

c. Kemasan *Boardgame*



Gambar 8 Final Desain Kemasan *Boardgame*
Sumber : Dokumen Pribadi

Secara visual kemasan *boardgame* ini dapat dibagi menjadi 2 bagian, yaitu kemasan bagian atas dan kemasan bagian bawah. Pada kemasan bagian atas, dominasi warna yang digunakan cenderung mengarah ke warna merah. Seperti pada papan *boardgame*, layout yang ada pada kemasan bagian atas ini mengarahkan logo dari *boardgame* Playlian sebagai pusat atensi, dengan penempatan yang ada di posisi ditengah. Hal yang sama penulis terapkan pada ilustrasi di masing - masing karakter yang ditempatkan mengelilingi logo. Dengan menempatkan *bubble text* di balik ilustrasi karakter, serta mengarahkan kepada logo Playlian Cecimpedan, penulis ingin menegaskan bahwa konten visual tersebut merupakan bagian dari konten kartu *peplalianan* / permainan *cecimpedan*.

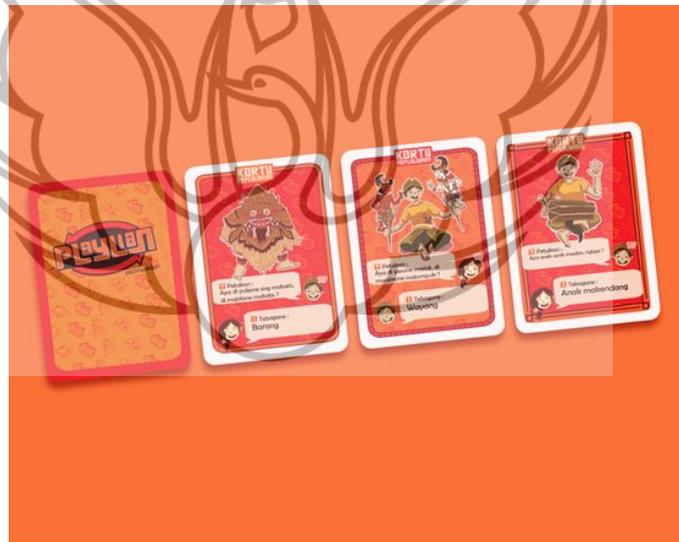
Bentuk serta ukuran dari kemasan *boardgame* ini berbentuk persegi dengan dimensi volume 21 cm x 21 cm x 3 cm. Bahan yang digunakan yaitu, *art paper* 120 gsm dilapisi karton agar kemasan solid. Selain penggunaan karton

sebagai lapisan dalam dari kemasan *boardgame*, penulis juga merancang tulangan yang dibuat dengan tujuan sebagai pembatas antar media sehingga tidak mudah tercampur antara satu dan lainnya. Selain itu, fungsi tulangan tersebut sebagai penopang konstruksi dari bagian dalam kemasan, sehingga tidak mudah berubah bentuk.



Gambar 9 Desain Konstruksi Tulangan Kemasan *Boardgame*
Sumber : Dokumen Pribadi

d. Kartu *Boardgame*



Gambar 10 Desain depan, belakang, dan *framing layout* Kartu *Boardgame*
Sumber : Dokumen Pribadi

Penggambaran secara visual pada desain kartu *boardgame* bagian depan ini dibagi menjadi 3 jenis *framing layout*, pertama *framing layout* polos dengan perpaduan 2 buah garis. Kedua, *framing layout* berbentuk persegi

keliling. Ketiga, bentuk perpotongan garis, yang membentuk perpotongan persegi pada sudutnya. Seluruh *framing layout* yang tervisualisasikan sebagai elemen desain kartu *boardgame* tersebut, berakar pada konsep yang sama yaitu *gamification design*, dimana desain yang dirancang mengadopsi elemen visual yang ada pada lapangan permainan tradisional Bali *megala – gala*. Tujuan dari membedakan *layout* tersebut, agar desain tidak terkesan monoton. Sedangkan, pada bagian belakang desain kartu *peplalianan* / permainan elemen desain yang menonjol merupakan logo yang terletak bagian tengah sejajar dengan ilustrasi karakter yang ada di balik kartu. Penempatan layout dari logo tersebut berdasarkan *golden ratio* terhadap bidang dari kartu tersebut.



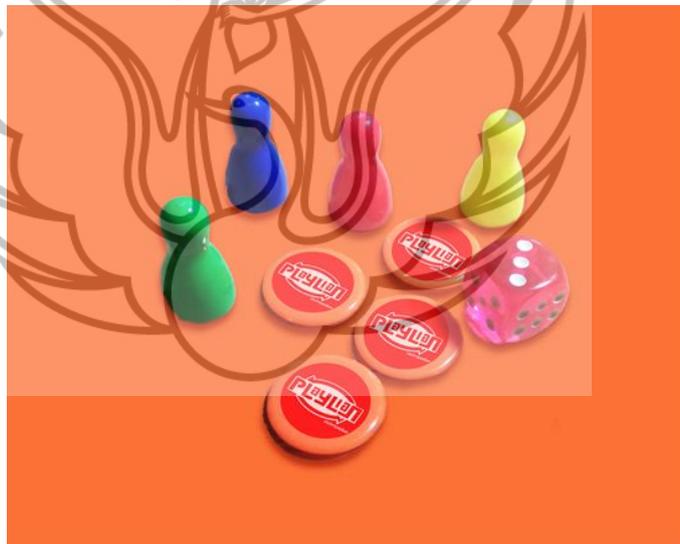
Gambar 11 Desain Kartu *Peplalianan Cecimpedan Boardgame*
Sumber : Dokumen Pribadi

Seluruh kartu *peplalianan* yang dirancang tersebut berdimensi portrait dengan ukuran 6,5 cm x 9 cm. Ukuran kartu tersebut merupakan ukuran standar internasional yang digunakan pada media – media kartu permainan, seperti kartu remi, uno, dsb. Sudut pada kartu dibuat melengkung, agar tidak melukai pengguna sehingga aman digunakan oleh siswa target audiens. Pada proses pemilihan bahan, digunakanlah kertas *ivory* dengan ketebalan 310 gsm.

Pemilihan kertas ivory bertujuan untuk mengurangi kemungkinan sobeknya kertas. Karena kertas ivory memiliki ketebalan yang diatas kertas – kertas lainnya. Selain menggunakan kertas ivory dengan gramasi 310 gsm. Penulis juga menerapkan laminasi doff pada kartu yang berfungsi, melindungi permukaan kartu dari kerusakan sehingga kartu bisa terpakai lebih lama.

e. Pion, Dadu, dan Poin/ Koin Playlian

Dadu serta pion yang digunakan pada media *boardgame* ini menggunakan media yang sudah familiar dan merupakan *standart* dari *boardgame* yang sudah ada di pasaran, alasan dari pemilihan media tersebut yaitu penulis ingin bahwa fokus utama yang di *highlight* pada konten cecimpedan yang ada pada kartu *boardgame*, sehingga media penunjang lainnya dirasa tidak perlu terlalu menonjol.



Gambar 12 Pion, Dadu, Koin Playlian
Sumber : Dokumen Pribadi

Pada poin / koin Playlian ini bentuk media yang diaplikasikan akan berupa koin dengan lapisan stiker yang menunjukkan *branding* dari logo *boardgame* playlian. Dari segi ukuran, dimensi pada poin / koin Playlian berdiameter 20 mm. Sedangkan untuk ukuran dadu 2 cm x 2 cm serta, pion

berdiameter 1,3 cm tinggi 2,35 cm. Penempatan logo pada media pendukung ini sedianya hanya bisa diaplikasikan pada poin / koin Playlian. Sehingga, dirancanglah desain logo yang berdiameter 15 mm, dengan bahan stiker vinyl yang tahan terhadap air sehingga media koin bisa lebih awet. Penempatan layout dari logo tersebut diaplikasikan tepat di tengah koin sehingga desain terlihat presisi dan menarik.

D. Kesimpulan

Dari penjabaran diatas, dalam proses perancangan *boardgame* pembelajaran Bahasa Bali tersebut, menggunakan metode *design thinking* menurut Tim Brown yang beririsan dengan teori gamifikasi menurut Karl M. Kapp dkk. Metode tersebut terdiri dari, *emphatize, define, ideate, prototype, dan test*. Tidak hanya penerapan metode tersebut. Namun penulis juga membutuhkan pengetahuan mendalam mengenai permasalahan terkait objek yang diteliti, serta solusi yang dapat dihadirkan oleh perancang. Proses penggalian 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.

E. Kepustakaan

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 Kusri, 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.stahnmpukuturan.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/pengg>>.

unaan-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.