Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)
Vol.3, Maret 2020
p-ISSN 2655-4313 (Print), e-ISSN 2655-2329 (Online)
http://senada.std-bali.ac.id

IMPLEMENTASI PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN MELALUI PERANCANGAN GAME PENGENALAN BAHASA BALI BAGI ANAK-ANAK

I Nyoman Widhi Adnyana[1)], I Wayan Adi Putra Yasa[2)], dan I Nyoman Jayanegara[3)]

[1) 2) 3)] Program Studi Teknik Informatika, STMIK STIKOM Indonesia
manwidhi@stiki-indonesia.ac.id[1]
adipyasa@stiki-indonesia.ac.id[2]
jayanegara@stiki-indonesia.ac.id[3]

ABSTRACT

Balinese as an language of communication has many challenges during the current digital revolution. One of them is the reduction in the use of Balinese as the language of instruction in relationships in urban areas in Bali, this is possible because of the rapid development of tourism which has an impact on the plurality of Balinese people so that the use of Indonesian is more dominant in relationships. Although the erosion of the use of Balinese by Indonesian as a social language does not take place radically, the preservation of Balinese should be done early. The development of information and communication technology is quite rapid, allowing the preservation of Balinese to be done creatively. Game is one form of multimedia technology that can be used in the preservation of the Balinese language. This paper will explain about the design of the game "ngiring melajah bali" with an android base that aims to preserve the Balinese language by doing contemporary approaches. This design will go through six processes, namely; concept, design, material collection, manufacturing, testing and distribution.

Keywords: games, Balinese, creative media

ABSTRAK

Bahasa Bali sebagai bahasa pengantar dalam berkomunikasi mengalami banyak tantangan pada masa revolusi digital saat ini. Salah satunya adalah mulai berkurangnya penggunaan bahasa Bali sebagai bahasa pengantar dalam pergaulan pada daerah urban di Bali, hal ini dimungkinkan karena pesatnya perkembangan pariwisata yang berimbas pada pluralnya masyarakat Bali sehingga bahasa Indonesia lebih dominan digunakan dalam pergaulan. Walaupun tergerusnya penggunaan bahasa Bali oleh bahasa Indonesia sebagai bahasa pergaulan tidak berlangsung secara radikal namun pelestarian bahasa Bali sebaiknya dilakukan secara dini. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang cukup pesat, memungkinkan pelestarian bahasa Bali dilakukan secara kreatif. Game merupakan salah satu bentuk teknologi multimedia yang dapat digunakan dalam pelestarian bahasa Bali. Tulisan ini akan memaparkan mengenai perancangan game "ngiring melajah basa bali" dengan basis android yang bertujuan untuk melestarikan bahasa Bali dengan melakukan pendekataan kekinian. Perancangan ini akan melalui enam proses, yakni; konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi.

Kata kunci : game, bahasa Bali, media kreatif

PENDAHULUAN

Bahasa Bali sebagai salah satu bahasa ibu yang masih digunakan di Indonesia khususnya pulau Bali telah mengalami penggerusan akibat perkembangan jaman. Penggerusan ini diakibatkan oleh mulai ditinggalkannya penggunaan bahasa Bali sebagai bahasa pengantar di rumah maupun sebagai bahasa pergaulan. Salah satu penyebabnya adalah pesatnya perkembangan

pariwisata di Bali sehingga secara tidak langsung menuntut penduduk di sekitar daerah wisata untuk menguasai bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar sehingga memungkinkan bagi penduduknya (khususnya di kalangan anak muda) untuk memiliki kecenderungan blingual dan bahkan multilingual. Selain itu banyaknya penduduk pendatang yang ikut mengais rezeki dari kue pariwisata di Bali menyebabkan masyarakat Bali semakin plural sehingga penggunaan bahasa nasional (bahasa Indonesia) lebih dominan digunakan.Walaupun tergerusnya penggunaan bahasa Bali oleh bahasa Indonesia sebagai bahasa pergaulan tidak berlangsung secara radikal namun pelestarian bahasa Bali sebaiknya dilakukan secara dini. Melihat kondisi tersebut, pelestarian bahasa Bali sebagai bahasa ibu di Bali sangat mutlak dilakukan karena bagaimanapun juga bahasa Bali merupakan lambang identitas sekaligus pendukung kebudayaan Bali agar terus bertahan di tengah arus globalisasi.

Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang cukup pesat, memungkinkan pelestarian bahasa Bali dilakukan secara kreatif. Pengenalan bahasa Bali sebagai bahasa ibu di Bali sebaiknya dilakukan sejak dini (anak-anak) dengan memberikan pemahaman sederhana berupa pengenalan kosakata dalam bahasa Bali. Pengenalan kosakata dalam bahasa Bali sebaiknya dilakukan dengan memperhatikan sasaran yang ingin dituju (anak-anak) sehingga proses pengenalan berlangsung dengan lancar. *Game* merupakan salah satu media yang lebih banyak menyuguhkan permainan dengan tampilan visual yang menarik sehingga sangat layak untuk digunakan sebagai media kreatif dalam pengenalan kosakata bahasa Bali kepada anak-anak. Selain itu *game* juga menggabungkan unsur desain dengan teknologi sebagai salah satu langkah pelestarian budaya dan implementasi dari desain berkelanjutan.

PEMBAHASAN

Pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi semakin memudahkan dalam mencari informasi-informasi yang terbaru, yang secara tidak langsung merubah pola pikir manusia menjadi lebih global. Hal ini pula yang mampu mempengaruhi minat belajar kalangan anak-anak dan remaja pada bahasa Bali (Sudarsana,2017). Melihat fenomena yang cukup jamak dimana kalangan anak-anak sampai dewasa seakan-akan tidak pernah lepas dari perangkat teknologi atau gawai, maka dari itu teknologi informasi dapat dimanfaatkan secara kreatif sebagai salah satu solusi dalam pengenalan bahasa Bali dengan cara kekinian. *Game* merupakan salah satu media yang sangat mungkin dimanfaatkan dalam pendidikan, dimana *game* menurut oxford dictionaries adalah '*An activity that one engages in for amusement or fun'* atau dapat diartikan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk hiburan atau kesenangan, selain itu menurut Vitianingsih (2016) didalam *game* terdapat animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional selain itu permasalah nyata mampu divisualisasikan secara menarik. Game diklasifikasikan ke dalam multimedia interaktif yang mana alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya selain itu *game* merupakan multimedia interaktif yang sangat disukai oleh anak-anak (Munir,2012).

Pemanfaat *game* sebagai sarana pendidikan memungkinkan pesan-pesan berupa materi pembelajaran dapat secara mudah tersampaikan. Selain itu, *game* dapat memberikan suasana baru dalam teknik belajar mengajar, dengan memanfaatkan *game* dalam pendidikan, diharapkan siswa sebagai pengguna akan merasa bersenang-senang dalam belajar. Hal lain tentunya akan memberikan sebuah media kreatif dalam proses belajar mengajar yang kadangkala dianggap membosankan sehingga proses menjadi lebih lancar dan tepat sasaran. Perancangan g*ame* ini digunakan sebagai media belajar pengenalan bahasa Bali dengan harapan, pengguna dapat lebih mudah memahami kosakata dasar bahasa

Bali. Penggunaan tampilan visual yang menarik dan informatif diharapkan semakin memudahkan pengguna dalam memanfaatkan *game* sebagai media belajar.

Dalam proses perancangan *game* ini akan menggunakan proses desain menurut Robin Landa, yakni; orientasi atau pengumpulan material (data), melakukan analisa, membuat konsep visual, pengembangan desain, dan implementasi. Pada bagian awal tim peneliti akan mengumpulkan data-data berupa data literatur dan gambar sebagai bagian dari studi visual. Pada data awal ini diperoleh bahwa, *game* sangat mungkin dimanfaatkan sebagai media belajar mengajar dan mampu memberikan pengaruh yang sangat signifikan pada perkembangan proses belajar mengajar. Selain itu data berupa gambar-gambar yang berkaitan dengan *game* pembelajaran akan sangat diperlukan dalam studi visual seperti pada gambar dibawah ini.

Gambar 1. Referensi Game Marbel Taman Bermain
Sumber: penulis

Gambar 2. Referensi Game Mengenal Dinosaurus
Sumber: penulis

Gambar 3. Referensi Game Matematika yang dikembangkan mahasiswa Jurusan Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang
Sumber: penulis

Dari beberapa data literatur dan gambar yang diperoleh, dapat dianalisa bahwa *game* sebagai media belajar sangat banyak dikembangkan dan lebih banyak menyasar kalangan anak-anak. Ilustrasi yang digunakan sebagain besar referensi gambar menonjolkan ilustrasi gambar kartun dan pemanfaatan warna-warna yang cukup banyak namun masih harmonis. Berdasarkan hasil analisa tersebut, tim peneliti menentukan sederhana sebagai konsep dalam perancangan. Sederhana dipilih karena menggambarkan konsep desain modern serta sederhana disini diharapkan dalam perancangan lebih menonjolkan fungsional dan bukan berarti akan mengurangi estetika dalam perancangan.

Dalam proses pengembangan desain, ada beberapa hal yang dilakukan yakni; penentuan menu (berkaitan dengan proses pembelajaran) dan perancangan *asset* atau material *game* berupa ilustrasi. Pada bagian menu akan terdiri dari *melajah* (belajar) yang terdiri dari *uning wangun* (benda), *wilangan* (bilangan), *aksara* (huruf Bali), dan *angga sarira* (bagian tubuh), serta menu *cecimpedan* (kuis) seperti pada gambar dibawah ini.

Gambar 4. Menu Game Pengenalan Bahasa Bali
Sumber: penulis

Perancangan *interface* selanjutnya akan dilakukan pada proses pengembangan desain. Pada bagian ini, semua elemen visual (ilustrasi dan warna) disesuikan dengan target sasaran, yakni anak-anak seperti pada gambar dibawah ini.

Gambar 5. Interface awal Game Pengenalan Bahasa Bali
Sumber: penulis

p-ISSN 2655-4313 (Print), e-ISSN 2655-2329 (Online)
http://senada.std-bali.ac.id

Gambar 6. Interface Melajah pada Game Pengenalan Bahasa Bali
Sumber: penulis

Gambar 7. Interface bagian Uning Wangun pada Game Pengenalan Bahasa Bali
Sumber: penulis

Gambar 8. Interface bagian Wilangan pada Game Pengenalan Bahasa Bali
Sumber: penulis

Gambar 9. Interface bagian Aksara Bali pada Game Pengenalan Bahasa Bali
Sumber: penulis

Gambar 10. Interface bagian Cecimpedan pada Game Pengenalan Bahasa Bali
Sumber: penulis

Pada bagian akhir dari proses perancangan game ini adalah implementasi semua proses menjadi satu. Pada proses ini akan digabungkan ilustrasi yang yang telah dirancang dengan audio sehingga, pengguna (siswa) mampu memahami bahasa Bali tidak hanya dari segi visual saja namun sampai pada pelafalan yang dapat didengarkan melalui audio.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Perancangan *game* sebagai media pengenalan bahasa Bali ini telah berjalan dengan baik dengan menggunakan proses desain dari Robin landa sebagai pedoman perancangan. Pada bagian awal, proses pengumpulan data literatur dan gambar sebagai studi visual yang selanjutnya akan di analisa sehingga diperoleh konsep dan pengembangan visual. Dalam proses perancangan ini, ditemui kendala yang cukup signifikan yakni pengisi suara atau *dubber* yang dig inkan kar ampu me itu, per n alat yar ekam sua tidak ma lanjut pac anak- ana *uning* *wa* atkan set

RE

Mu abeta,

Put *Media* uruan

Ral *Pada* dan

Suc *Pada* IHDN

Viti *ajaran*