

PERANCANGAN APLIKASI MOBILE PEMBELAJARAN BAHASA BALI UNTUK GENERASI MUDA

I Kadek Dhiyo Sasmita Prayoga¹, I Dewa Alit Dwija Putra² dan Rizki Yantami Arumsari³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
kadekdhiyo@telkomuniversity.ac.id, dwijaputra@telkomuniversity.ac.id,
rizkiyantami@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Indonesia memiliki banyak bahasa daerah, termasuk bahasa Bali. Namun, bahasa Bali mulai ditinggalkan oleh generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi pembelajaran bahasa Bali yang menarik dan mudah digunakan oleh generasi muda. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan aplikasi dengan fitur interaktif dan menggunakan elemen gamifikasi. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, dan wawancara dengan generasi muda Bali serta ahli bahasa Bali dan ahli UI/UX. Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan analisis matriks perbandingan untuk mengidentifikasi pola dan tren yang relevan. Aplikasi ini dapat meningkatkan minat dan pemahaman generasi muda terhadap bahasa Bali. Aplikasi ini memiliki fitur seperti permainan edukatif, kuis, dan materi pembelajaran dalam bentuk audio-visual. Aplikasi pembelajaran bahasa Bali yang interaktif dan multimedia sangat efektif dalam mengatasi penurunan penggunaan bahasa Bali di kalangan generasi muda. Penggunaan elemen gamifikasi dalam aplikasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini membantu upaya pelestarian bahasa dan budaya Bali serta memberikan saran untuk pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa daerah lainnya.

Kata kunci: *Bahasa Bali, aplikasi pembelajaran, gamifikasi, pelestarian bahasa, multimedia interaktif.*

Abstract: Indonesia has many regional languages, including Balinese. However, Balinese is starting to be abandoned by the younger generation. This research aims to create a Balinese language learning application that is interesting and easy to use by the younger generation. This research uses an application development method with interactive features and uses gamification elements. Data was collected through observation, questionnaires, and interviews with Balinese young generation as well as Balinese language experts and UI/UX experts. The data obtained was then processed using comparison matrix analysis to identify relevant patterns and trends. This application can increase the younger generation's interest and understanding of the Balinese language. The app has features such as educational games, quizzes, and learning materials in audio-

visual form. Interactive and multimedia Balinese language learning applications are very effective in overcoming the decline in the use of Balinese among the younger generation. The use of gamification elements in this application can increase learning motivation. This research helps efforts to preserve Balinese language and culture and provides suggestions for the development of other regional language learning applications.

Keywords: *Balinese Language, learning application, gamification, language preservation, interactive multimedia.*

PENDAHULUAN

Indonesia, sebagai negara kepulauan terbesar di dunia, memiliki kekayaan sosial yang fenomenal, termasuk lebih dari 700 bahasa daerah. Namun demikian, dalam periode globalisasi ini, Bahasa daerah mulai ditinggalkan, terutama oleh generasi muda. Sebagai upaya untuk melindungi Bahasa daerah, pemerintah daerah dan badan legislatif setempat telah mengintegrasikan dialek lokal ke dalam program pendidikan di sekolah. Meskipun demikian, tantangan tetap ada, salah satunya adalah ketiadaan media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi generasi muda. Salah satu ilustrasi bahasa teritorial yang mengalami keunikan ini adalah bahasa Bali. Saat ini, Bali telah berubah menjadi lokasi wisata yang terkenal, yang telah mendorong berbagai perubahan sosial dan sosial, mengingat perubahan penggunaan bahasa bali.

Bahasa Bali, yang digunakan dalam berbagai situasi sehari-hari seperti upacara adat, pertunjukan seni, percakapan, dan komunikasi antarwarga Bali, saat ini mengalami kesulitan besar untuk tetap digunakan dan dipertahankan. Semakin banyak orang Bali yang berusia muda lebih suka berkomunikasi dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris, dan hanya sedikit yang merasa nyaman berbicara menggunakan bahasa Bali.

Berdasarkan ulasan Arissusila, I Wayan. (2021) pada jurnal yang berjudul "Kemerosotan Penggunaan Bahasa Bali di Kota Denpasar." Vidya Wertta 4(1): 1-15., hanya 14% penduduk Bali yang menggunakan bahasa Bali sebagai bahasa utama percakapan mereka. Di Kota Denpasar, hanya 8% penduduknya yang bisa

berbahasa Bali. Lebih dari 60% generasi muda Bali kurang memiliki pengetahuan dasar bahasa Bali, seperti membaca aksara Bali atau memahami ungkapan-ungkapan umum, padahal mereka memiliki tingkat kemahiran yang tinggi.

Penelitian yang dipimpin oleh STAHN Mpu Kuturan Bali (2018) dalam buku harian "Perubahan Bahasa Bali sebagai Bahasa Ibu di Masa Kini (Eksplorasi Pemertahanan Bahasa)" (hlm. 48-49) menunjukkan bahwa jumlah penutur bahasa Bali dalam iklim keluarga telah berkurang. Di daerah metropolitan, individu mulai menggunakan bahasa Indonesia atau dialek yang tidak dikenal. Selain itu, sifat penggunaan bahasa Bali sebagai bahasa utama juga semakin berkurang.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Universitas Warmadewa (2023) dalam buku harian "Gumi Bali: Upaya Menyadarkan Bahasa Bali di Kalangan Anak Muda" (hlm. 23), penggunaan bahasa Bali dalam kehidupan sehari-hari semakin berkurang. 2 Bahasa Bali yang saat ini mulai ditinggalkan telah berbaur dengan dialek-dialek lain yang digunakan secara umum.

Menurut penelitian kampus Universitas Udayana (2018) pada jurnal yang berjudul "Keterampilan berbahasa Bali generasi muda Bali di Ubud Gianyar Bali", Hingga 70% generasi muda Generasi Bali lebih suka berkomunikasi dalam bahasa Indonesia atau Inggris, sementara hanya 30% yang merasa lebih nyaman dengan bahasa Bali. Penelitian ini dilakukan terhadap 1.000 responden yang mewakili generasi muda Bali berusia antara 15 hingga 25 tahun.

Sebelum membahas tentang perancangan aplikasi, penting untuk memahami bahwa ada berbagai upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah dan swasta untuk melestarikan Bahasa Bali seperti memberikan pedoman tentang penggunaan aksara Bali, bahasa Bali, dan pakaian adat Bali. Pemerintah Daerah Bali telah memimpin pengarahannya bahasa Bali di setiap Kota Dinas di Bali. Kemudian lagi, sektor swasta juga berperan aktif. Beberapa aplikasi pembelajaran bahasa Bali cerdas berbasis penglihatan dan suara telah dibuat dan hiburan berbasis web digunakan sebagai metode pilihan untuk program pembelajaran

bahasa bali seperti aplikasi Kamus Bali-Indonesia, Melajah Basa Bali, dan ada juga website SIBALUKARING (Kamus Daring). Dapat dikatakan bahwa perancangan aplikasi interaktif dan multimedia untuk pembelajaran bahasa Bali merupakan solusi yang dapat membantu generasi muda Bali untuk belajar bahasa Bali dengan lebih efektif dan menyenangkan dengan memahami upaya-upaya tersebut.

Perancangan aplikasi pembelajaran bahasa Bali yang interaktif dan multimedia merupakan solusi yang dapat membantu generasi muda Bali belajar bahasa Bali dengan lebih efektif dan menyenangkan. Beberapa sumber belajar bahasa Bali yang interaktif dan mudah diakses yang dapat membantu generasi muda Bali belajar bahasa Bali antara lain adalah aplikasi pembelajaran bahasa Bali interaktif berbasis multimedia dan pemanfaatan media sosial sebagai sarana alternatif program pembelajaran bahasa Bali berbasis pengetahuan digital. Keunggulan dari aplikasi pembelajaran bahasa Bali multimedia interaktif ini adalah dari segi efektivitas, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Melalui aplikasi pembelajaran bahasa Bali multimedia interaktif diharapkan siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik dan mata pelajaran bahasa Bali dihargai. Oleh karena itu, perancangan aplikasi pembelajaran bahasa Bali multimedia interaktif merupakan langkah penting untuk mengatasi menurunnya penggunaan dan pengetahuan bahasa Bali di kalangan generasi muda.

Sesuai dengan Pressman dan Bruce (2014), aplikasi portabel adalah aplikasi yang direncanakan secara eksplisit untuk tahap serbaguna seperti iOS, Android atau Windows 3 Versatile. Aplikasi serbaguna memiliki UI dengan instrumen kolaborasi yang luar biasa. Aplikasi serbaguna umumnya digunakan untuk pengalaman edukasi dengan strategi yang berbeda, termasuk gamifikasi.

Gamifikasi adalah sebuah ide yang memanfaatkan komponen-komponen mekanika permainan untuk memberikan pengaturan pragmatis dengan memperluas komitmen melalui pertemuan eksplisit. Menurut Kapp dan Cone, gamifikasi adalah sebuah ide yang menggunakan mekanisme berbasis permainan

yang menyenangkan, gaya, dan mengingat untuk terhubung dengan individu dalam latihan yang tidak berhubungan dengan permainan. Dalam dunia pendidikan, gamifikasi digunakan untuk meningkatkan inspirasi dan komitmen untuk belajar. Jusuf (2016) menjelaskan bahwa cara yang diharapkan untuk melaksanakan gamifikasi dalam pengalaman yang berkembang meliputi penentuan target pembelajaran, mengenali pemikiran besar, membuat situasi permainan, merencanakan latihan pembelajaran, menyusun kelompok dan melaksanakan elemen permainan.

Penelitian ini dilakukan untuk merancang sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Bali yang dapat digunakan khususnya generasi muda yang mungkin sudah tidak fasih berbahasa Bali. Tidak hanya generasi muda saja, aplikasi ini juga bisa digunakan oleh masyarakat lokal maupun wisatawan yang berkunjung atau ingin berkunjung ke Bali. Hasil dari perancangan ini akan membantu mereka memahami bahasa Bali dan memastikan bahwa aplikasi yang dirancang dapat memberikan kenikmatan bagi para pengguna aplikasi, yang pada akhirnya perancangan aplikasi ini akan memberikan kontribusi terhadap upaya pelestarian bahasa dan budaya Bali.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan perancangan dengan menggunakan pendekatan tahapan *design thinking*. Metode *Design Thinking* ini berpusat pada pemahaman kebutuhan pengguna, mengeksplorasi berbagai opsi desain, membuat *prototype* solusi, dan menguji solusi dengan pengguna untuk memastikan solusi tersebut memenuhi kebutuhan mereka dengan tepat. Menurut Ar Razi et al. (2018: 79-80) proses *design thinking* yang awalnya terdiri dari tiga tahap utama, pada akhirnya berkembang menjadi lima tahap dalam finalisasinya. Perubahan ini tidak signifikan atau mengubah esensi, melainkan lebih merinci

aspek-aspek tertentu untuk menciptakan prosedur yang lebih akurat. Tahapan yang dilakukan meliputi *empathize, define, ideate, prototype, dan test*.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dan hasil kesimpulan dari data-data sebelumnya, Aplikasi pembelajaran bahasa Bali ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan generasi muda, khususnya pelajar SMP hingga SMA, yang berusia 15 hingga 20 tahun, aktif menggunakan teknologi dan media sosial, serta memiliki minat pada budaya dan bahasa Bali, dengan menawarkan pengalaman belajar yang *userfriendly, informatif, dan menarik*.

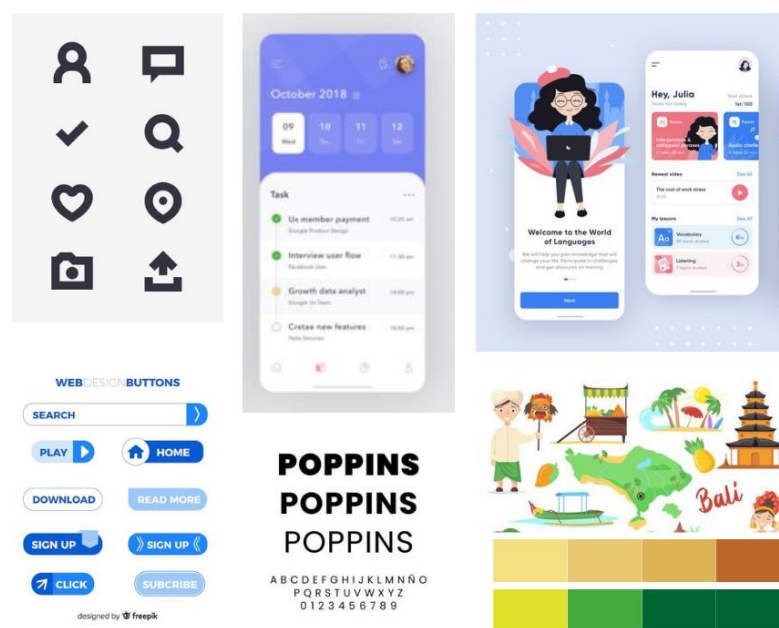
Berdasarkan hasil analisis data observasi, Aplikasi pembelajaran Bahasa Bali ini bertujuan untuk mendorong penggunaan Bahasa Bali di kalangan generasi muda dan membantu mereka memahami pentingnya menjaga Bahasa Bali dan budaya mereka, sebagai upaya kontribusi positif dalam pelestarian Bahasa Bali.

Meski kurangnya pemahaman dan penggunaan bahasa Bali di kalangan anak muda di Bali, adanya keinginan untuk melestarikan budaya dan bahasa Bali, serta kebiasaan penggunaan ponsel dan preferensi metode belajar berbasis gamifikasi, menunjukkan potensi besar untuk pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa Bali yang inovatif dan interaktif.

Dari analisis yang telah dilakukan pada aplikasi yang sebanding, kita dapat menyimpulkan bahwa sifat aplikasi sangat bergantung pada UI dan pengalaman klien saat bekerja sama dengan aplikasi tersebut. Sangat penting bagi aplikasi untuk direncanakan berdasarkan kebutuhan dan kecenderungan kelompok kepentingan yang ideal, dan diperkenalkan dengan cara yang mudah dipahami oleh klien. Komponen-komponen UI juga harus dipertimbangkan dengan cermat untuk menjamin gaya visual yang menarik yang sesuai dengan kelompok minat yang ideal.

Kesimpulannya adalah Berdasarkan data yang ada, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran Bahasa Bali yang interaktif, inovatif, dan mudah digunakan memiliki potensi besar untuk mendorong penggunaan Bahasa Bali di kalangan generasi muda, dengan memanfaatkan minat mereka pada teknologi dan budaya Bali, serta kebutuhan untuk metode belajar yang menarik dan berbasis gamifikasi.

Big Idea



Gambar 1 Moodboard
Sumber: Pinterest

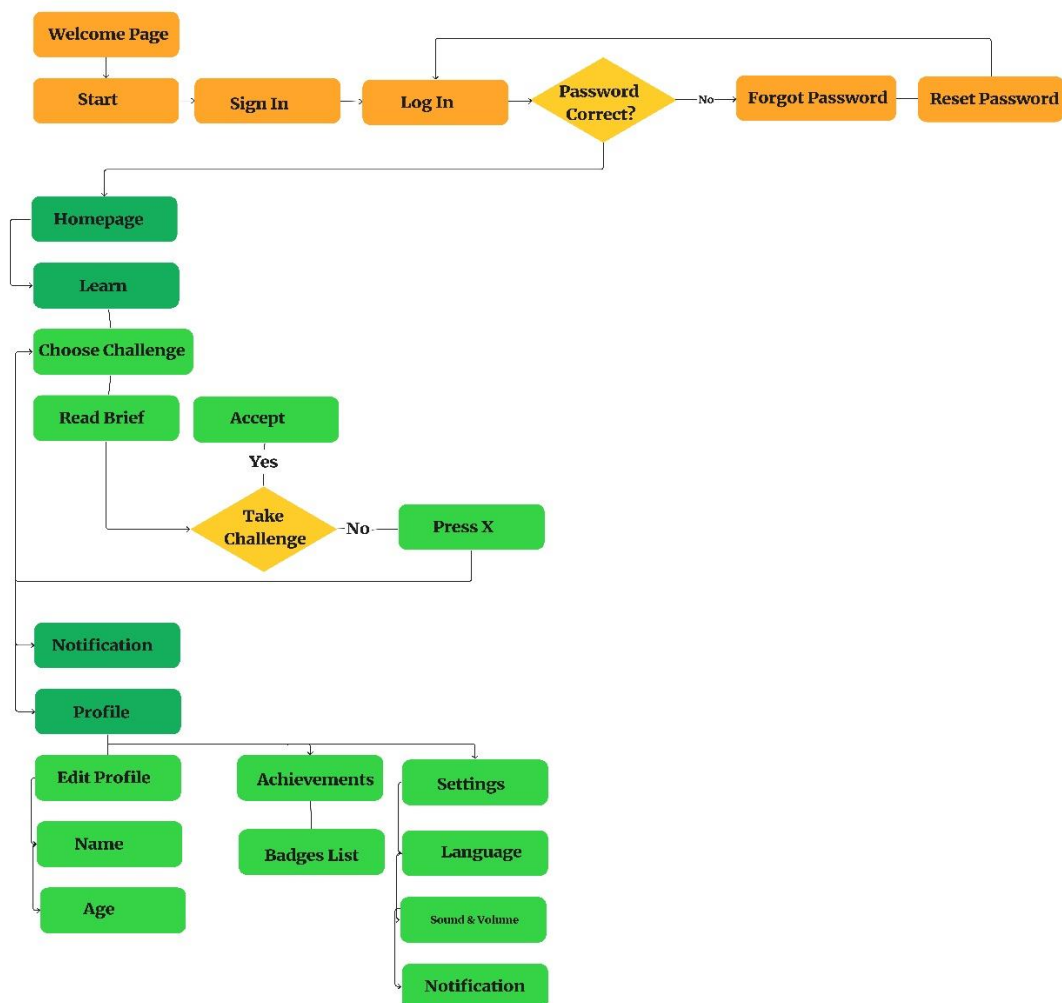
Berdasarkan *Big Idea* dan konsep kreatif yang telah dirumuskan, menciptakan aplikasi mobile berbasis gamifikasi untuk membantu generasi muda Bali belajar Bahasa Bali. Aplikasi ini dirancang agar generasi muda dapat memahami bahasa bali.

Aplikasi ini menekankan pentingnya mempertahankan budaya Bali, khususnya Bahasa Bali, dengan mengajarkan nilai-nilai moral seperti ketertarikan pada budaya lokal, kreativitas, kesadaran lingkungan, kemandirian, dan keterbukaan. Desain antarmuka aplikasi menggunakan konsep game art yang

menyenangkan dan mencerminkan budaya Bali, dengan elemen gamifikasi seperti poin, level, lencana, dan tantangan untuk membuat belajar lebih menyenangkan.

Tujuan akhirnya adalah agar generasi muda lebih mengenal dan menghargai Bahasa Bali serta memperkuat nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari, menjadikan aplikasi ini sebagai jembatan antara tradisi dan teknologi.

User Task Flow

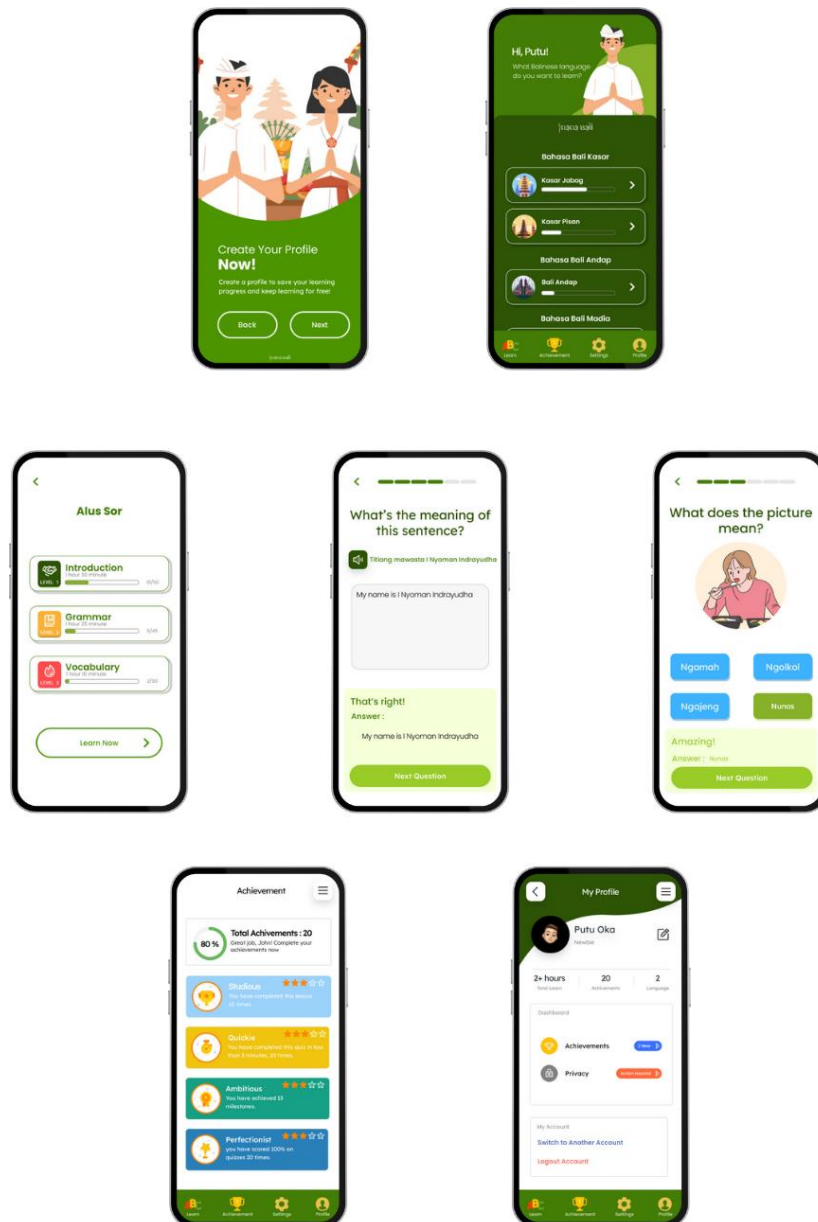


Gambar 2 User Task Flow
Sumber: Dokumen Pribadi

User task flow dirancang untuk merepresentasi visual diagram yang menggambarkan langkah-langkah yang diambil oleh *user* untuk mencapai tujuan

tertentu dalam aplikasi JnanaBali ini. User Task flow membantu desainer memahami proses yang dilalui *user*, mengidentifikasi titik kesulitan, dan merancang pengalaman *user* yang lebih efisien dan intuitif.

Media Utama



Gambar 3 Prototype
Sumber: Dokumen Pribadi

Media utama untuk perancangan ini adalah sebuah *prototype* aplikasi.

Aplikasi tersebut memiliki menu utama yaitu fitur learn yang berisikan bahasa bali dari bahasa bali kasar hingga bahasa bali halus, fitur kedua yaitu achievement yang berisikan kumpulan penghargaan yang telah didapatkan oleh para pengguna, fitur setting yang dimana pengguna dapat mengubah setingan aplikasi seperti bahasa pada aplikasi tersebut hingga mengubah mode gelap atau mode terang pada aplikasi tersebut, yang terakhir yaitu fitur profile yang terdapat level, switch account jika pengguna ingin mengganti akunnya dan log out jika pengguna telah selesai menggunakan aplikasi tersebut.

Media pendukung



Gambar 4 Media Pendukung
Sumber: Dokumen Pribadi

Media pendukung yang dipilih adalah media sosial khususnya Instagram sebagai media penyebaran informasi. perancangan media pendukung juga akan mencakup media cetak seperti banner dan beberapa *merchandise* yang dipilih untuk meningkatkan kesadaran *brand*.

Usability testing

Usability testing untuk aplikasi "Jnana Bali" dilakukan kepada pengguna secara luring dan daring melalui WhatsApp pada tanggal 14 Agustus 2024. Pengguna aplikasi ini terdiri dari laki-laki dan perempuan berusia 12 - 18 tahun. Kegiatan *usability testing* dilaksanakan dengan meminta pengguna untuk langsung mengoperasikan *prototype* aplikasi pada di Figma. mereka mencoba *prototype* dengan arahan via call.

KESIMPULAN

Aplikasi mobile "Jnanabali" dirancang untuk membantu generasi muda Bali mempelajari dan menggunakan Bahasa Bali dalam kehidupan sehari-hari, mengatasi penurunan penggunaan bahasa tersebut. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang mendukung proses belajar, seperti modul pembelajaran yang mencakup berbagai tingkat kesulitan, kuis dan latihan untuk menguji pemahaman pengguna, forum diskusi untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman belajar, serta kamus Bahasa Bali untuk referensi.

Pendekatan gamifikasi yang digunakan dalam aplikasi ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan elemen-elemen seperti poin, level, lencana, dan tantangan, pengguna dapat merasa seolah-olah mereka sedang bermain game sambil belajar, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Dengan demikian, melalui aplikasi “Jnanabali”, diharapkan generasi muda Bali dapat mempertahankan dan melestarikan Bahasa Bali, serta menggunakan Bahasa Bali sebagai bahasa komunikasi sehari-hari. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat belajar, tetapi juga sebagai platform untuk mempromosikan dan melestarikan Bahasa Bali di kalangan generasi muda, memastikan bahwa bahasa dan budaya Bali tetap hidup dan relevan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arissusila, I. W. (2021). Degradasi Penggunaan Bahasa Bali di Kota Denpasar. *VIDYA WERTTA: Media Komunikasi Universitas Hindu Indonesia*, 4(1), 1-15.
- Mustika, I. K. (2018). Pergeseran Bahasa Bali sebagai Bahasa Ibu di Era Global (Kajian Pemertahanan Bahasa). *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 2(1).
- Dharmayanti, N. W. D. A., Utari, L. P. E. E., & Ristiani, A. K. (2023). Gumi Bali: Upaya Menghidupkan Bahasa Bali Pada Generasi Muda. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 3, 428-438.
- Seri Malini, N., Laksmi, N., & Sulibra, I. (2018). Pilihan Bahasa Generasi Muda di Destinasi Wisata di Bali. *Jurnal Kajian Bali (Journal Of Bali Studies)*, 8(1), 71-92. doi:10.24843/JKB.2018.v08.i01.p05
- Soewardikoen, D.W. (2019). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Ashar, A. (2012). "Multimedia: Pengertian, Jenis, dan Fungsi." *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(1), 75-80.
- H. Newton, (1998). "Multimedia: The Future of Communication." *Journal of Communication*, 48(2), 1-10.
- Darmawan, D. (2012). "Multimedia: Integrasi Sistem dan Jaringan." *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 32-40.

- Supriyono, dkk. (2014). "Penggunaan Aplikasi Mobile dalam Pembelajaran." Jurnal Teknologi Informasi, 1(1), 907-914.
- Ar Razi, dkk. (2018). "Penggunaan Aplikasi Mobile dalam Pembelajaran." Jurnal Teknologi Informasi, 1(1), 77-84.
- Pressman, R. S., & Bruce, A. (2014). "Software Engineering: A Practitioner's Approach." McGrawHill Education.
- Kuswanto, dkk. (2018). "Penggunaan Sistem Operasi dalam Pembelajaran." Jurnal Teknologi Informasi, 1(1), 16-20.
- Satyaputra, dkk. (2016). "Penggunaan Android sebagai Sistem Operasi Mobile." Jurnal Teknologi Informasi, 1(1), 2-5.
- Irawan, dkk. (2016). "Pengembangan Aplikasi Mobile pada Sistem Operasi Android." Jurnal Sistem Informasi, 2(1), 14-20.
- Tinarbuko, T. (2015). "Desain Komunikasi Visual: Pengertian, Unsur, dan Fungsinya." Jurnal Imaji, 1(1), 1-10.
- Rianingtyas, dkk. (2018). "Perancangan User Interface dan User Experience pada Aplikasi Mobile." Jurnal Teknologi Informasi, 1(1), 118-125.
- Swasty, dkk. (2017). "Desain yang Persuasif: Prinsip dan Elemen." Jurnal Desain Komunikasi Visual, 8(1), 1-10.
- Maharsi. (2016). Ilustrasi. Kamus Besar Bahasa Indonesia, 16-17.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Jurnal TlCom, 5(1), 1-6.
- Amany & Desire (2020). Pembelajaran Interaktif berbasis Gamifikasi guna Mendukung Program WFH pada saat Pandemi COVID-19. Vol 1 No 1 (2020): Adi Bisnis Digital Interdisiplin.

Dewi, S. K., Haryanto, E. K., & De Yong, S. (2018, October). Identifikasi Penerapan Design Thinking Dalam Pembelajaran Perancangan Desain Interior Kantor. In Seminar Nasional Seni Dan Desain 2018 (pp. 33-38). State University of Surabaya.

Saffer (2010). *Designing for Interaction Second Edition: Creating Innovative Applications and Devices*. New Riders.

Csik, Frankenger, & Gassmann (2014). *The Business Model Navigator: 55 Models That Will Revolutionise Your Business*. Pearson Education Limited.

Hermawan, A. & Pravitasari, R.J (2013). *Business Model Canvas (Kanvas Model Bisnis)*.

