

## PERANCANGAN BOARD GAME ULAR DAN TANGGA UNTUK EDUKASI KOSAKATA BAHASA BALI

Made Raymond Holland<sup>1</sup>, Kadek Angga Dwi Astina<sup>2</sup>, A.A. Sagung Intan Pradnyanita<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali

e-mail: rholland1236@gmail.com<sup>1</sup>, anggadwiastina@std-bali.ac.id<sup>2</sup>, agung.intan@idbbali.ac.id<sup>3</sup>

---

### INFORMASI ARTIKEL

Received : Oktober  
Accepted : Nopember  
Publish online : Desember

---

### ABSTRACT

*Balinese language is a traditional language that is currently facing challenges in its preservation and usage, especially among children aged 7 to 12 years old. Factors such as the complexity of the Balinese language and the influence of global culture have resulted in limited use of Balinese language in daily communication. The limited vocabulary in Balinese language during early childhood can have negative implications for the existence of the Balinese language in the future. Recognizing this phenomenon, the author has designed an educational board game focusing on Balinese vocabulary, based on the game of snakes and ladders, with the aim of expanding the Balinese vocabulary of children aged 7 to 12 years old. The author hopes that this board game, titled "MABALI : Ular dan Tangga" will serve as an effective new medium in efforts to enhance the Balinese vocabulary of children aged 7 to 12 years old through a fun and interactive approach.*

Key words : Educational Board Game, Vocabulary, Balinese Language, Children aged 7 to 12

---

### ABSTRAK

Bahasa Bali adalah bahasa tradisional yang kini sedang menghadapi tantangan dalam pemertahanan dan penggunaannya terutama di kalangan anak – anak usia 7 hingga 12 tahun. Faktor – faktor seperti kompleksitas bahasa Bali hingga pengaruh budaya global telah menyebabkan terbatasnya penggunaan bahasa Bali dalam komunikasi sehari – hari. Keterbatasan kosakata dalam bahasa Bali pada usia dini dapat berdampak buruk bagi eksistensi bahasa Bali di masa yang akan datang. Melihat fenomena tersebut, penulis merancang sebuah *board game* edukasi kosakata bahasa Bali yang berbasis permainan ular dan tangga dengan tujuan memperluas kosakata bahasa Bali anak – anak usia 7 hingga 12 tahun. Penulis berharap dengan dirancangnya *board game* yang berjudul MABALI : Ular dan Tangga ini mampu menjadi media baru yang efektif dalam upaya meningkatkan kosakata bahasa Bali pada anak-anak usia 7 hingga 12 tahun melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.

Kata Kunci: *Board Game* Edukasi, Kosakata, Bahasa Bali, Anak Usia 7 Hingga 12 Tahun

## PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi antar manusia yang dapat digunakan untuk belajar dan bertukar informasi. Bahasa memiliki peran yang sangat besar dalam segala kegiatan termasuk interaksi antara sesama manusia. Namun tidak hanya bahasa Indonesia, bahasa daerah yang ada di Indonesia sangat beragam sehubungan dengan berbagai suku bangsa dan juga budaya yang tersebar diseluruh Indonesia, salah satunya bahasa Bali.

Bahasa daerah seperti bahasa Bali dapat dikatakan sebagai warisan budaya luhur yang perlu dilestarikan. Keberadaan bahasa Bali tidak kalah penting dengan bahasa ibu atau bahasa Indonesia ini sendiri. Di beberapa daerah seperti Singaraja, Kintamani, dan daerah lainnya, penggunaan bahasa Bali masih seringkali digunakan. Namun di ibukota provinsi Bali yakni kota Denpasar, bahasa Bali sudah mulai jarang digunakan untuk berkomunikasi. Hal ini terjadi karena masyarakat Bali di kota Denpasar lebih banyak terpapar bahasa – bahasa selain bahasa Bali, seperti bahasa Indonesia dan bahkan bahasa Inggris.

Selain terpapar dengan berbagai bahasa yang ada, faktor lainnya seperti komunikasi yang dilakukan dilingkungan keluarga dimana kini sudah mulai jarang menggunakan bahasa daerah juga menjadi salah satu alasan dibalik punahnya bahasa daerah seperti bahasa Bali ini sendiri. Di lingkungan keluarga, tidak semua anggota keluarga menggunakan bahasa daerah dalam berkomunikasi sehari – hari. Komunikasi keluarga tidak sekedar hanya berapa kali dilakukan melainkan bagaimana komunikasi itu dilakukan dengan efektif, melalui keluarga seseorang mulai belajar, bersosialisasi, membentuk karakter, dan mengembangkan nilai-nilai yang telah ditanamkan padanya melalui suatu pola tertentu [1] dan secara spesifik muncul pada penggunaan bahasa daerah jika bahasa daerah tersebut adalah bahasa ibu [2]. Sehingga apabila dalam komunikasi sehari – hari di lingkungan keluarga sama sekali tidak menggunakan bahasa daerah dan hanya menggunakan bahasa Indonesia saja, maka kesempatan untuk mengenal dan mempelajari bahasa daerah tersebut akan terlewatkan.

Meskipun tidak semua keluarga menggunakan bahasa daerah dalam komunikasi sehari – hari, sebagian besar keluarga sudah mengajarkan bahasa Bali kepada anak – anak. Hanya saja menurut anak – anak belajar bahasa Bali adalah hal yang tergolong sulit. Banyak hal seperti tingkatan – tingkatan tiap kosakata yang ada dalam bahasa Bali menjadi alasan utama dibalik terbatasnya kosakata anak – anak terutama yang sedang duduk di bangku sekolah dasar.

Tidak hanya di lingkungan keluarga, interaksi sosial anak – anak dengan sekitarnya hingga kegiatan pembelajaran di sekolah tentunya menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantarnya. Penggunaan bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi utama dalam kegiatan sehari – hari baik di lingkungan sosial hingga lingkungan sekolah memudahkan anak – anak sehingga mereka merasa lebih nyaman menggunakan bahasa Indonesia dalam kegiatan sehari – hari. Selain karena bahasa Indonesia lebih universal, bahasa Indonesia dapat dengan mudah dipahami oleh anak – anak terlepas apapun latar belakang sosial budaya dan bahasa satu sama lain.

Di lingkungan sekolah, kehadiran guru dalam proses belajar mengajar bahasa daerah di sekolah dasar memegang peranan yang sangat penting. Kehadiran guru adalah sistem pendekatan psiko – sosiologis (sebagai strategi pembelajaran) terhadap siswa, sehingga siswa menjadi semangat belajar, berprestasi, merasa lebih dihargai, merasa terlayani dengan baik [3]. Tugas yang dimiliki seorang guru tidaklah hanya membagikan materi semata, melainkan menjaga fokus anak – anak dalam mendalami dan memahami pelajaran tersebut. Anak – anak cenderung mendalami sesuatu yang mereka sukai. Seiring dengan perkembangan jaman, anak – anak jaman sekarang mudah merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah dan membaca saja. Hal ini juga menjadi salah satu penyebab bahasa daerah di lingkungan sekolah kurang diminati oleh anak – anak.

Melihat fenomena – fenomena tersebut, penulis merancang sebuah permainan papan atau *board game* yang berjudul MABALI : Ular dan Tangga. MABALI merupakan singkatan dari *Malajah Basa Bali*. *Board game* berbasis ular tangga klasik ini merupakan permainan edukasi mengenai kosakata bahasa Bali yang difokuskan untuk anak – anak berusia 7 – 12 tahun.

*Board game* sendiri merupakan suatu permainan yang diciptakan melalui media nyata berupa permainan papan yang dapat dimainkan 2 orang atau lebih. *Board game* ini melibatkan banyak interaksi baik dari pemain maupun komponen yang ada pada *board game* tersebut. *Board game* ini sendiri menggunakan media nyata sehingga para pemain dapat saling berinteraksi tatap muka. Dalam setiap *board game* telah ditentukan peraturan agar tidak terjadi kecurangan antar pemain sehingga permainan dapat berjalan dengan lancar.

*Board game* edukasi ini difokuskan untuk anak – anak berusia 7 – 12 tahun bukanlah tanpa sebab, melainkan pada tahap ini rasa ingin tahu dan juga semangat dalam mengeksplorasi suatu

hal sangatlah tinggi. Sehingga penulis melihat kesempatan yang sangat baik dalam memperluas pengetahuan anak akan bahasa daerah bahasa Bali terutama kosakata yang umum atau dasar kepada generasi penerus bangsa.

Manfaat lainnya yang didapatkan melalui permainan papan edukasi ini antara lain melatih *soft skill* pada anak, mengasah kreativitas mereka, dan juga meningkatkan kepercayaan dalam diri untuk berkomunikasi dan berinteraksi antar sesama manusia dengan cara yang menyenangkan.

## METODE PENELITIAN

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuisioner.

### 1. Observasi

Penulis melakukan Observasi di *Downtime Board Game Café*, Badung, Bali. Tidak hanya melakukan observasi terhadap beberapa permainan papan yang tersedia di *board game café*, Penulis juga melakukan observasi terhadap beberapa anak – anak yang kini sedang duduk di bangku Sekolah Dasar, tepatnya di Sekolah Dasar 1 Saraswati, Denpasar, Bali.

### 2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada salah satu *game master* di *Downtime Board Game Café*, Denpasar, Bali yang bernama Yan Sagita Roi. Penulis juga melakukan wawancara secara online kepada salah satu guru bahasa Bali di Sekolah Dasar Tunas Harapan Jaya, Denpasar, Bali yang bernama Putu Galang Nova Anggara Wijaya, S.S.

### 3. Kuisioner

Penulis melakukan metode kuisioner dimana metode ini dilakukan dengan cara membagikan kertas yang berisi beberapa pertanyaan seputar bahasa Bali, minat belajar dan bermain anak, juga ketertarikan anak – anak terhadap permainan. Kuisioner ini diberikan kepada 120 anak yang sedang duduk di bangku Sekolah Dasar, tepatnya di Sekolah Dasar 1 Saraswati, Denpasar, Bali.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

MABALI merupakan judul dari *board game* edukasi kosakata bahasa Bali ini. MABALI sendiri adalah singkatan dari *malajah basa bali* yang artinya belajar bahasa bali. *Board game* MABALI : Ular dan tangga menggunakan mekanisme yang sama seperti ular dan tangga klasik pada umumnya namun dengan banyak tambahan diantaranya kartu tebak, kartu tantangan, hingga keping token dan juga botol penawar

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan utama dari penulis adalah merancang sebuah *board game* berupa ular tangga klasik untuk memperluas kosakata bahasa Bali yang difokuskan untuk anak – anak.

racun. Selain dapat memperluas dan meningkatkan kosakata bahasa Bali, komponen – komponen tersebut juga mampu mengasah pola pikir anak dimana mereka diharuskan berpikir kritis dan berani mengambil keputusan. Peraturan yang ada juga mampu melatih anak – anak agar patuh dan taat terhadap aturan yang ada.

Dalam *board game* MABALI : Ular dan Tangga, terdapat 4 karakter utama diantaranya Boji sang monyet, Jinga sang bajing, Labi sang jalak Bali, dan juga Rosa sang rusa menjangan. Keempat karakter tersebut merupakan hewan endemik di pulau Bali. Karakter – karakter ini akan menemani anak – anak dalam bermain dan belajar.

## Analisa SWOT

SWOT merupakan akronim dari *strengths*, *weaknesses*, *opportunities*, dan juga *threats*. Analisa SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis [4]. *Strengths* atau kekuatan dan juga *weaknesses* atau kelemahan termasuk hal – hal atau bagian internal. Sedangkan *opportunities* atau peluang dan juga *threats* atau ancaman termasuk hal – hal atau bagian eksternal.

Pada umumnya, bagian yang termasuk internal dapat diubah dan dimanfaatkan demi pengembangan suatu proyek. Sedangkan bagian yang termasuk eksternal tidak dapat diubah namun dapat dihindari. Berikut merupakan hasil analisa SWOT dalam rancangan *board game* MABALI : Ular dan Tangga, antara lain :

### 1. *Strengths* (Kekuatan)

- Board game* edukatif dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak seperti konsentrasi, pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir logis.
- Memiliki fitur edukasi bahasa Bali yang mampu memperluas dan memperbanyak

pengetahuan anak akan kosakata bahasa Bali sejak dini. Sehingga dapat memberikan keuntungan jangka panjang bagi anak dalam pendidikan mereka.

- c. Desain *board game* yang menarik dan kreatif dapat memancing minat anak untuk belajar dan meningkatkan motivasi belajar mereka.
  - d. Dapat digunakan bersama dengan teman – teman disekitarnya dan juga anggota keluarga sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial, kemampuan berkomunikasi anak, kerja sama, hingga kepercayaan diri.
- 2. Weaknesses (Kelemahan)**
- a. Harga *board game* edukasi cenderung lebih mahal dibandingkan dengan permainan biasa.
  - b. Tidak semua anak dapat menikmati *board game* edukasi bahasa Bali karena preferensi masing – masing anak yang berbeda.
  - c. *Board game* edukasi bahasa Bali memerlukan waktu dan energi untuk dipelajari, sehingga mungkin tidak sesuai untuk anak yang kurang sabar atau memiliki keterbatasan konsentrasi.
  - d. Beberapa *board game* edukasi mungkin terlalu sulit atau terlalu mudah untuk anak usia 7 hingga 12 tahun, sehingga perlu dipilih dengan cermat agar sesuai dengan tingkat kemampuan dan minat anak.

**3. Opportunities (Peluang)**

- a. Adanya inovasi atau teknologi baru dalam dunia edukasi yang dapat menambah variasi jenis pembelajaran berupa permainan edukasi. Hal ini didasari kepada perkembangan kurikulum pendidikan yang kini lebih menekankan pada pembelajaran kreatif dan inovatif. Sehingga dapat memberikan peluang bagi *board game* edukasi bahasa Bali untuk menjadi salah satu opsi yang lebih populer dan diakui dalam proses pembelajaran.
- b. Meningkatnya kesadaran orang tua terhadap pentingnya pendidikan bagi anak-anak. Melalui peningkatan kesadaran orang tua, akan ada potensi pertumbuhan pasar yang tinggi untuk *board game* edukasi anak usia 7 hingga 12 tahun. Hal ini dikarenakan semakin banyak orang tua yang menyadari

pentingnya pendidikan informal dan mencari cara – cara yang lebih kreatif untuk mengajarkan anak – anak mereka.

- c. Potensi pasar yang cukup besar karena banyaknya jumlah anak usia 7 hingga 12 tahun di Indonesia.
- d. Adanya kebutuhan pasar yang belum terpenuhi untuk *board game* edukasi bahasa Bali yang dirancang khusus untuk anak usia 7 hingga 12 tahun sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar mereka secara menyenangkan dan kreatif.

**4. Threats (Ancaman)**

- a. Adanya teknologi baru seperti *online game* yang dapat menggeser minat anak dari permainan tradisional seperti *board game*.
- b. Kini anak – anak sudah bisa mengakses internet dengan mudah sehingga mereka akan memilih untuk belajar melalui sumber edukasi alternatif seperti internet ataupun media sosial.
- c. Persaingan yang semakin ketat dari sumber pendidikan alternatif seperti aplikasi belajar online atau game edukasi digital.
- d. Risiko kesalahan atau cacat produksi yang dapat merusak reputasi produk permainan papan edukasi dan menurunkan kepercayaan konsumen.

**Analisa VALS**

VALS merupakan akronim dari *values*, *attitudes*, dan juga *lifestyles*. Analisis VALS adalah suatu kerangka kerja yang digunakan untuk mengklasifikasikan konsumen berdasarkan pada nilai-nilai dan gaya hidup mereka [5].

VALS dapat membantu mengetahui *values* atau nilai target audiens dalam ketertarikan terhadap suatu topik yang diangkat, *attitudes* atau tingkah laku atau sikap target audiens, hingga *lifestyles* atau kebiasaan hingga gaya hidup target audiens. Berikut merupakan hasil analisa VALS dalam rancangan *board game* MABALI : Ular dan Tangga, antara lain :

**1. Values**

Anak – anak usia 7 hingga 12 tahun menyukai sesuatu yang penuh warna dan terang seperti tema *pastel* dan juga tema *colorful*. Tidak hanya warna, mereka juga menyukai ilustrasi kartun dengan karakter hewan yang cenderung memiliki aura positif dan ceria. Selain itu, mereka juga menyukai permainan seperti

*board game* salah satu diantaranya adalah ular dan tangga..

## 2. Attitudes

Anak – anak usia 7 hingga 12 tahun memiliki minat yang tinggi dalam bermain dan juga belajar. Tidak hanya minat, mereka juga memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi dan juga semangat dalam mengeksplor sesuatu yang baru. Selain itu, mereka juga memiliki semangat dalam berkompetisi dengan teman – teman disekitarnya.

## 3. Lifestyles

Anak – anak usia 7 hingga 12 tahun menyukai permainan yang melibatkan banyak orang sehingga dapat berkomunikasi lebih banyak dan juga meningkatkan interaksi sosial. Selain itu, mereka juga menyukai permainan menyenangkan dan tidak rumit yang berbasis kompetisi sehingga dapat menanam dan melatih sportifitas sejak dini.

## Target Segmentasi Pasar

### 1. Demografis

#### Primer

Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan  
Umur : 7 hingga 12 tahun  
Status Ekonomi Sosial : Menengah atas

#### Sekunder

Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan  
Umur : 35 tahun keatas  
Status Ekonomi Sosial : Menengah

### 2. Geografi

target segmentasi pasar berdasarkan geografis yang ingin dicapai antara lain adalah anak – anak yang sedang duduk di bangku Sekolah Dasar di wilayah Bali khususnya kota Denpasar.

### 3. Psikografi

Status Sosial : Semua kalangan  
Gaya Hidup : Menyukai ilustrasi kartun, menyukai warna cerah, dan menyukai media komunikasi visual yang menarik  
Kepribadian : Menyukai belajar dan juga permainan seperti board game

### 4. Behavior

target segmentasi pasar berdasarkan *behavior* yang ingin dicapai antara lain adalah anak – anak berusia 7 hingga 12 tahun yang tertarik dengan *board game* edukasi dengan ilustrasi kartun serta warna yang cerah.

## Strategi Media

Media utama dari perancangan ini adalah *board game*, *booth*, dan juga akun resmi media sosial. Kemudian media pendukung dari perancangan ini adalah poster, *roll banner*, *standee*, stiker, *totebag*, *t-shirt*, dan gantungan kunci.

## Strategi Kreatif

### a. Pesan

Perencanaan strategi kreatif dengan pesan yang ingin disampaikan antara lain mengenalkan dan juga mengajarkan bahasa Bali kepada anak – anak usia 7 hingga 12 tahun melalui permainan edukatif yang menarik dan juga menyenangkan. *Board game* edukasi bahasa Bali MABALI : Ular dan Tangga ini merupakan inovasi atau terobosan baru dalam pembelajaran alternatif bagi anak, dimana anak dapat menikmati setiap proses dalam belajar melalui permainan. Tidak hanya membantu anak dalam bidang pendidikan bahasa, permainan ini juga mampu melatih anak dalam berinteraksi dengan sekitarnya hingga mengembangkan pola pikir anak.

### b. Strategi Visual

Perencanaan strategi kreatif dengan strategi visual akan digunakan demi meningkatkan ketertarikan hingga minat target audiens terhadap rancangan permainan ini. Perencanaan strategi kreatif dengan strategi visual ini memiliki peranan yang cukup penting antara lain mengidentifikasi unsur – unsur visual yang nantinya akan digunakan dalam mewujudkan rancangan *board game* ular dan tangga untuk edukasi kosakata bahasa Bali. Strategi visual yang akan diterapkan antara lain sebagai berikut:

#### 1. Ilustrasi

Ilustrasi yang akan digunakan dalam rancangan *board game* MABALI : Ular dan Tangga ini antara lain ilustrasi dengan gaya kartun karakter hewan yang dibuat melalui teknik ilustrasi digital. Referensi yang akan digunakan antara lain gaya desain dari Marcel Hamper.

#### 2. Warna

Warna yang akan digunakan dalam rancangan *board game* MABALI : Ular dan Tangga ini antara lain warna cerah dengan tema *pastel* dan juga *colorful*.

#### 3. Tipografi

Tipografi yang akan digunakan dalam rancangan *board game* MABALI : Ular dan Tangga ini antara lain tipografi jenis *sans serif* dan juga *decorative*.

c. Gaya Visual

Gaya visual yang digunakan dalam rancangan *board game* MABALI : Ular dan Tangga ini antara lain ilustrasi dengan gaya kartun karakter hewan yang dibuat melalui teknik ilustrasi digital. Ilustrasi – ilustrasi tersebut akan digunakan untuk menggambarkan objek yang ada dalam permainan seperti karakter pion, tangga, ular, hingga simbol kartu tebakan dan juga kartu kesempatan. Gaya visual ini akan disesuaikan juga dengan kemampuan penulis gambar yang dimiliki penulis dalam mewujudkan ilustrasi tersebut.

Gaya ilustrasi yang menjadi referensi penulis antara lain gaya ilustrasi seorang seniman asal Jerman yang bernama Marcel Hamper. Gaya ilustrasi Hamper memiliki warna yang cenderung cerah, kontras, dan penuh warna. Dengan desain karakter hewan yang berinteraksi layaknya manusia menjadi referensi utama dalam penggambaran karakter yang digunakan dalam rancangan *board game* MABALI : Ular dan Tangga ini.

d. Positioning

Pada proses *positioning*, penulis akan menjabarkan apa saja yang menjadi kelebihan dari rancangan *board game* MABALI : Ular dan Tangga ini dibandingkan dengan pesaingnya. Hal ini bukanlah tanpa sebab melainkan agar target audiens dapat mengetahui kelebihan dari rancangan sehingga target audiens berminat untuk membeli permainan edukasi ini.

*Board game* MABALI : Ular dan Tangga mampu menambah wawasan pemainnya dalam bahasa Bali, sedangkan permainan ular dan tangga klasik hanya berfokus kepada bermain saja.

*Board game* MABALI : Ular dan Tangga ini berisi kartu tambahan berupa kartu tebakan dan juga kartu kesempatan yang menambah tantangan pada permainan, sedangkan permainan ular dan tangga klasik hanya memiliki pion dan dadu saja.

*Board game* MABALI : Ular dan Tangga menggunakan peraturan khusus sehingga mewajibkan pemainnya untuk menaati peraturan yang dapat melatih kedisiplinan dan juga mengembangkan pola pikir dalam menyusun strategi, sedangkan permainan ular dan tangga klasik hanya bergantung pada keberuntungan dalam melempar dadu.

**Konsep Desain**

Melalui proses brainstorming, penulis menemukan beberapa kata kunci diantaranya petualangan, unik, hutan, fantasi. Melalui kata kunci yang telah ditemukan, konsep yang

digunakan pada rancangan media utama serta media pendukung dari game board MABALI : Ular dan Tangga antara lain adalah “Fantasi Wana”. Wana memiliki arti hutan, sehingga Fantasi Wana memiliki arti hutan fantasi. Pemilihan konsep ini bukanlah tanpa sebab, melainkan penulis ingin membagikan sebuah pengalaman petualangan unik di hutan fantasi yang bernama MABALI. Sesuai dengan mekanisme permainannya, petualangan yang dimaksud adalah petualangan mencari kepingan token demi mencapai finish melalui tebak – tebakan kosakata bahasa Bali. Dengan konsep ini, penulis akan memvisualisasikan media yang edukatif serta mampu meningkatkan daya imajinasi anak melalui dunia fantasi penuh warna. Konsep ini akan diterapkan pada setiap media utama dan juga media pendukung yang ada.

**Visualisasi Media**

**1. Board Game**



Gambar 1 Packaging MABALI : Ular dan Tangga  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023)



Gambar 2 Papan Permainan MABALI : Ular dan Tangga  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023)



**Gambar 3** Pion MABALI : Ular dan Tangga  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023)



**Gambar 4** Keping Token MABALI : Ular dan Tangga  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023)



**Gambar 5** Botol Penawar Racun MABALI : Ular dan Tangga  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023)



**Gambar 6** Buku Panduan MABALI : Ular dan Tangga  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023)



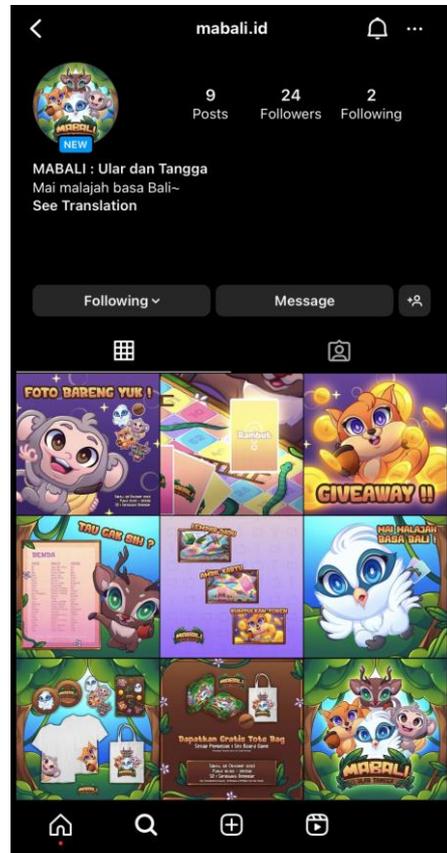
**Gambar 7** Kartu MABALI : Ular dan Tangga  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023)

## 2. Booth



**Gambar 8** Booth MABALI : Ular dan Tangga  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023)

## 3. Akun Resmi Media Sosial



**Gambar 9** Akun Resmi Media Sosial MABALI : Ular dan Tangga  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023)

4. Poster



Gambar 10 Poster MABALI : Ular dan Tangga  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023)

5. Roll Banner



Gambar 11 Roll Banner MABALI : Ular dan Tangga  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

6. Standee



Gambar 12 Standee MABALI : Ular dan Tangga  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

7. Stiker



Gambar 13 Stiker MABALI : Ular dan Tangga  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

8. Totebag



Gambar 14 Totebag MABALI : Ular dan Tangga  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

9. T – shirt



Gambar 15 T – shirt MABALI : Ular dan Tangga  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

## 10. Gantungan Kunci



Gambar 14 Gantungan Kunci MABALI : Ular dan Tangga  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

## KESIMPULAN

Perancangan *board game* MABALI : Ular dan Tangga merupakan bentuk upaya dalam memperluas dan juga meningkatkan kosakata bahasa Bali anak – anak usia 7 hingga 12 tahun. Terancamnya eksistensi bahasa Bali menjadi alasan utama dibalik dirancangnya *board game* ini. Bahasa Bali kini sudah sangat jarang digunakan dalam komunikasi sehari – hari. Faktor – faktor yang mempengaruhi cukup beragam salah satunya adalah kompleksitas bahasa Bali yang membuat anak – anak usia 7 hingga 12 tahun merasa kesulitan untuk belajar bahasa Bali.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, penulis memahami bahwa dibutuhkan media yang efektif dalam memberikan edukasi mengenai kosakata bahasa Bali dan juga meningkatkan minat belajar anak. Pada perancangan ini, penulis memilih untuk merancang sebuah media baru berupa *board game* edukasi kosa kata bahasa Bali yang berjudul MABALI : Ular dan Tangga.

*Board game* MABALI : Ular dan Tangga ini memiliki mekanisme permainan berbasis ular dan tangga klasik yang dilengkapi dengan kartu tebakan, kartu tantangan, serta peraturan unik yang membuatnya berbeda dari ular tangga biasanya. *Board game* ini juga memiliki manfaat dalam melatih kedisiplinan, interaksi sosial, simulasi kehidupan, serta menjaga kesehatan mental.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Busela, O., Himpong, M. D., and Koagouw F. V. I. A. (2018). *Pola Komunikasi Keluarga Dalam Melestarikan Bahasa Daerah Suku Wayoli Di Desa Gamsida Kecamatan Ibu Selatan Maluku Utara*.
- [2] Ratnawati, Kusumah, R., and Chayati, N. (2021). Korelasi Peran Orang Tua Terhadap pemertahanan Bahasa Sunda Sebagai Bahasa Ibu Di Daerah Kuningan. *Jurnal Golden Age Vol. 5 (2)*. E-ISSN : 2549-7367.
- [3] Donosuko, F. (2021). Pengembangan Metode Dan Teknik Mengajar Yang Berorientasi Kemampuan Siswa. *Jurnal Ilmiah Konseling Vol. 21 (1)*.
- [4] Mashuri and Nurjannah, D. (2020). Analisis SWOT Sebagai Strategi Meningkatkan Daya Saing. *Jurnal Perbankan Syariah, Vol.1 (1): 97-112*.
- [5] Kalaivani, T., & Sumathi, S. (2018). *A Study on Consumer Behaviour Using VALS Framework. International Journal of Management and Applied Science*.
- [6] Pratama, I. Gede Yudha. "Fenomena Perubahan Dalam Pelestarian Budaya Mesatua Bali." *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya* 6.1 (2021).
- [7] Saputra, I. Made Dwi Prastika Adi, Dewa Gede Purwita, and AA Sagung Intan Pradnyanita. "PERANCANGAN KOTAK HANACARAKA SEBAGAI MEDIA PENGENALAN AKSARA BALI PADA ANAK DI DENPASAR." *Jurnal Selaras Rupa* 3.1 (2022): 57-64.
- [8] Putri, AA Ayu Indah Andriani, I. Putu Sinar Wijaya, and AA Sagung Intan Pradnyanita. "PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI PEMBELAJARAN AKSARA BALI UNTUK SISWA SD DI DENPASAR." *Jurnal Selaras Rupa* 3.1 (2022): 10-19.

