

PERANCANGAN GAME EDUKASI BELAJAR BAHASA BALI UNTUK ANAK - ANAK DI DENPASAR

I Gede Astikayasa¹, Ngurah Adhi Santosa², A. A. Sagung Intan Pradnyanita³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Desain Bali

igedeastikayasa@gmail.com¹, adhisantosa@std-bali.ac.id, agung.intan@std-bali.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : Januari, 2020
Accepted : Maret, 2020
Publish online : Mei, 2020

A B S T R A C T

Bali is famous for its various regional languages. Each regency / city in Bali has different Balinese languages in their meanings. Balinese is still used as a daily language by some people in Bali. Nowadays childrens rarely use Balinese. Children use Indonesian language that is contemporary and easy to use. Factors that prevent children from using Balinese as a daily language are due to school environment, neighborhood, family environment that does not make children understand Bali and use a smartphone. Therefore to attract the interest of children, designer make educational games and supporting media to support this game, namely social media, websites, posters, x banners and merchandise promotion media such as tote bags, bags, notebooks, and t-shirts. It is hoped that this Balinese language game can further enhance children's interest in the Balinese language.

Key words : Educational Game, Learning, Bahasa Bali

A B S T R A K

Bali terkenal dengan keanekaragaman bahasa daerahnya. Pada masing masing daerah kabupaten/kota di Bali memiliki perbedaan bahasa Bali dalam pengucapan maupun dalam artinya. Bahasa Bali sampai saat ini masih digunakan sebagai bahasa sehari – hari oleh sebagian masyarakat di Bali. Tetapi saat ini anak – anak mulai jarang menggunakan bahasa Bali. Anak – anak cenderung menggunakan bahasa Indonesia yang kekinian dan mudah digunakan. . Faktor yang membuat anak - anak menjadi tidak menggunakan bahasa Bali sebagai bahasa sehari - hari adalah karena faktor lingkungan sekolah, lingkungan tempat tinggal, lingkungan keluarga yang tidak mengajarkan anak - anak berbahasa Bali dan pengaruh smartphone. Maka dari itu untuk menarik minat anak – anak perancang membuat game edukasi serta media pendukung untuk mempromosikan game ini yaitu sosial media, website, poster, x banner dan media promosi berbentuk merchandise seperti tote bag, stiker, buku tulis, dan kaos. Diharapkan dengan adanya game bahasa Bali ini, dapat lebih meningkatkan minat anak - anak tentang bahasa Bali.

Kata Kunci: *Game* Edukasi, Belajar, Bahasa Bali

PENDAHULUAN

Bali merupakan salah satu provinsi di Indonesia, Bali terdiri dari 9 Kabupaten atau kota antara lainnya Denpasar, Badung, Tabanan, Klungkung, Buleleng, Bangli, Jembrana, Gianyar dan Karangasem yang disetiap daerahnya memiliki keanekaragaman budayanya pada masing masing. Selain terkenal dengan budaya dan keindahan alamnya, Bali terkenal dengan keanekaragaman bahasa daerahnya. Pada masing masing daerah Kabupaten/kota di Bali memiliki perbedaan bahasa Bali dalam pengucapan maupun dalam artinya.

Bahasa Bali sampai saat ini masih digunakan sebagai bahasa sehari – hari oleh sebagian masyarakat di Bali, untuk tetap menjaga penggunaan bahasa Bali Gubernur Bali mengeluarkan Peraturan Gubernur Nomor 80 tahun 2018 tentang penggunaan bahasa Bali sebagai sarana komunikasi yang wajib digunakan pada hari Kamis, Purnama, Tilem, dan Hari Jadi Provinsi. Bahasa Bali dalam penerapannya oleh masyarakat Bali dapat dikelompokkan dalam beberapa tingkatan bahasa. Namun, secara garis besar dapat dikategorikan menjadi tiga tingkatan yaitu bahasa Bali alus singgih (asi), bahasa Bali madya/sor (aso) dan bahasa Bali kasar (kepara). Biasanya masyarakat Bali menggunakan bahasa Bali madya sebagai bahasa sehari hari.

Walapun bahasa Bali merupakan bahasa ibu, tetapi saat ini anak – anak mulai jarang menggunakan bahasa Bali. Anak – anak cenderung menggunakan bahasa Indonesia yang kekinian dan mudah digunakan. Faktor yang membuat anak - anak menjadi tidak menggunakan bahasa Bali sebagai bahasa sehari - hari adalah karena faktor lingkungan sekolah, lingkungan tempat tinggal dan lingkungan keluarga yang tidak mengajarkan anak - anak berbahasa Bali. Hasil dari observasi penulis, anak – anak menggunakan bahasa Indonesia kekinian karena pengaruh dari sosial media dan game smartphone. Anak – anak sangat mudah mengakses sosial media dan bermain game dengan smartphone. Penggunaan bahasa kekinian digunakan

anak - anak dalam kehidupan sehari – hari, contohnya kata adeng - adeng menjadi slow, kata siap menjadi ashiap dan kata ayo menjadi kuy, dan masih banyak istilah lain yang sering digunakan dalam bahasa sehari – hari.

Namun dalam kegiatan adat di Bali, bahasa Bali menjadi bahasa yang wajib digunakan. Dalam kegiatan rapat atau dalam bahasa Bali dikenal dengan istilah sangkep, penggunaan bahasa Bali sangat komunikatif digunakan oleh pemimpin sangkep maupun pada anggotanya. Bahasa Bali juga digunakan oleh orang tua yang tidak bisa berbahasa Indonesia, dengan begitu anak – anak

akan sulit berkomunikasi dengan orang tua tersebut. Dampak dari kasus ini kedepannya anak – anak akan susah untuk berkomunikasi dalam lingkungan banjar dan adat istiadat di Bali, ketika ia tumbuh dewasa.

Melihat permasalahan diatas diperlukan media yang efektif untuk menarik minat anak - anak. Media ini bertujuan agar anak - anak mempelajari dan menggunakan bahasa Bali. Selain untuk menarik minat anak - anak untuk mempelajari bahasa Bali, media yang dirancang bertujuan untuk melestarikan budaya Bali agar tidak terkikis oleh zaman yang perkembangannya sangat pesat. Saat ini anak – anak tentu tidak asing lagi dalam menggunakan smartphone sebagai media untuk bermain game dan mengakses sosial media. Game smartphone saat ini sangat disenangi anak – anak, oleh karena itu penulis merancang game smartphone yang dapat diunduh dan diakses melalui smartphone. Game yang akan dirancang merupakan game edukasi. Game edukasi merupakan game dapat mempengaruhi pola belajar anak, di dalam game ini anak – anak bisa bermain sambil belajar bahasa Bali. Diharapkan dengan adanya game bahasa Bali ini, dapat lebih meningkatkan minat anak - anak tentang bahasa Bali.

METODE PENELITIAN

1. Metode Pengumpulan Data Primer

a. Observasi

Kegiatan observasi meliputi pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, objek-objek yang dilihat dan hal- hal lain yang diperlukan (Sarwono, 2007 :100). Observasi dilakukan di SD Negeri 3 Panjer, lingkungan kelurahan Sesetan dan SD Negeri 27 Pemecutan, obrsevasi dilakukan di sekolah SD di Denpasar untuk mengetahui situasi penggunaan bahasa Bali dan penggunaan smartphone yang terjadi di lingkungan anak – anak di Kota Denpasar. Observasi juga dilakukan pada game android seperti Game Anak Edukasi Hewan Laut, game Kids Educational Games - Learn English Numbers, Game Tebak Gambar Bhs Bali observasi pada dan game Belajar Bahasa Bali, observasi game android dilakukan untuk mengetahui jenis game edukasi anak – anak.

b. Wawancara

Teknik wawancara adalah cara mengumpulkan data kontak langsung atau hubungan pribadi antara pengumpul data dengan sumber data yang secara langsung terhadap narasumber, teknik wawancara dalam penelitian kualitatif dibagi menjadi tiga kategori yaitu 1) wawancara dengan melakukan pembicaraan formal (informal conversational interview) 2) wawancara umum yang terarah (general interview guide approach) 3) wawancara

terbuka yang standar (standardized open-ended interview). Dalam menggunakan teknik wawancara ini keberhasilan untuk mendapatkan data atau informasi atas objek yang diteliti sangat tergantung pada kemampuan dalam melakukan wawancara (Sarwono, 2007 : 101). Dalam hal ini penulis melakukan wawancara dengan I Gusti Nyoman Sukawirya, S.Pd.B dan I Gusti Ngurah Edi Arta Gunawan selaku guru sekolah, I Wayan Gede Sukawidana sebagai penyuluh bahasa Bali, wawancara dilakukan untuk menambah data informasi dan juga mencari pemecahan masalah yang berhubungan dengan bahasa Bali.

c. Kuesioner

Metode Kuesioner adalah daftar pernyataan/pernyataan yang dibuat berdasarkan indikator-indikator dari variable penelitian yang diberikan kepada responden. Kuesioner biasanya digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau perilaku. Teknik ini dipilih semata-mata karena responden atau subyek adalah orang yang mengetahui dirinya sendiri, apa yang dinyatakan oleh subjek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya, juga interpretasi subjek adalah sama apa yang dimaksud oleh peneliti (Widodo, 2017:17). Metode ini dilakukan oleh penulis untuk melaksanakan kuesioner dengan cara menyebarkan kuesioner ke anak – anak di SD Negeri 3 Panjer, SD Negeri 27 Pemecutan dan SD Negeri 1 Kesiman. Kuesioner berbentuk pertanyaan dengan pilihan ganda tentang bahasa Bali, smartphone, sosial media dan game.

2. Metode Pengumpulan Data Sekunder

a. Kepustakaan

Kepustakaan adalah metode pengumpulan data dengan cara mencari data pada buku, artikel majalah, surat kabar, brosur, serta media lainnya (Sarwono, 2007:93). Metode ini dilakukan dengan mencari data data yang berhubungan dengan kasus. Fungsi dari metode ini adalah untuk lebih memperjelas secara teoritis ilmiah tentang kasus pada masalah yang diambil dan juga untuk mencari pemecahan masalah yang berhubungan dengan bahasa Bali, untuk mempermudah nantinya dalam merancang sebuah media bahasa Bali.

b. Kajian Internet

Kajian Internet adalah metode pencarian secara online atau kajian internet yaitu pencarian dengan menggunakan computer yang dilakukan melalui internet dengan alat pencarian tertentu pada server – server yang tersambung dengan internet yang tersebar di bagai penjuru dunia (Sarwono, 2007: 105). Dengan adanya internet memudahkan mencari data-data dari suatu situs yang memiliki data-data yang berkaitan dengan objek kasus. Dalam hal ini penulis mencari data dan informasi tentang game, materi desain dan referensinya yang

akan diaplikasikan pada game edukasi belajar bahasa Bali.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan, catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Sarwono, 2007:240). Dalam hal ini dokumentasi digunakan untuk mengambil foto, foto diambil dengan menggunakan kamera DSLR.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data/hasil

1. Data – data hasil survei

Pengumpulan data survei dilakukan di SD Negeri 3 Panjer, SD Negeri 1 Kesiman, dan SD Negeri 27 Pemecutan. Survei dilakukan pada 90 anak – anak usia 7-10 tahun untuk mengetahui apakah anak – anak menggunakan bahasa Bali pada usia tersebut, mengetahui apakah smartphone mempengaruhi bahasa keseharian mereka dan apakah mereka pernah bermain game edukasi. Ada 10 pertanyaan yang diberikan berupa kuesioner. Adapun hasil survei yang telah dirangkum dapat dijelaskan sebagai berikut.

- Anak – anak di Kota Denpasar sebesar 16% tidak mengerti bahasa Bali, sebesar 52% hanya mengerti bahasa Bali dan hanya 32% mengerti dan bisa berbahasa Bali.
- Terdapat tingkatan – tingkatan bahasa Bali, anak – anak menggunakan sebesar 51% bahasa Alus, 47% bahasa Bali biasa, dan ada juga yang menggunakan bahasa kasar sebesar 2%. Ini menunjukkan penggunaan bahasa Bali Alus dan bahasa Bali paling sering digunakan
- Bahasa Bali merupakan bahasa daerah Bali, tetapi 87% menganggap bahasa Bali sulit digunakan sedangkan 13% anak - anak tidak pernah diajarkan bahasa Bali oleh orang tua mereka.
- Penggunaan bahasa Bali pada kehidupan sehari – hari anak - anak hanya 27% . Anak – anak lebih menggunakan bahasa Indonesia sehari – harinya yaitu sebanyak 73%. Ini menunjukkan kurangnya penggunaan bahasa Bali pada anak – anak di kehidupan sehari – hari.

- e. Kurangnya penggunaan bahasa Bali ternyata memiliki faktor susah dimengerti, sebesar 73% anak menganggap bahasa Bali susah dimengerti dan 27% anak menganggap bahasa Bali tidak susah.
- f. Penggunaan bahasa Indonesia kekinian yang tidak sesuai dengan ejaan yang disempurnakan, anak – anak pernah mendengar dan mengucapkan kata – kata tersebut diantaranya 52% mereka tahu dari internet, 4% mereka tahu dari keluarga mereka, 19% mereka tahu dari teman – temannya, dan 26% tidak tahu. Ini menunjukkan penyebaran bahasa Indonesia kekinian melalui internet lebih besar.
- g. Hasil survei menunjukkan bahwa anak – anak menghabiskan waktunya menggunakan smartphone dengan bermain game sebanyak 61%, sebesar 26% mengakses media sosial dan 13% mencari materi pembelajaran di internet.
- h. Smartphone menjadi teknologi yang rentan untuk anak – anak menemukan kata – kata bahasa selain bahasa Indonesia dan bahasa Bali dengan mudah. Tetapi dengan memanfaatkan media ini pula dapat menjadi keuntungan mengingat anak – anak menyukai teknologi seperti smartphone, hasil dari survei, anak – anak menggunakan smarphone keluarga mereka sebesar 63%, anak – anak memiliki smartphone sendiri sebesar 27% dan yang tidak memiliki smartphone hanya 10%.
- i. Game edukasi merupakan game yang dapat mempengaruhi pola belajar anak, hasil dari survey sebesar 79% anak – anak pernah bermain game edukasi, dan 21% anak belum pernah bermain game edukasi. Hasil dari survey menunjukkan banyak anak – anak memainkan game edukasi.
- j. Warna merupakan unsur yang penting dalam desain, anak – anak di Kota Denpasar menyukai warna merah sebesar 42%, warna biru 34%, warna hijau dan pink 7%, warna kuning dan hitam sebesar 4%, dan warna ungu 2%. Hasil kuesioner ini akan dijadikan sebagai acuan penggunaan warna - warna yang cerah.

2. Hasil Wawancara

a. I Wayan Gede Sukawidana, S.Pd.B

Hasil wawancara dengan penyuluh bahasa Bali mengenai perkembangan bahasa Bali dan tanggapan tentang game edukasi bahasa Bali. Adapun hasil wawancara dijelaskan sebagai berikut :

Wawancara dilakukan oleh I Wayan Gede Sukawidana yang sudah bekerja untuk penyuluh bahasa Bali yang sudah berdiri sejak

juli 2016. Bahasa Bali saat ini sudah sangat berkembang pesat tetapi masih dibutuhkan media yang menarik minat penggunaan bahasa Bali, penyuluh bahasa Bali melakukan pemberian materi yang dikembangkan dan sesuai untuk anak – anak. Pelajaran yang diberikan ke anak – anak sekolah dasar yaitu tentang hewan, kosa kata, dan benda.



Gambar 1 Foto Wawancara
(Sumber : Data Penulis 5 Agustus 2019)

Pembahasan

1. Target Segmentasi Pasar

Adapun dalam menentukan segmentasi pasar ini diperlukan 4 (empat) faktor yang harus dipertimbangkan, antara lain:

a. Demografis

Dari segi demografis, sasarannya itu ditujukan anak - anak yang berumur 7 - 10 Tahun, target primer merupakan siswa sekolah dasar di kelas 1 SD sampai 3 SD dan target sekunder merupakan orang tua yang memiliki anak – anak di Sekolah Dasar.

b. Geografis

Dari segi geografis, sasarannya adalah daerah kota Denpasar dan sekitarnya karena Denpasar adalah pusat Kota, karena daerah ini terdapat banyak pendatang.

c. Psikografis

Dari segi psikografis, sasaran yang ditujukan ke anak – anak yang suka bermain game dan suka menggunakan smartphone.

d. Behaviour

Dari segi behaviour, anak - anak yang senang bermain dan suka hiburan

2. Strategi Kreatif

Strategi kreatif adalah kebijakan yang akan dilakukan terhadap panduan kreatif, terdiri dari isi pesan dan bentuk pesan, yang disusun berdasarkan target audiencesnya, karena pada dasar target audiences lah yang menentukan isi (content) dan bentuk (form) pesan iklan yang akan disampaikan. Adapun strategi kreatif yang dilakukan pada media komunikasi visual untuk

mempromosikan game edukasi belajar bahasa Bali antara lain sebagai berikut :

a. Pesan

Isi pesan yang ingin disampaikan adalah menggunakan informasi game edukasi belajar bahasa Bali, informasi tanggal peluncuran game dan informasi cara mendapatkan game kepada anak - anak sehingga anak - anak merasa tertarik untuk menggunakan game tersebut.

b. Strategi Visual

Visualisasi yang digunakan untuk membuat perancangan game edukasi belajar bahasa Bali dan media promosinya adalah menggunakan ilustrasi teknik digital vector, dengan gaya kartun. Ilustrasi yang akan ditampilkan adalah ilustrasi anak – anak dan penggunaan warna – warna yang cerah yang disukai anak – anak.

c. Gaya Visual

Gaya visual yang ditampilkan mengaplikasikan gaya kartun, gaya desain ini menggunakan pewarnaan yang cerah. Gaya desain ini akan digunakan pada game dan media promosi game edukasi bahasa Bali.

d. Positioning

Game edukasi belajar bahasa Bali merupakan game edukasi anak - anak yang bertujuan meningkatkan minat anak – anak terhadap bahasa Bali, media ini belum banyak yang membuatnya. Penggunaan teknologi yang mengikuti masa sekarang yang mempermudah anak - anak untuk menggunakannya. Game yang dibuat memiliki mode edukasi, mode bermain dan karakter yang lucu yang tidak dimiliki game bahasa Bali lainnya.

3. Konsep

Menurut Rakhmat Supriyono (2010: 146), konsep desain harus mampu mengusung benefit dan membujuk calon konsumen untuk membeli produk yang dipromosikan atau diiklankan. Konsep dan eksekusi desain haruslah berjalan dengan beriringan agar mampu menyampaikan produk dengan efektif dan melekat dalam ingatan konsumen. Tanpa adanya konsep yang kuat, desain akan mudah dilupakan pembaca, untuk itu diperlukan konsep dan eksekusi yang baik. Dalam menentukan konsep, penulis menggunakan brainstorming agar dapat membantu memetakan pikiran sehingga menemukan keyword yang membentuk konsep.

Bergerak dari hasil brainstorming dengan keyword anak- anak, belajar, riang, gembira, dan seru. Serta hasil kesimpulan brainstorming dari perancangan game edukasi belajar bahasa Bali yang ditujukan untuk umur 7 – 10 Tahun. Adapun konsep dasar perancangan game edukasi belajar bahasa Bali adalah ‘belajar yang menyenangkan’. Konsep

‘belajar yang menyenangkan’ memiliki arti anak – anak dapat belajar dengan seru, bahagia dan gembira, dimana konsep ini dapat diartikan membuat anak menjadi senang untuk belajar.

Dalam konsep ini yang ingin ditampilkan dalam game edukasi belajar bahasa Bali dan media promosinya, visualisasi desainnya menggunakan ilustrasi teknik digital, gaya yang digunakan merupakan gaya kartun. Dari segi warna yang digunakan menggunakan warna – warna yang cerah, tipografi yang digunakan jenis font sans serif (tidak berkait) agar mudah dibaca dan jelas namun tidak terlalu kaku dan sesuai untuk anak – anak. Teks bahasa Bali pada game akan menggunakan bahasa Bali yang sesuai dengan umur kelas 7-10 Tahun. Pesan yang disampaikan menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Bali yang mudah diingat anak – anak,

Dengan mengangkat konsep ‘belajar yang menyenangkan’ ini diharapkan dapat merancang suatu game edukasi belajar bahasa Bali dan media promosi game yang baik, komunikatif dan tepat sasaran (efektif), serta bahasa Bali tidak dianggap sebagai bahasa kuno, tetapi bahasa yang seru dan menarik.

4. Visualisasi Desain

1. Game



Gambar 2 Desain game edukasi belajar bahasa Bali (Sumber : Data Penulis 6 Agustus 2019)

Ilustrasi yang digunakan dalam background merupakan suasana pura, pura digunakan untuk mencirikan Bali. Ilustrasi pada tampilan background menyesuaikan sesuai dengan mode game. Ilustrasi ikon belajar berisi ilustrasi buku, pada ikon bermain berisi ilustrasi stick game, dan ikon petunjuk arah berisi ilustrasi tentang navigasi di setiap tampilan game. Warna yang digunakan merupakan warna – warna cerah, warna kuning digunakan pada judul game untuk menunjukkan kesan ceria dan cerah. Warna karakter dan background menyesuaikan tampilan di setiap game. Tipografi yang digunakan untuk judul merupakan font sans serif, jenis font yang digunakan merupakan font KG Corner of the Sky, font yang digunakan tidak terlalu kaku dan mudah dibaca.

2. Konten Sosial Media



Gambar 4 Konten Sosial Media
(Sumber : Data Penulis 6 Agustus 2019)

Ilustrasi yang digunakan dalam background merupakan suasana pura, pura digunakan untuk mencirikan Bali. Ilustrasi yang digunakan menyesuaikan konten dalam media sosial. Warna yang digunakan merupakan warna – warna cerah, warna kuning untuk judul game menunjukkan kesan ceria dan senang. Warna yang digunakan menyesuaikan konten pada media sosial. Tipografi yang digunakan untuk judul merupakan font sans serif, jenis font yang digunakan merupakan font KG Corner of the Sky, font yang digunakan tidak terlalu kaku dan mudah dibaca. Teks yang digunakan menyesuaikan konten pada media sosial.

3. Website



Trailer



Gambar 5 Desain Website
(Sumber : Data Penulis 6 Agustus 2019)

Ilustrasi yang digunakan dalam background merupakan suasana pura, pura digunakan untuk mencirikan Bali. Ilustrasi yang digunakan berupa ilustrasi vector tangan yang membawa smartphone, ilustrasi ini digunakan untuk menunjukkan trailer game edukasi belajar bahasa Bali. Pada halaman cara bermain berisikan ilustrasi game pada setiap mode. Pada halaman blog berisi ilustrasi setiap konten pada blog. Pada halaman tentang kami menunjukkan ilustrasi tentang game edukasi belajar bahasa Bali. Warna yang digunakan merupakan warna – warna cerah, warna yang digunakan warna hijau warna pada background, warna kuning pada judul menunjukkan ceria dan cerah. Tipografi yang digunakan untuk judul merupakan font sans serif, jenis font yang digunakan merupakan font KG Corner of the Sky dan Century Gothic font yang digunakan tidak terlalu kaku dan mudah dibaca.

4. X banner



Gambar 6 Desain X Banner
(Sumber : Data Penulis 6 Agustus 2019)

Ilustrasi yang digunakan dalam background merupakan suasana pura, pura digunakan untuk mencirikan Bali. Ilustrasi hewan dan buah mewakili karakter pada game edukasi belajar bahasa Bali. Warna yang digunakan merupakan warna – warna cerah, warna kuning pada judul menunjukkan ceria dan cerah. Tipografi yang digunakan untuk judul merupakan font sans serif, jenis font yang digunakan merupakan font KG

Corner of the Sky, font yang digunakan tidak terlalu kaku dan mudah dibaca. Tipografi pada judul lebih besar menunjukkan judul game edukasi belajar bahasa Bali.

5. Stiker



Gambar 7 Desain Website
(Sumber : Data Penulis 6 Agustus 2019)

Ilustrasi yang digunakan dalam background merupakan suasana pura, pura digunakan untuk mencirikan Bali. Ilustrasi hewan dan buah untuk menggambarkan karakter dalam game belajar bahasa Bali. Warna yang digunakan merupakan warna yang sesuai dengan warna hewan dan buah, warna judul berwarna kuning untuk menggambarkan keceriaan dan kesenangan. Tipografi yang digunakan untuk judul merupakan font sans serif, jenis font yang digunakan merupakan font KG Corner of the Sky, font yang digunakan tidak terlalu kaku dan mudah dibaca. Teks yang digunakan menunjukkan nama hewan atau buah yang sesuai dengan ilustrasi pada stiker.

KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dan proses perancangan game serta media promosi seperti yang telah dijelaskan pada bab – bab sebelumnya,

penulis mengambil kesimpulan yang berhubungan dengan rumusan masalah yaitu :

- Proses merancang game yang efektif untuk menarik minat anak - anak terhadap bahasa Bali adalah proses perancangan game dilakukan dengan cara proses analisa yang dilakukan di lapangan dan analisa secara literatur, proses ini dilakukan agar terciptanya game edukasi yang sesuai dengan anak - anak.
- Media promosi game yang efektif untuk menarik minat anak - anak terhadap bahasa Bali yaitu sosial media, website, poster, x banner dan media promosi berbentuk merchandise seperti tote bag, stiker, buku tulis, dan kaos.
- Konsep yang tepat untuk menarik minat anak - anak terhadap bahasa Bali adalah “belajar yang menyenangkan” yang dikemas dengan ilustrasi vector sehingga bisa terwakilkan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. A. B. Adnyana. *Tata-titi Basa Bali*. Denpasar: CV. Kayumas Agung. 2017.
- [2] J. dan H. L. Sarwono *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta. 2007.
- [3] Widodo. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2017.
- [4] S. Henry. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 2010.
- [5] Al dan B. A. Trihonanto. *Optimalkan Potensi Anak Dengan Game*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. 2011.
- [6] Sastrabali. “Tingkatan dalam bahasa Bali”. Internet, <http://sastrabali.com/tingkatan-bahasa-dalam-bahasa-bali/>, [29 April 2019 jam 17:32 WITA].