

**Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Bahasa Bali Untuk Anak Anak  
Dengan Load Movie Berbasis Animasi Flash**

I Nym. Anom Fajaraditya, A.A. Gede Dalem Kemara Putra  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer (STIKOM) Indonesia  
anom\_kojar@yahoo.com, gunkztrax@yahoo.com

**Abstrak**

*Menghadapi perkembangan global saat ini, teknologi adalah bidang yang perlu kita pahami. Dengan teknologi pula kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan. Dalam hal ini teknologi dapat menjadi media pendukung pendidikan khususnya pada usia dini atau anak-anak dalam hal ini sekolah dasar. Sama halnya dengan teknologi, budaya adalah salah satu hal terpenting dalam kehidupan khususnya budaya Bali. Menurut pengamatan yang ada, budaya lokal mulai sedikit terpinggirkan karena serbuan dan buaian budaya luar. Hal ini musti disikapi segera dengan sistem filtrasi yang baik, sehingga budaya lokal tetap lestari dan terjaga dengan baik. Filtrasi ini dapat dilakukan dengan pemanfaatan teknologi yang dikombinasikan dengan pengenalan budaya sejak dini pada anak-anak. Salah satu wujudnya adalah media pembelajaran bahasa Bali dalam bentuk animasi interaktif berbasis flash. Langkah kecil ini diharapkan dapat memberikan gairah anak-anak untuk mengenal warisan budaya mereka. Ini juga merupakan suatu tindakan untuk menumbuh kembangkan kembali identitas dan karakter bangsa sejak dini.*

*Kata kunci : media, pembelajaran, bahasa, Bali, interaktif, sekolah dasar*

**1. Latar Belakang**

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini, merupakan suatu hal yang menggembarakan dan harus bias kita terima secara positif. Dengan teknologi kita dapat membuka dan menggapai dunia dari tempat kita berdiri. Dengan pemanfaatan teknologi pula, pengembangan pengetahuan juga, seharusnya menjadi menarik khususnya dalam dunia pendidikan. Maka dari itu pendidikan, dukungan pendidikan yang disinergikan dengan teknologi akan memberikan suatu nilai tambah yang positif. Teknologi dalam dunia yang sibuk seperti sekarang ini diikuti dengan serbuan serta buaian produk-produk dan budaya luar dirasa perlu mendapatkan perhatian. Dalam artian, diperlukan suatu filtrasi bahkan antisipasi dari sisi gelap teknologi itu sendiri sejak dini.

Pada sisi yang berbeda diketahui bersama, Bali terkenal akan budayanya. Ruang lingkup budaya ini sangatlah luas dalam pengartiannya, tetapi dalam hal ini yaitu

penyampaian budaya pada anak-anak. Dari fenomena yang ada saat ini, anak-anak dirasa mulai mengabaikan budaya yang mereka miliki. Kekayaan budaya yang mereka warisi ini mulai tergeser oleh budaya pop luar yang merajalela. Atas dasar permasalahan tersebut, maka dirasa perlu dilakukan pelestarian budaya yang dimulai dari sejak dini. Langkah ini dengan cara memperkenalkan dan memberikan pemahaman pada anak-anak yang dalam hal ini jenjang sekolah dasar. Disisi lain, menurut pengamatan dari lingkup berbahasa Bali. Jika hal ini terus berlanjut, maka akan menjadi polemik tersendiri terutama saatnya terjun ke masyarakat seperti dalam organisasi kepemudaan ataupun banjar. Alasan penting lainnya adalah agar anak-anak dapat mengucapkan atau *ōmaturō* dengan bahasa Bali yang baik dan sopan.

Ini ibaratkan pisau bermata dua, dimana dua hal diatas yaitu antara teknologi dan budaya merupakan hal penting untuk dipahami agar tidak tergilas zaman. Tugas bersamalah sebagai insan akademis sekaligus praktisi, berfikir secara kreatif. Mengemas dua hal penting diatas menjadi suatu yang menarik bagi anak-anak sebagai langkah awal pelestarian budaya lewat teknologi. Maka penulis mencoba merancang media interaktif yang berupa animasi. Animasi yang dirancang terfokus pada pemahaman dasar bahasa Bali. Mengingat melalui bahasa sebagai komunikasi, yang dalam hal ini adalah bahasa Bali, merupakan dasar terpenting untuk dapat memahami budaya Bali itu sendiri.

Akhir kata, harapan penulis dalam pengembangannya, dari kombinasi yang seimbang antara dukungan teknologi dan budaya, dapat membangkitkan minat anak terutama sekolah dasar belajar sekaligus ikut dalam andil menjaga kelestarian budaya Bali pada khususnya. Sehingga dapat merangsang dan menumbuh kembangkan pendidikan budaya lokal sebagai identitas serta sarana dalam membangun karakter bangsa.

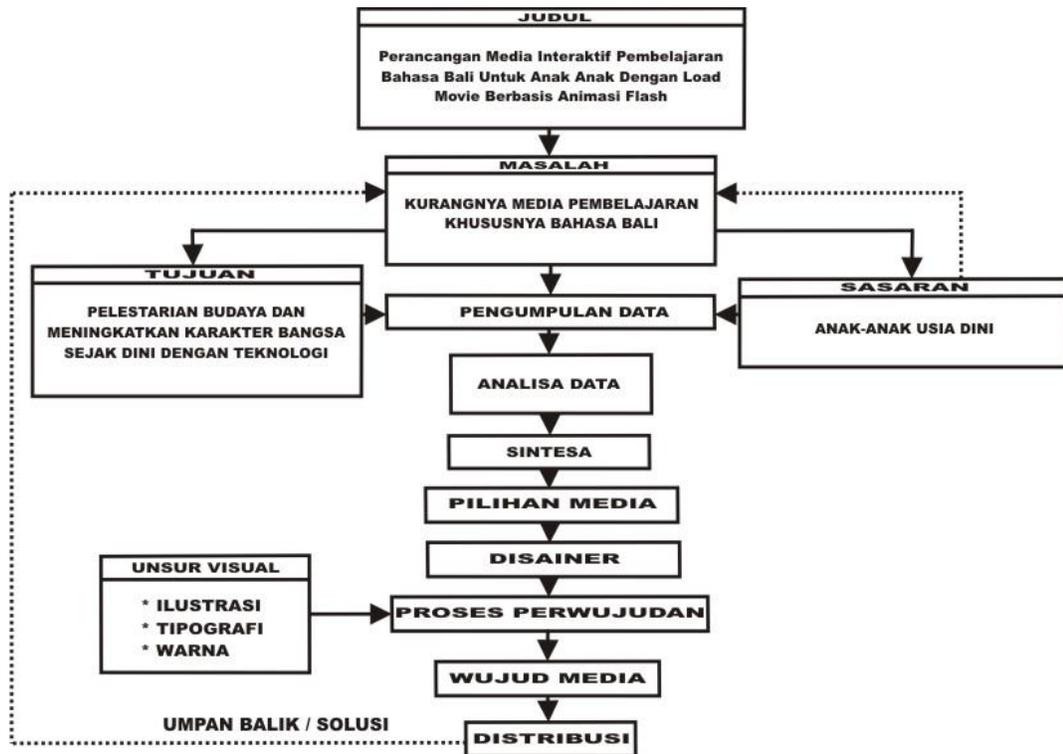
## **2. Metodologi Penelitian**

Metodologi merupakan hal yang penting dalam melakukan penelitian. Adapun metode yang digunakan adalah dengan cara (1)observasi *ō*metode yang menggunakan kemampuan manusia dalam mengamati sesuatu gejala yang diteliti. Dalam hal ini panca indra manusia (penglihatan dan pendengaran) sangat diperlukan untuk menangkap

gejala yang diamati. Gejala yang ditangkap dicatat dan selanjutnya catatan tersebut dianalisis. (Adi, 2004 : 70). Observasi ini dilakukan berdasarkan pengalaman dan pengamatan di lapangan tentang data-data yang dibutuhkan dalam penelitian. (2) Studi kepustakaan, merupakan kegiatan penelusuran dan penelaahan literatur. Kegiatan ini sangat diperlukan dalam melakukan penelitian dan dianggap sebagai suatu bentuk *survey* terhadap data yang telah ada tanpa memandang jenis metode penelitian yang dipilih. (Yudhistira, 2007 : 94). Dalam metode ini penulis mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan pelajaran bahasa Bali serta buku lain yang menunjang penulisan dan perancangan multimedia interaktif.

Metode diatas diharapkan dapat memberikan solusi dalam dalam mewujudkan media pendukung yang diawali permasalahan kurangnya media pembelajaran khususnya untuk bahasa Bali. Tujuannya pelestarian budaya dan meningkatkan karakter bangsa sejak dini. Kembali dijelaskan bahwa hal ini disasarkan pada anak usia dini yang terfokus pada sekolah dasar. Setelah adanya hasil analisa, maka dibuatlah sebuah media interaktif dengan menitik beratkan pada desain komunikasi visualnya.

Adapun skema perancangan adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 : Skema Proses Perancangan.

### 3. Kajian Pustaka

Perancangan media interaktif ini diperlukan pustaka yang mendukung serta bahan-bahan yang diperlukan. Dalam perancangan, tidak bisa lepas dari kajian teori desain komunikasi visual(DKV). Desain komunikasi visual dapat didefinisikan suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis (Kusrianto, 2007:2). Elemen tersebut diantaranya adalah (1) ilustrasi, menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong (Kusrianto, 2007 :140). Ilustrasi yang berupa kartun disini dipilih dan difungsikan sebagai pendukung penekanan nuansa budaya dalam interaktif.

Ini bertujuan meningkatkan daya tarik anak. (2)Tipografi dalam desain grafis, didefinisikan sebagai suatu proses penyusunan publikasi dengan huruf cetak(*Ibid*, hal 190). Hal ini juga berpengaruh pada menarik atau tidaknya pesan yang ada untuk di simak. Adapun huruf yang di gunakan adalah jenis *comic sans* karena bentuknya yang sederhana dan mudah terbaca. Berikutnya adalah jenis *Bali Simbar* dari Suatjana sebagai pengenalan aksara Bali dalam kurikulum sekolah merupakan pondasi bagi pelestariannya ([http://www.babadbali.com/aksarabali/aksara\\_bali.htm](http://www.babadbali.com/aksarabali/aksara_bali.htm))

(3)Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya(*op.cit*, hal. 31). Warna yang dipilih adalah warna cerah yang dirasa cocok untuk anak-anak. (4)Adobe Flash CS 3 adalah *software* multimedia yang unggul dan populer untuk menambahkan animasi dan interaktif *website*. Flash tidak hanya digunakan untuk aplikasi web tetapi juga dapat dikembangkan untuk aplikasi *desktop*, karena selain dapat dikompilasi menjadi format *.swf*, flash juga dapat dikompilasi menjadi format *.exe*. (Sunyoto, 2010 : 1). Ini sebagai sarana proses dalam mewujudkan media interaktif yang dimaksud. (5)*Loading movie eksternal* ini dapat menampilkan *file* Flash *Movie* yang berasal dari luar *project*. Yang dimaksud dari luar berarti *movie* tidak di-import ke *Library Panel*, tetapi diakses langsung dari *file* aslinya (Sunyoto, 2010 :78). Selain dari pada apa yang disebutkan diatas, proses tayang juga akan meringankan kinerja komputer.

(6)Bahasa Bali yang sekarang sebenarnya adalah merupakan bahasa campuran diantara bahasa Bali-Kuna dengan bahasa Jawa-Kuna, Sansekerta, Belanda, Inggris, Tionghoa, Arab, Portugis, Tamil dan bahasa bahasa asing lainnya. Yang banyak diantaranya mempengaruhi ialah bahasa jawa-Kuna dan Sansekerta. (1)Bahasa Bali adalah bahasa ibu sebagai media untuk membentuk manusia Pancasila. (2)Bahasa Bali adalah sebagai bahasa pengantar dalam pergaulan masyarakat Bali. (3)Bahasa Bali adalah sebagai pendukung agama dan kebudayaan daerah Bali. (4)Bahasa Bali sebagai salah satu bahasa daerah yang memberikan pupuk pembinaan yang penting bagi kemajuan bahasa Indonesia.

Dengan demikian jelaslah bahwa bahasa daerah Bali masih perlu dibina, dipupuk dan dikembangkan lebih ó lebih kalau mengingat jumlah lontar ó lontar yang

kita warisi dan cukup bermutu tinggi baik berupa puisi maupun prosa. (Tinggen,1976 : 1). Berdasarkan penjelasan diatas, bahwa bahasa Bali sangat perlu untuk diperkenalkan sejak dini dan merupakan fokus terpenting dalam penulisan ini.

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Deskripsi Aplikasi

Aplikasi yang akan dirancang ini merupakan aplikasi pembelajaran multimedia interaktif. Aplikasi ini memberikan pembelajaran tentang pelajaran Bahasa Bali untuk anak-anak. Perancangan aplikasi ini bertujuan memberi alternatif dari media pembelajaran yang telah ada sebelumnya. Pembelajaran dengan interaktif multimedia diharapkan akan lebih menarik anak-anak untuk belajar pelajaran bahasa Bali.

### 4.2 Perancangan Aplikasi

#### 4.2.1 Struktur Menu

Struktur pada aplikasi multimedia interaktif ini terdiri dari pertama adalah *loading* dan selanjutnya menu utama. Pada menu utama sendiri terdiri dari 4 sub menu yang beberapa juga memiliki sub menu. Struktur menu tersebut digambarkan pada gambar 4.1.



Gambar 4.1. Struktur Menu Utama

### 4.3 Struktur Rancangan Aplikasi

#### 4.3.1 Halaman *loading*

Halaman *loading* merupakan tampilan awal yang menyambut saat menjalankan multimedia interaktif ini. Terdiri dari animasi dan *progress bar* yang berjalan. Halaman ini hanya sebagai halaman pelengkap. Tidak memiliki fungsi khusus.

#### 4.3.2 Halaman Menu Utama

Tampilan menu utama adalah berupa halaman utama dari multimedia interaktif ini yang memiliki 4 tombol pilihan menu dan tombol keluar. 4 menu yang dapat dipilih diantaranya seperti Dongeng/*Satua* Bali, Pakaian Adat dan Sarana Sembahyang, Bahasa Halus Anggota Tubuh dan Aksara Bali. Tampilan halaman menu dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Menu Utama

#### 4.3.3 Halaman Dongeng/*Satua* Bali

Halaman ini akan tampil setelah *user* memilih tombol Dongeng/*Satua* Bali. Pada halaman ini terdapat beberapa tombol diantaranya tombol keluar dan beberapa nama/judul *satua* Bali.. Tampil pada gambar 4.2. Penjelasan cerita berupa gambar ilustrasi dan teks. Terdapat tombol lanjut dan kembali untuk membaca cerita tersebut seperti membaca buku cerita.



Gambar4.2 Menu *Satua* Bali

#### 4.3.4 Menu Pakaian Adat dan Sarana Sembahyang

Halaman ini muncul jika pada menu utama memilih tombol pakaian adat dan sarana sembahyang. Terdapat 3 menu. Tampil pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Menu Pakaian Adat dan Sarana Sembahyang

##### 4.3.4.1 Pengenalan Pakaian Adat *Jangkep*

Halaman ini menampilkan gambar seorang dengan memakai pakaian adat *jangkep* atau lebih dikenal dengan pakaian adat ke pura. Jika salah satu bagian dari pakaian dilakukan klik akan tampil disamping kanan gambar berupa nama, foto dan penjelasan dari bagian tersebut.

#### 4.3.4.2 Pengenalan Sarana Sembahyang

Pada halaman ini akan tampil 4 sarana pokok sembahyang. Dan jika dilakukan klik akan tampil pada samping kanan nama, foto dan penjelasan dari sarana yang dipilih tersebut.

#### 4.3.4.3 Kuis

Ini adalah menu kuis dari Pengenalan pakaian adat *jangkep* dan sarana sembahyang. Setiap pertanyaan tentunya memiliki nilai yang akan diakumulasikan pada akhir kuis.

#### 4.4 Halaman Bahasa Halus Anggota Tubuh

Halaman ini akan menampilkan ilustrasi gambar seorang anak. Jika di klik pada salah satu bagian tubuh akan muncul nama bagian tersebut dalam bahasa Indonesia, bahasa kesamen dan bahasa halus pada samping kanan gambar tersebut.



Gambar 4.4 Bahasa Halus Anggota Tubuh

#### 4.5 Halaman Aksara Bali

Halaman ini muncul jika pada menu utama memilih tombol Aksara Bali. Terdapat 3 menu dan menu keluar. Menu tersebut diantaranya adalah aksara *wreastra*, *pangangge suara*, dan angka Bali.



Gambar 4.5 Menu Aksara Bali

#### 4.5.1 *Pangangge Suara*

Pada halaman ini terdapat beberapa tombol diantaranya tombol keluar dan *pangangge suara*. Jika dilakukan klik pada salah satunya, pada bagian atas akan tampil arti atau fungsi *gantungan* yang dipilih.

##### 4.5.1.1 *Aksara Wreastra*

Pertama adalah *Aksara Wreastra*. Pada halaman ini seperti halaman lain terdapat tombol pengaturan *volume* suara. Yang paling utama adalah terdapat 18 huruf aksara *wreastra*. Jika dilakukan klik pada salah satu aksara tersebut akan muncul bunyi dari huruf tersebut berupa suara dan teks. *Script* yang digunakan pada huruf adalah seperti dibawah ini. Perbedaan untuk tiap huruf terdapat pada nomor *frame* .

##### 4.5.1.2 *Pangangge Suara*

Ketiga adalah halaman *Pangangge Suara*. Konsep halaman ini juga sama dengan halaman aksara *wreastra* dan angka Bali. *Script* yang digunakan juga sama.

#### 4.5.1.3 Angka Bali

Pada halaman ini terdapat beberapa tombol diantaranya tombol keluar dan angka Bali. Jika dilakukan klik pada salah satu angka Bali, pada bagian atas akan tampil terjemahan huruf yang dipilih.



Gambar 4.6 Halaman pangange suara

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan perancangan interaktif media Pembelajaran Bahasa Bali ini, maka dapat diambil beberapa kesimpulan. (1)Media pembelajaran dengan interaktif multimedia untuk pelajaran bahasa Bali masih jarang diterapkan. Dengan adanya interaktif multimedia ini diharapkan mampu menarik minat anak untuk belajar bahasa Bali. (2)Visual hendaknya dibuat dalam gambar yang menarik dan tetap menonjolkan kesan budaya Bali. (3)Penanaman pemahaman warisan budaya sejak dini diharapkan dapat meningkatkan identitas karakter bangsa.

Adapun saran penulis bahwa (1)media pembelajaran dengan interaktif animasi dirasa perlu disisipkan dalam kurikulum baik untuk TK atau SD yang disesuaikan dengan jenjangnya. (2)Hendaknya disediakan fasilitas pendukung yang diperlukan, sehingga proses penyampaian materi menjadi menarik. (3)Karena masih dalam tahap pengembangan, penulis mengharapkan segala bentuk masukan positif sebagai acuan.



## 6. Daftar Pustaka

- Adjie, Bayu dan Yudhistra. 2007. *BI 3D Studio Max 9*. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Adi, Rianto. 2004. *Metodologi penelitian sosial dan hukum*. Granit, Jakarta.
- [http://www.babadbali.com/aksarabali/aksara\\_bali.htm](http://www.babadbali.com/aksarabali/aksara_bali.htm), diakses tanggal 27 Juli 2012.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. ANDI, Yogyakarta
- Nuriati, Ni Wayan. 2007. *Bahasa Bali Kusumasari 3*. Sabha Sastra Bali, Denpasar.
- Sunyoto, Andi. 2010. *Adobe Flash + xml = Rich Multimedia Application*. Yogyakarta : Andi
- Tinggen, I Nengah. 1994. *Sor Singgih Basa Bali*. Rhika Dewata, Singaraja
- 1976. *Pedoman Perobahan Ejaan Bahasa Bali dengan huruf Latin dan Huruf Bali*. Singaraja.
- Yudhistira, Tim Sosiologi. 2007. *Sosiologi 3 Suatu Kajian Kehidupan Masyarakat*. Ghalia, Jakarta.