

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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 "Kemosotan 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. 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 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.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan dasar dari masalah di atas, beberapa masalah terlihat sebagai berikut:

1. Generasi muda mengalami penurunan minat dalam menggunakan bahasa Bali.
2. Sekolah belum memiliki media yang tepat untuk menyampaikan atau mendukung pembelajaran bahasa Bali.

3. Aplikasi multimedia yang interaktif kurang tersedia untuk mendukung pembelajaran bahasa Bali dan menarik minat generasi muda serta membantu mereka memahami bahasa tersebut dengan lebih baik.

1.2.2 Rumusan Masalah

Setelah mempertimbangkan konteks masalah, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut: “Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran Bahasa Bali untuk generasi muda?”

1.3 Ruang Lingkup

1. Rancangan tugas akhir ini difokuskan pada pembuatan prototipe aplikasi mobile pembelajaran Bahasa Bali untuk generasi muda dengan cara yang menyenangkan dikarenakan untuk pengembangan lebih lanjut itu di luar lingkup DKV dan membutuhkan waktu yang lebih Panjang untuk membuatnya siap dijalankan.
2. Pengguna utama adalah orang-orang dari usia remaja hingga remaja akhir, berusia 12 hingga 21 tahun, yang aktif mengeksplorasi banyak hal.
3. Pengumpulan data akan dilakukan di Bali dan perancangan aplikasi akan dilakukan di kota Bandung yang akan dimulai pada tanggal 19 Oktober 2023.
4. Tujuan dibuatnya perancangan aplikasi ini adalah sebagai solusi untuk membantu generasi muda memahami kosa kata Bahasa Bali dengan metode yang lebih interaktif ditengah perkembangan globalisasi dan teknologi.
5. Dengan menggunakan unsur gamifikasi, diharapkan aplikasi ini dapat meningkatkan pengetahuan atau pemahaman generasi muda terhadap bahasa Bali yang saat ini sedang mengalami kemunduran.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Bali yang cerdas sebagai jawaban atas ketiadaan media pembelajaran yang sesuai di sekolah-sekolah. Aplikasi ini diharapkan dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan efektif, serta membantu para pelajar untuk memahami bahasa Bali dengan lebih baik, sehingga dapat membantu pelestarian bahasa Bali di kalangan generasi muda.

1.5 Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam menyusun laporan tugas akhir ini, pencipta menggunakan beberapa spekulasi yang diperlukan untuk membuat laporan. Teknik-teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

A. Sumber Data Primer

1. Observasi

Observasi merupakan persepsi dan perekaman langsung dari sebuah objek visual yang pada akhirnya akan mbingkai sebuah reaksi dari orang yang melihatnya (Soewardikoen, 2019: 49). Dalam konteks penelitian ini, observasi akan dilakukan pada aplikasi serupa yang tersedia di pasaran

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian dengan cara meneliti atau menceritakan kembali apa yang dialami oleh orang yang diwawancarai untuk mendapatkan sudut pandang orang tersebut (Koentjaraningrat dalam Soewardikoen, 2019: 53). Dalam penelitian ini, wawancara akan dilakukan terhadap orang-orang yang relevan, seperti generasi muda, pendatang lokal yang sedang bekerja atau menuntut ilmu.

3. Kuesioner

Kuesioner merupakan cara memperoleh data dengan menanyakan serangkaian pertanyaan ke responden mengenai suatu topik (Soewardikoen, 2019:60). Dalam penelitian ini, kuisisioner akan dikirimkan secara daring kepada responden untuk mengumpulkan berbagai informasi yang diperlukan.

B. Studi Pustaka

Berbagai informasi dan data diperoleh melalui studi kepustakaan, khususnya pencarian sumber-sumber atau sentimen-sentimen yang memenuhi syarat mengenai suatu hal yang berhubungan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2017: 291). Dalam tinjauan ini, sumber informasi opsional diperoleh dari majalah, buku, dan sumber online melalui web,

untuk mengumpulkan informasi dan spekulasi untuk menjawab pertanyaan penelitian.

1.5.2 Metode Analisis Data

Analisi Data merupakan teknik yang digunakan untuk menghubungkan suatu isu dengan pemahaman yang ada melalui informasi yang dikumpulkan (Soewardikoen, 2019: 81). Metode analisis yang akan digunakan pada penelitian adalah :

1. Analisis Data Wawancara

Menurut Soewardikoen (2021:100) memilih kalimat-kalimat kunci dari teks wawancara dan kemudian menggabungkannya menjadi sebuah pernyataan yang relevan dengan tujuan penelitian dan rumusan masalah merupakan cara meringkas analisis data wawancara. Penelitian ini akan melakukan wawancara dengan beberapa narasumber untuk membandingkan dan mendapatkan kesimpulan atas rumusan masalah yang telah dipaparkan

2. Analisis Data Kuesioner

Menurut Soewardikoen (2021:106) hasil analisa data kuesioner yang merupakan data kuantitatif, dapat diketahui elemen mana yang sangat signifikan dan elemen mana yang lemah melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada target responden. Melalui interpretasi hasil perhitungan data kuesioner yang signifikan dari suatu variabel, maka dapat dibandingkan menjadi sebab akibat jika menghubungkan dengan gejala yang terjadi.

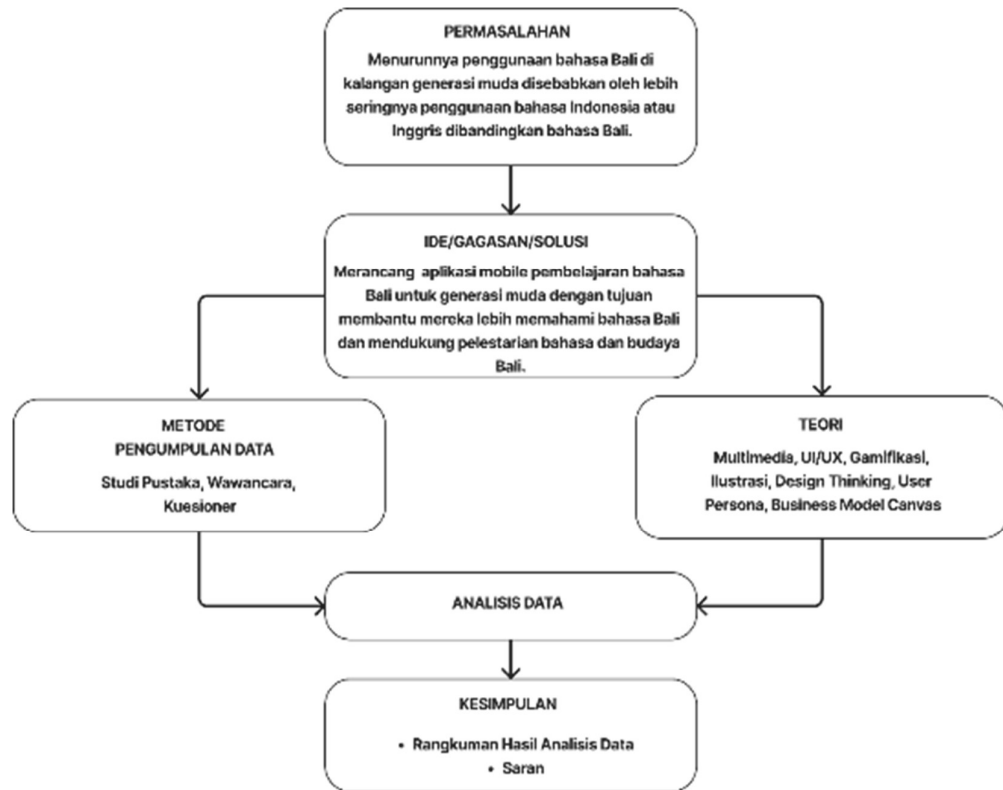
3. Analisis Data Observasi

Analisis data observasi adalah proses pengolahan dan penafsiran informasi yang dikumpulkan melalui metode observasi untuk memahami pola, perilaku, atau fenomena tertentu. Observasi adalah teknik pengumpulan data di mana peneliti mengamati subjek, lingkungan, atau situasi tanpa intervensi langsung, dan data yang diperoleh dapat berupa catatan kualitatif atau kuantitatif.

4. Analisis Matriks Perbandingan

Menurut Soewardikoen (2021: 111) analisis matrik perbandingan terdiri dari kolom dan baris yang memunculkan dua dimensi yang berbeda dan berguna untuk membandingkan sekumpulan data dan menarik kesimpulan. Matriks membantu identifikasi informasi menjadi lebih seimbang karena menyelaraskan informasi baik berupa gambar maupun tulisan. Metode ini dapat mengumpulkan data untuk dijadikan standar dalam membuat aplikasi yang baik dengan membandingkan UI/UX, ilustrasi, layout, tipografi, dan lain-lain.

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian
(Sumber: Pribadi)

1.7 Pembabakan

Laporan ini disusun menjadi empat bab, dan berikut adalah penjelasan untuk setiap bab:

BAB I PENDAHULUAN

Segmen ini memberikan data tentang latar belakang masalah dan memahami keunikan masyarakat yang berhubungan dengan masalah bahasa Bali yang terus kehilangan kegunaan dan informasinya. Berdasarkan premis ini, bukti-bukti yang dapat dikenali dari masalah, rencana penelitian, ruang lingkup penelitian, target penelitian, bermacam-macam informasi dan teknik investigasi, dan sistem penelitian dirangkai. Setiap bagian diakhiri dengan klarifikasi yang ringkas.

BAB II LANDASAN TEORI

Spekulasi yang akan digunakan pada bagian ini akan membantu menangani masalah yang diperkenalkan pada Bagian I. Contoh spekulasi yang akan digunakan meliputi aplikasi, UI/UX, rencana pemikiran, dan rencana korespondensi visual. Bagian ini diakhiri dengan struktur dan asumsi hipotetis.

BAB III Data dan Analisis Data

Pada bagian ini, informasi dikumpulkan melalui studi literatur, wawancara, survei, analisis konten visual, analisis matriks, dan analisis Design Thinking.

BAB IV PENUTUP

Bagian ini mencakup kesimpulan dari hasil perancangan aplikasi serta rekomendasi untuk langkah-langkah perancangan tambahan.