



I NYOMAN LARRY JULIANTO & AGUS SACHARI

Keterlibatan Simbol Tradisi sebagai Stimulus bagi Anak-anak dalam Proses Mempelajari Budaya Bali

RESUME: Memahami simbol tradisi (aksara Bali), sebagai bagian dari budaya Bali, sangatlah penting, karena ketika pengetahuan budaya Bali semakin memudar, maka bayangan “kehancuran” budaya Bali semakin dekat. Masalahnya adalah adanya kesulitan “memindahkan” pengetahuan budaya Bali kepada generasi sekarang melalui sebuah media. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan konsep pemanfaatan keterlibatan dari simbol tradisi sebagai elemen proses komunikasi, melalui sebuah “video game”. Fungsi “video game” dalam konsep ini adalah sebagai media kreatif yang mampu memberikan stimulus dalam upaya untuk meningkatkan minat siswa SD (Sekolah Dasar) dalam mempelajari budaya Bali. Melalui metode penelitian kualitatif dengan pendekatan wacana dalam eksperimen penelitian ini diperoleh karakteristik sebuah konsep “video game” yang mampu memberikan motivasi secara implisit kepada anak-anak dalam proses menikmati media komunikasi visual. Dari hasil penelitian ini dapat dinyatakan bahwa dengan terwujudnya sebuah konsep, logika narasi, dan strategi visual sebuah “video game” yang mampu mengubah jalan pikiran anak-anak, mengakibatkan terjadinya respon dari stimulus yang dihasilkan pada visualisasi konsep “video game”. Adapun tolok ukur keberhasilan dari konsep yang divisualisasikan kedalam “video game” tersebut, yakni terbukti anak-anak berupaya untuk berinteraksi langsung dengan para pelaku budaya yang sebenarnya, setelah mereka menikmati situasi dan kondisi berinteraksi dalam beberapa waktu dengan “video game” yang diberi judul “Belajar Budaya Bali”.

KATA KUNCI: Simbol Tradisi; Video Game; Stimulus; Anak-anak; Budaya Bali.

ABSTRACT: “The Involvement of Tradition Symbol as Stimulus for Children in the Process of Learning Balinese Culture”. Understanding symbol of tradition (Balinese script) as part of Balinese culture is very important, because when knowledge of Balinese culture faded, then shadow of “destruction” of Balinese culture is getting closer. The problem is difficulty of “transferring” knowledge of Balinese culture to the current generation through a medium. This research aims to find the concept of utilization of the involvement of tradition symbol as element of communication process, through a video game. The function of video game, in this concept, is a creative medium that is capable of providing the stimulus in an effort to increase the interest of Elementary School students to learn the Balinese culture. Through qualitative research method with discourse approach in experiment of this research, obtained the characteristics of a video game concept that could motivate children implicitly in the process of enjoying the visual communication media. From the result of this research, it can be stated that with the realization of a concept, the logic narration, and visual strategy of a video game that is able to change the state of mind of children, resulted in a response from the stimulus which is generated on the visualization of video games concept. The benchmark of success of the concept, which is visualized into a video game, is that children attempted to interact directly with the real cultural actors, after they enjoy situation and condition interact in some time with a video game entitled “Learning Balinese Culture”.

KEY WORD: Symbol of Tradition; Video Game; Stimulus; Children; Balinese Culture.

About the Authors: I Nyoman Larry Julianto adalah Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI (Institut Seni Indonesia), Jalan Nusa Indah, Denpasar 80235, Bali, Indonesia. Dr. Agus Sachari adalah Dosen di Program Studi Desain Produk ITB (Institut Teknologi Bandung), Jalan Ganesha No.10 Tamansari, Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Alamat email penulis: larry.smartdesign@gmail.com

How to cite this article? Julianto, I Nyoman Larry & Agus Sachari. (2016). “Keterlibatan Simbol Tradisi sebagai Stimulus bagi Anak-anak dalam Proses Mempelajari Budaya Bali” in *SOSIOHUMANIKA: Jurnal Pendidikan Sains Sosial dan Kemanusiaan*, Vol.9(2) November, pp.249-268. Bandung, Indonesia: Minda Masagi Press and UPI Bandung, ISSN 1979-0112.

Chronicle of the article: Accepted (January 30, 2016); Revised (July 30, 2016); and Published (November 30, 2016).

PENDAHULUAN

Perkembangan media komunikasi visual, sebagai bagian dari proses komunikasi kreatif menuju ke arah “mutakhir” dalam konteks edukasi, sangat erat kaitannya terhadap kemajuan teknologi dan informasi. Seperti perkembangan komputer yang begitu cepat, sehingga komputer merupakan jalan bagi masa depan para pemakainya untuk menggunakan sebuah antar muka realitas virtual. Adapun hal tersebut merupakan wujud dari apa yang sekarang disebut “komputer multimedia interaktif” (Amalia & Esti eds., 2012; dan Prisner, 2014).

Hal tersebut menandai momentum penting dalam sejarah proses komunikasi media massa, yakni berlangsungnya pergeseran dari bentuk media searah (*directive media*) menjadi paket multimedia interaktif (*interactive multimedia*), yang merupakan integrasi dari berbagai jenis media sekaligus. Melalui teknologi multimedia interaktif ini, Douglas Rushkoff (2002) menyatakan, antara lain, seorang pemakai komputer akan berusaha diyakinkan bahwa mereka bukan sekedar hanya bisa bermain dengan objek audio-visual, melainkan terlibat langsung di dalam realitas permainan tersebut; bahkan bukan hanya semata secara interaktif, tapi juga terlibat dalam proses menciptakan “imaji” ke dalam medianya (Rushkoff, 2002:182-185).

Dalam konteks ini, sehingga dapat dikatakan bahwa media mengandung pesan sebagai perangsang minat belajar serta dapat menumbuhkan motivasi belajar anak-anak. Hal ini akan berdampak positif, yakni mereka tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan belajarnya, terutama mempelajari budaya Bali.

Perubahan sosial-budaya dapat terjadi, bila sebuah kebudayaan melakukan kontak dengan kebudayaan asing. Perubahan sosial-budaya adalah sebuah gejala berubahnya struktur sosial dan pola budaya dalam suatu masyarakat. Perubahan sosial-budaya merupakan gejala umum yang terjadi sepanjang masa dalam setiap masyarakat (Baharuddin, 2015). Perubahan itu terjadi sesuai dengan hakikat dan sifat dasar manusia, yang selalu ingin mengadakan

perubahan. Seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi, hubungan dan saling keterkaitan kebudayaan-kebudayaan di dunia saat ini sangat tinggi. Selain kemajuan teknologi dan informasi, hal tersebut juga dipengaruhi oleh faktor ekonomi, migrasi, dan agama.

Secara tidak disadari, semakin banyak orang Bali yang hampir melupakan warisan budaya lokal mereka dengan lebih mempelajari budaya lain; hal ini dapat terjadi karena budaya Bali dianggap terlalu tertutup, irasional, dan tradisional. Penghayatan terhadap nilai-nilai, terutama nilai religius, nilai seni, dan estetik, akan menumbuhkan kemampuan emosional. Orang tua wajib meneruskan nilai-nilai budaya kepada generasi penerus secara terbuka, rasional, dan sistematis. Kesetiaan budaya bukan sesuatu yang terjadi begitu saja dalam kurun waktu sebentar, melainkan tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, yang memang telah setia kepada budayanya sendiri (Edwards, 1982; dan Wilian, 2006).

Sinergi antara budaya modern dan tradisional sangat bermanfaat serta dibutuhkan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ke depannya. Menurut I Putu Sudana (2009), ada beberapa penyebab semakin memudar atau runtuhnya kesetiaan terhadap budaya Bali. *Pertama*, budaya Bali makin tidak mampu mengekspresikan nilai-nilai kebenaran, kebaikan, dan keadilan kepada para pendukungnya. *Kedua*, budaya Bali makin tidak mampu menghadapi kekuatan materialistik, sehingga kehidupan budaya makin timpang. *Ketiga*, budaya Bali semakin tidak mampu dalam menghadapi perkembangan pluralitas sosial dan budaya. *Keempat*, budaya Bali semakin rentan terhadap peningkatan perkembangan “penyakit” sosial. *Kelima*, budaya Bali cenderung hanya dipasarkan sebagai komoditi dan kurang untuk dilestarikan dari aspek nilai esensinya (Sudana, 2009).¹

Oleh karena itu, memahami budaya

¹Sebagai pembandingan, tentang memudarnya budaya Bali, lihat juga artikel yang tersedia secara online di: <http://www.balipost.co.id/BaliPostcetak/2002/9/18/op2.htm> [diakses di Denpasar, Indonesia: 20 Juni 2016].

Bali sangatlah penting, karena ketika pengetahuan budaya semakin memudar, maka bayangan akan hancurnya budaya Bali semakin dekat. Jika tidak dilakukan pelestarian, maka beberapa generasi lagi akan mengalami keruntuhan akan nilai esensi budaya Bali. Permasalahan utama yang dialami adalah adanya kesulitan atau kendala dalam “memindahkan” pengetahuan budaya tersebut dari generasi pemegang kebudayaan sekarang ke generasi penerusnya.

Proses merancang sebuah “konsep” yang didahului dengan penelitian dan observasi lapangan ini merupakan sebuah gerakan kecil yang mencoba memanfaatkan kemajuan teknologi multimedia bagi dunia pendidikan anak. Pengalaman belajar anak-anak dapat diperoleh melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu, serta mendengarkan melalui bahasa (Kartono, 2007; dan Rogers, 2011). Sehingga tujuan utama penelitian ini adalah pemanfaatan simbol tradisi (aksara Bali) untuk memberikan stimulus kepada anak-anak SD (Sekolah Dasar) melalui multimedia edukasi interaktif berupa *video game* sebagai media pembelajaran kreatif.

Hal tersebut sangatlah penting untuk dipahami dalam upaya meningkatkan minat belajar anak-anak terhadap budaya Bali sejak dini. Dengan semakin tumbuhnya motivasi anak-anak mempelajari budaya Bali, serta terciptanya media-media edukasi kreatif serta inovatif selanjutnya, maka tujuan jangka panjang atau target ke depannya adalah diharapkan anak-anak, sebagai generasi penerus, mampu menjaga kelestarian budaya Bali dengan baik dan harmonis. Lestarinya sebuah kebudayaan serta terjadinya penghayatan terhadap nilai-nilainya, terutama nilai religius, nilai seni, dan estetik, maka “ajeg Bali” akan tercipta dengan harmonis, bahkan akan menjadi bagian utama dalam proses *branding* Bali yang berkarakter budaya lokal (Anoeграjekti *et al.* eds., 2014).

Memahami wacana komunikasi yang terjadi, yakni adanya pendapat dari Oemar

Hamalik (1994), yang dikutip juga oleh Azhar Arsyad (2003), bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap anak-anak (Hamalik, 1994; dan Arsyad, 2003:15).

Proses penelitian ini adalah memperoleh karakteristik *video game*, yang mampu memberikan motivasi secara implisit kepada anak-anak dalam proses menikmati media desain komunikasi visual, sehingga dapat diwujudkan sebuah konsep, logika narasi, dan strategi visual serta strategi media desain *video game* yang mampu “mengubah jalan pikiran” (*state of mind*) anak-anak. *Video game* berfungsi sebagai sebuah media *edutainment*, yakni suatu media yang menggabungkan unsur edukasi (*education*) dengan hiburan (*entertainment*) atau belajar sambil bermain (Barber, 2011; dan Mackey, 2011).

Dengan ditemukannya alternatif media komunikasi visual, dalam upaya meningkatkan minat anak-anak mempelajari budaya Bali, maka masyarakat berbudaya serta berkarakter akan lahir dari budaya visual multimedia edukasi interaktif. Hal ini akan menjadi sebuah terobosan, sekaligus tantangan baru, bagi desainer komunikasi visual untuk dapat meningkatkan pola pikir serta konsep kreatifnya dalam melakukan strategi pemecahan sebuah permasalahan dalam proses komunikasi (*problem solving*).

Adapun rumusan permasalahan dari penelitian ini adalah: *pertama*, bagaimana konsep dasar (wujud visual dan karakteristik) *video game* yang mampu meningkatkan minat anak-anak pada usia SD (Sekolah Dasar) untuk mempelajari budaya Bali. *Kedua*, bagaimana implikasi *video game* dalam proses komunikasi yang dapat meningkatkan minat anak-anak pada usia SD untuk mempelajari budaya Bali.

Hal yang menjadi batasan dari penelitian ini adalah perancangan sebuah konsep *game* yang hanya menekankan pada proses komunikasi serta mengacu pada prinsip pembelajaran yang efektif dan komunikatif dalam memberikan stimulus kepada anak-

anak SD, melalui peranan sebuah simbol tradisi, dalam upaya meningkatkan minat mereka mengenal serta mempelajari budaya Bali, dalam hal ini berupa aksara Bali dan cerita rakyat Bali.

Proses pemahaman serta pengenalan aksara dan cerita rakyat Bali dijadikan bagian yang terintegrasi pada babak di setiap *level* (tingkat kesulitan) dalam *game* dengan menggunakan navigasi *pointer* (*mouse*) pada media *notebook* atau PC (*Personal Computer*), yang menggunakan OS (*Operating System*) berbasis *windows*.

MENGENAI GAME DAN BUDAYA BALI

Game Studies. *Game* pada prinsipnya adalah permainan. Permainan merupakan suatu kegiatan terstruktur, biasanya dilakukan untuk kesenangan dan terkadang digunakan sebagai medium atau alat pendidikan. Johan Huizinga, dalam bukunya *Homo Ludens* (1990), menyatakan bahwa permainan merupakan suatu fungsi yang penuh makna. Dalam permainan ada sesuatu yang bermain, dimana ada keinginan untuk mempertahankan kehidupannya atau tujuan. Jika diamati, seluruh makhluk hidup pasti memerlukan dan pernah melakukan permainan, tentunya dengan tujuan tertentu, yang mungkin secara alamiah dan artifisial sudah ada, terhadap makna permainan itu sendiri (Huizinga, 1990:2).

Pepen Supendi (2008) mengatakan bahwa permainan atau *game* memiliki tujuan yang semuanya bermuara pada hal yang sama, dimana secara prinsip dalam bermain *game*, selain untuk menghibur juga bisa dijadikan sarana sosialisasi, menjalin keakraban, dan sebagai sarana belajar (Supendi, 2008:9). Permainan dibagi kedalam dua jenis, yaitu permainan aktif dan permainan pasif. Permainan aktif adalah aktivitas dimana para pelakunya secara aktif melakukan gerakan fisik, seperti berjalan dan memanjat. Sementara pada permainan pasif, pelakunya cenderung sedikit melakukan gerak fisik yang berarti, biasanya jenis permainan ini berhubungan dengan perkembangan teknologi dan informasi digital (Supendi, 2008).

Permainan, kembali menurut Johan

Huizinga (1990), memiliki beberapa ciri khas utama, yakni: (1) bebas; (2) tidak biasa; serta (3) tertutup dan terbatas. *Bebas* dan *tidak biasa* dapat diartikan bahwa permainan bukanlah kehidupan yang “biasa” atau yang “sesungguhnya”, dimana permainan merupakan perbuatan yang keluar dari kegiatan biasa dengan tujuan tertentu (Huizinga, 1990:13).

Anak-anak sudah mampu memahami bahwa mereka sedang melakukan “permainan” jika sedang bermain. Permainan walaupun secara jelas dipahami sebagai suatu tindakan “kebermainan”, namun tetap menuntut kesungguhan tindakan serta pemikiran di dalamnya, sehingga tidak sedikit orang yang bisa lama dan berlebihan bahkan lupa waktu (*addict*) jika sedang bermain *game* (Pekarsky, 2015).

Permainan memisahkan diri dari kehidupan biasa dalam hal tempat dan waktu. *Game* dimainkan dalam batas-batas waktu dan tempat tertentu. Permainan berlangsung dan bermakna dalam dirinya sendiri. Permainan dimulai dan berakhir pada saat tertentu. *Game* dimainkan sampai pada titik prosesnya selesai. Selama permainan berlangsung, ada gerak, ada langkah bolak-balik, selingan, giliran, jalinan cerita, dan penguraian (Edvardsen, 2010; dan Mackey, 2011).

Dengan keterbatasannya dari segi waktu, sebuah permainan berkaitan secara langsung dengan suatu kualitas lain yang aneh. Sekali dapat dimainkan, sebuah *game* akan tetap berada dalam ingatan, cenderung dalam kurun waktu yang lama, sebagai suatu ciptaan atau kekayaan rohani, diwariskan, dan setiap saat dapat diulangi kembali. Sifat pengulangan atau *repetition* inilah yang merupakan salah satu sifat yang paling hakiki dari sebuah permainan. Hampir semua bentuk permainan terdapat unsur-pengulangan, merintang atau *refrain*, dan urutan giliran atau *sequence* (Prisner, 2014; dan Pekarsky, 2015).

Permainan, secara langsung maupun tidak langsung, memerlukan media; dalam hal ini permainan yang akan diciptakan adalah sebuah permainan yang menggunakan media teknologi atau *video game*, yang saat ini telah

banyak menyita perhatian hampir seluruh golongan usia, terutama bagi anak-anak SD (Sekolah Dasar).

Elemen Dasar Game. Menurut John von Neumann & Oskar Morgenstern (1953) dan Nilwan Agustinus (1995), sebagaimana juga dikutip oleh Muchlisin Riadi (2013), pada dasarnya, *game* memiliki elemen-elemen dasar di dalamnya, karena elemen-elemen tersebut dapat mempengaruhi para pengguna *game* itu sendiri, baik dari penampilan, suara, maupun cara bermainnya (Neumann & Morgenstern, 1953; Agustinus, 1995; dan Riadi, 2013).

Elemen-elemen dasar *game* tersebut antara lain:

Pertama, Visual. Unsur visual yang bagus akan menghantarkan para pemain *game* menjelajah dunia maya dan membawa mereka pada imajinasi yang tidak terbatas. Melalui unsur visual yang kuat akan dapat mewakili pemain *game* berperan sebagai apa atau siapa saja yang dikehendakinya atau *avatar*. Elemen dasar yang mempengaruhi imajinasi adalah: (1) Elemen Grafis dalam bentuk logo, *button* navigasi, *sign system*, elemen pengikat, dan elemen dasar lainnya; (2) Tipografi pada judul, sub judul teks, *caption* navigasi, dan lain-lain; (3) Warna pada karakter *game*, latar depan dan latar belakang *game*, serta dominasi warna pendukung; (4) Gambar ilustrasi berupa *still image* atau *motion image*, seperti animasi 2D/3D, *motion graphics*, dan lain-lain; serta (5) Tata letak atau *layout* pada tampilan *opening*, arena bermain, tingkat level, dan lain-lain, termasuk *system* navigasi dan alur program permainannya.

Kedua, Audio. Unsur pendukung yang membuat sebuah permainan tampak lebih berkesan nyata, karena suara memberikan kesan dimensi dan efek yang dapat mempengaruhi stimulasi otak dan saraf motorik gerak. Adapun elemen audio meliputi: (1) *Suara Verbal*, suara tokoh atau karakter yang berbicara, baik pada diri sendiri atau *monolog* maupun berbicara pada orang lain atau *dialog*, dan suara narasi atau *announcer*; (2) *Suara Efek*, bunyi suara yang menimbulkan akibat dari aksi kegiatan sumber suara, seperti benturan pedang yang beradu, bunyi tembakan, suara bom, atau benturan benda keras lainnya; serta (3) *Musik*, baik musik utama atau musik pengantar suasana agar permainan tampak

lebih dramatis dan menarik.

Ketiga, Program Game. Sistem permainan yang mengatur alur cerita atau *story telling*, cara bermain, aturan bermain, penentuan penilaian, hingga program perintah untuk beraksi dan bereaksi dari suatu karakter tertentu. Program *game* mengatur elemen-elemen sebagai berikut: (1) *Navigasi*, program memberikan arahan untuk bermain; (2) *Aturan Permainan*, program yang menentukan batasan permainan agar tampak adil atau *fair-play*; (3) *AI* atau *Artificial Intelligence*, program yang memberikan perintah aksi dan reaksi dari sebuah karakter tertentu; serta (4) *Penentuan Hasil Penilaian*, program yang mengatur penilaian dalam sebuah *game* (Edvardsen, 2010; dan Barber, 2011; dan Prisner, 2014).

Game Edukasi. Menurut Leonard Annetta (2011) bahwa *game* digital memiliki potensi untuk menyediakan lingkungan yang ideal bagi siswa untuk “belajar bagaimana mempelajari” (Annetta, 2011:19). Edukasi, atau dalam kata lain disebut pendidikan, adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan untuk dirinya dan masyarakat (Kartono, 2007; Mackey, 2011; dan Rogers, 2011).

Game komputer semakin dikenal tidak hanya sebagai media hiburan semata, namun juga potensial untuk mendukung kemajuan dan keberlangsungan di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa menggabungkan sistem pembelajaran yang dibantu dengan komputer merupakan sebuah temuan yang memerlukan eksplorasi mendalam dan memberikan dampak besar pada revolusi cara belajar (Silberman, 2009; Henry, 2010; dan Wena, 2012).

Didukung dengan revolusi teknologi besar-besaran, yang terjadi pada beberapa kurun waktu terakhir, mengakibatkan perkembangan jenis media pembelajaran berbasis komputer juga meningkat secara signifikan. Salah satunya adalah

media pembelajaran berbentuk *game*. *Game* komputer yang memiliki muatan pembelajaran secara khusus dan ditujukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami sebuah materi tertentu melalui *game play*, narasi, dan visualisasinya dapat disebut sebagai *game* edukasi (Henry, 2010; dan Mackey, 2011).

Game edukasi dapat dikategorikan sebagai MPI (Multimedia Pembelajaran Interaktif). Menurut Nurul Novitasari (2011); Munir (2012); dan Wandah Wibawanto (2012), multimedia merupakan suatu sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, dan video atau animasi (Novitasari, 2011; Munir, 2012; dan Wibawanto, 2012). Sebagai sebuah produk multimedia, tampilan dan cita rasa dari sebuah *game* edukasi harus menyenangkan, estetik, mengundang, dan memikat.

Sebuah *game* harus memuat konsistensi visual, hanya dengan menggunakan elemen-elemen yang mendukung pesan keseluruhan dari program MPI. Hal ini juga sering disebut PIBK (Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer) atau CBI (*Computer Based Instruction*), yakni kolaborasi antara aplikasi teknologi informasi dengan unsur edukasi. Keduanya tidak dapat bersifat parsial, tetapi menjadi satu membentuk sebuah sinergetik. Sebuah *game* edukasi dapat masuk ke dalam kategori multimedia interaktif, yaitu sebuah aplikasi multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Novitasari, 2011; Munir, 2012; dan Wibawanto, 2012).

Pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sehingga dalam proses pembelajaran, hal utama adalah bagaimana siswa dapat belajar. Pengertian dari belajar adalah aktivitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan menuju pada perkembangan yang lebih baik. Dengan

demikian, aspek yang menjadi penting dalam aktivitas belajar adalah lingkungan (Hanrahan, 1998; Stacey & Rice, 2002; dan Fraser, 2011). Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya, sehingga dapat mengubah perilaku siswa.

Dapat dipahami bahwa apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan, maka *game* edukasi sebagai salah satu bentuk MPI dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran; dengan kata lain, untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga secara sengaja proses belajar dapat terjadi, bertujuan, dan mampu terkendali dengan baik, akibat dari adanya struktur pembelajaran yang jelas (Novitasari, 2011:13).

Mengenai Unsur Budaya Bali. Dalam konteks kebudayaan Bali, unsur-unsur budaya dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, antara lain:

Pertama, Bahasa. Masyarakat di Bali sebagian besar menggunakan bahasa Bali dan bahasa Indonesia. Sebagian wilayah Bali, masyarakatnya adalah bilingual atau bahkan trilingual. Bahasa Inggris adalah bahasa ketiga serta sekaligus sebagai bahasa asing utama bagi masyarakat Bali, yang dipengaruhi oleh kebutuhan industri pariwisata (Ardika, 2006; dan Suastra, 2008).

Kedua, Pengetahuan. *Banjar*, atau bisa disebut sebagai Desa, adalah suatu bentuk kesatuan-kesatuan sosial yang didasarkan atas kesatuan wilayah (Parimatha, 2003; dan Suacana, 2011). Kesatuan sosial tersebut diperkuat oleh kesatuan adat dan upacara keagamaan. *Banjar* dikepalai oleh *Kelihan Banjar*, yang bertugas menyangkut segala urusan dalam lapangan kehidupan sosial dan keagamaan, tetapi sering kali juga harus memecahkan soal-soal yang mencakup hukum adat tanah dan hal-hal yang sifatnya administrasi pemerintahan (Parimatha, 2003; dan Suacana, 2011).

Ketiga, Teknologi. Masyarakat Bali telah mengenal dan mengembangkan sistem pengairan, yaitu sistem *subak*, yang mengatur pengairan dan penanaman di

sawah-sawah (Windia, Sumiyati & Sedana, 2015). Masyarakat di Bali juga sudah mengenal arsitektur yang mengatur tata letak ruangan dan bangunan atau *Asta Kosala Kosali* dan *Asta Bumi*.² Arsitektur merupakan ungkapan perlambang komunikatif dan edukatif. Bali juga memiliki senjata tradisional, yaitu salah satunya keris (Geriya, 2013).

Keempat, Organisasi Sosial. Perkawinan penarikan garis keturunan dalam masyarakat Bali adalah mengarah pada *patrilineal* (Adnyani, 2016). Sistem kasta sangat mempengaruhi dalam proses berlangsungnya suatu proses pernikahan, karena seorang wanita yang kastanya lebih tinggi, apabila menikah dengan pria yang kastanya lebih rendah, tidak dibenarkan karena masih dianggap terjadi suatu penyimpangan (Goris, 1974; dan Kaler, 1982).

Kelima, Keekerabatan. Adat menetap di Bali, sesudah menikah, mempengaruhi pergaulan kekerabatan dalam suatu masyarakat. Ada dua macam adat menetap yang sering berlaku di Bali, yaitu adat *virilokal* adalah adat yang membenarkan pengantin baru menetap di sekitar pusat kediaman kaum kerabat suami; sedangkan adat *neolokal* adalah adat yang menentukan pengantin baru tinggal sendiri di tempat kediaman yang baru (Goris, 1974; Kaler, 1982; dan Adnyani, 2016).

Tatanan sosial di Bali dibangun atas pembagian strata sosial, yang dibagi ke dalam: (1) *Brahmana*, yang merupakan strata tertinggi, yang diisi oleh para rohaniawan; (2) *Ksatria*, yang merupakan strata yang diisi oleh para bangsawan dan pejabat kerajaan; (3) *Waisya*, yang merupakan strata yang diisi oleh para prajurit dan pedagang; serta (4) *Sudra*, yang merupakan strata untuk masyarakat biasa.³

Keenam, Kemasyarakatan. Desa, yang merupakan suatu kesatuan hidup komunitas masyarakat Bali, mencakup pada dua

pengertian, yaitu: desa adat dan desa dinas atau administratif (Parimatha, 2003; dan Suacana, 2011). Keduanya merupakan suatu kesatuan wilayah dalam hubungannya, baik dengan keagamaan ataupun adat-istiadat; sedangkan desa dinas adalah kesatuan administratif. Kegiatan desa adat terpusat pada bidang upacara adat dan keagamaan. Sedangkan desa dinas terpusat pada bidang administrasi, pemerintahan, serta pada bidang pembangunan (Parimatha, 2003; dan Suacana, 2011).

Ketujuh, Mata Pencanharian. Pada umumnya, masyarakat Bali bermata pencaharian mayoritas bercocok tanam pada dataran yang curah hujannya cukup baik. Selain itu, perternakan, terutama sapi dan babi, sebagai usaha penting dalam masyarakat pedesaan di Bali, disamping perikanan, baik darat maupun laut, yang merupakan mata pencaharian pendamping. Beberapa masyarakat di Bali juga berprofesi sebagai pengrajin. Kerajinan meliputi kerajinan pembuatan benda anyaman, patung, kain, ukir-ukiran, percetakan, pabrik kopi, dan sebagainya. Usaha dalam bidang ini untuk memberikan lapangan pekerjaan pada penduduk. Akibat dari banyaknya wisatawan yang mengunjungi Bali, maka mulai berkembang dengan pesatnya usaha perhotelan, *travel*, *villa*, serta *artshop* kerajinan tangan (Setyadi, 2000; dan Wiwin, 2013).

Kedelapan, Religi. Keyakinan masyarakat Hindu di Bali merupakan fenomena kompleks yang dibangun dari berbagai aspek. Agama yang dianut oleh mayoritas orang Bali adalah agama Hindu, sekitar 95% dari jumlah penduduk Bali (*ibidem* catatan kaki 3). Tujuan hidup ajaran Hindu adalah untuk mencapai keseimbangan dan kedamaian hidup lahir dan batin. Orang Hindu percaya adanya satu Tuhan dalam bentuk konsep *Trimurti*, yaitu wujud *Brahma* (sang pencipta), wujud *Wisnu* (sang pelindung dan pemelihara), serta wujud *Siwa* (sang pelebur). Tempat beribadah di Bali disebut *Pura*. Tempat-tempat pemujaan leluhur disebut *Sanggah* atau *Merajan*. Kitab suci agama Hindu adalah *Weda* yang berasal dari India (Ginting, 2009).

²Lihat artikel berjudul "Mengetahui *Asta Kosala Kosali*: Tata Ruang dan Bangunan Bali". Tersedia secara online di: <http://popbali.com/mengetahui-asta-kosala-kosali-tata-ruang-dan-bangunan-bali> [diakses di Denpasar, Indonesia: 20 Juni 2016].

³Lihat, misalnya, <http://www.wacananusantara.org/mengetahui-budaya-bali-lebih-dekat> [diakses di Denpasar, Indonesia: 20 Juni 2016].

Di pulau Bali, gunung sebagai kosmos merupakan sesuatu hal yang dominan dalam keyakinan dan arsitektur. Bagian penting dari ritual keagamaan dalam masyarakat Hindu di Bali adalah upacara yang dilakukan di gunung tertinggi di Bali, yaitu Gunung Agung, yang dianggap sebagai “puser bumi”, dimana di kaki Gunung Agung tersebut terdapat *Pura Besakih* (*ibidem* catatan kaki 1).

Simbolisasi dari kosmologi gunung dapat dilihat pada struktur arsitektur Candi Bentar, atau karakteristik gerbang yang membentuk sebuah menara, berlekuk menyerupai dua bagian piramida yang terpisah menjadi dua, menggambarkan dua bagian gunung keramat, yakni satu bagian Gunung Agung dan satu bagian Gunung Batur. Simbol umum lainnya adalah *Meru*, yakni ratusan pagoda yang berdiri di tempat-tempat suci dan di pelataran candi, yang dibangun pada lapisan batu yang memiliki serangkaian bentuk atap menyerupai piramida dan ditutup oleh daun palem hitam atau *ijuk*, dengan jumlah sebelas (jumlah yang ditetapkan berdasarkan keyakinan Hindu, terkait dengan tatanan alam semesta). Keyakinan, upacara, dan perayaan keagamaan membimbing kehidupan masyarakat Hindu di Bali sejak dilahirkan dan membentuk paduan dalam kehidupan berkeluarga dan sosial (Goris, 1974; Kaler, 1982; dan Adnyani, 2016).

Kesembilan, Kesenian. Kesenian di Bali, seperti musik, tarian, dan patung, merupakan tiga bidang kesenian yang menjadi pusat konsentrasi eksplorasi kreativitas seni masyarakat di Bali. Dalam hal seni musik, suara gamelan hampir berdengung di seluruh tanah Bali. Alat musik tersebut ditemani oleh kelengkapan instrumen musik lainnya, seperti: *gong*, *ceng-ceng*, *saron*, *gambang*, dan sebagainya. Komposisi instrumen tersebut dapat berubah sesuai dengan wilayah dan peruntukan pertunjukan yang digelar. Selain seni musik, tarian-tarian khas Bali merupakan pertunjukan seni yang menarik perhatian. Terdapat berbagai jenis tarian dengan fungsi yang berbeda-beda sesuai dengan peruntukannya, misalkan untuk

upacara keagamaan, pertunjukan drama atau musikal, upacara peperangan, dan masih banyak lagi (Yamashita ed., 2003; dan Beratha, Sukarini & Rajeg, 2016).

Kesepuluh, Pakaian Daerah. Pakaian daerah di Bali sesungguhnya sangat bervariasi, meskipun secara selintas kelihatannya sama. Masing-masing daerah di Bali mempunyai ciri khas simbolik dan ornamen, berdasarkan kegiatan/upacara, jenis kelamin, dan umur penggunaanya. Status sosial dan ekonomi seseorang dapat diketahui berdasarkan corak busana dan ornamen perhiasan yang dipakainya (Kaler, 1982; dan Swastika, 2008).

Kesebelas, Rumah Adat. Bentuk dan penataan rumah di Bali harus sesuai dengan aturan *Asta Kosala Kosali*. Menurut filosofi masyarakat Bali, kedinamisan dalam hidup akan tercapai apabila terwujudnya suatu hubungan yang harmonis antara aspek *pawongan*, *palemahan*, dan *parahyangan*. Sehingga, pembangunan sebuah rumah harus meliputi aspek-aspek tersebut, atau yang biasa disebut *Tri Hita Karana* (Wirawan, 2011).

Pawongan merupakan para penghuni rumah. *Palemahan* berarti harus ada hubungan yang baik antara penghuni rumah dan lingkungan sekitarnya. Pada umumnya, bangunan atau arsitektur tradisional daerah di Bali selalu dipenuhi hiasan, berupa ukiran, peralatan, serta pemberian warna. Ragam hias tersebut mengandung arti tertentu, sebagai ungkapan keindahan simbol-simbol dan penyampaian komunikasi dengan para dewa atau *parahyangan* (Kaler, 1982; dan Wirawan, 2011).

Meskipun bergelut dengan hantaman arus globalisasi, yang dibawa bersamaan dengan para wisatawan, baik domestik maupun mancanegara, serta derasnya informasi dan teknologi yang masuk, nilai-nilai budaya yang telah lama mengakar tetap kokoh sebagai ciri khas budaya Bali (Setyadi, 2000; dan Yamashita ed., 2003).

Hakekat Simbol dalam Kebudayaan. R.L. Beals & H. Hoijer (1977), sebagaimana dikutip juga oleh S.J. Bakker (2014), menyatakan bahwa sewaktu lahirnya, manusia masih berupa makhluk yang tidak berdaya sama sekali. Manusia yang baru

lahir itu harus dirawat, dipelihara dengan baik, dan diajari berbagai cara bertindak, seperti makan, berjalan, berbicara, membaca, berdoa, dan sebagainya, agar nantinya mampu bertahan hidup serta bergaul dengan warga masyarakat lainnya (Beals & Hoijer, 1977; dan Bakker, 2014:140).

Pada masa kanak-kanak inilah manusia harus belajar secara terus-menerus. Bahkan sampai saat manusia menginjak usia dewasa dan tua, manusia tidak pernah berhenti untuk belajar. Dalam proses ini, manusia menggunakan berbagai macam simbol; dan inilah yang membedakan proses belajar manusia dengan binatang. Manusia dapat menciptakan serta memanfaatkan simbol-simbol (Beals & Hoijer, 1977). Dalam konteks ini, Ernst Cassirer (1944) mengatakan sebagai berikut:

Man has, as it were, discovered a new method of adapting himself to his environment. Between the receptor system and the effector system, which are to be found in all animal species, we find in man a third link which we may describe as the *symbolic system*. This new acquisition transforms the whole of human life. As compared with the other animals, man lives not merely in a broader reality; he lives so to speak, in a new *dimension* of reality (Cassirer, 1944:24).

Oleh karena itu, Ernst Cassirer juga mendefinisikan manusia sebagai *animal symbolicum* (Cassirer, 1944). Sedangkan ahli antropologi, Leslie A. White (1940), juga menekankan kembali tentang hubungan manusia dengan simbol ini, dengan menyatakan sebagai berikut:

All human behavior originates in the use of symbols. It was the symbol which transformed our anthropoid ancestors into men and made them human. All civilization has been generated and are perpetuated, only by the use of symbols [...]. All human behavior consists of, or is dependent upon, the use of symbols. Human behavior is symbolic behavior; symbolic behavior is human behavior. The symbols is the universe of the humanity (White, 1940:452).

Dengan belajar lewat simbol-simbol inilah kebudayaan dapat diwariskan dari generasi yang satu ke generasi berikutnya; dan

jadilah kebudayaan milik suatu suku bangsa atau masyarakat (White, 1940; Cassirer, 1944; dan Beals & Hoijer, 1977).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan analisis kualitatif, dengan pendekatan wacana dalam proses eksperimennya (Bogdan & Bilken, 1992; Cresswell, 1998; dan Rahmat, 2009). Metode ini untuk mendukung pemahaman peneliti terhadap wacana komunikasi yang terjadi terhadap perkembangan budaya visual, khususnya peranan simbol tradisi berupa aksara Bali sebagai stimulus bagi anak-anak SD (Sekolah Dasar) kelas 4–6, dalam upaya melestarikan budaya Bali, dengan menumbuhkan minat anak-anak mempelajari budaya Bali sejak dini.

Sebagai langkah awal, yang dilakukan adalah melakukan observasi deskriptif dalam usaha untuk memperoleh proses komunikasi secara visual dan media efektif yang dapat menyajikan hiburan, sekaligus pendidikan mengenai pengenalan khasanah budaya Bali (aksara Bali) kepada anak-anak. Langkah awal ini merupakan penentu fokus penelitian, sehingga observasi dilakukan pada subjek penelitian, yakni peserta didik pada 2 sekolah yang peneliti gunakan sebagai sampel penelitian, yakni SD Percontohan serta SD Swasta Favorit di Kotamadya Denpasar, Bali, Indonesia.

Melalui langkah-langkah studi pendahuluan, memungkinkan peneliti lebih fokus pada pengetahuan mengenai minat siswa terhadap budaya Bali (aksara Bali) sebagai simbol tradisi, sehingga dapat dikonsepkan proses mengkomunikasikan pesan yang impresif serta mengarah pada pengembangan konsep penyatuan prinsip edukasi dan entertainment (*edutainment*).

Sebagai langkah berikutnya dilakukan pengumpulan data-data, yang berkaitan dengan masalah yang dianalisis. Dari proses observasi, menghasilkan data kualitatif yang kemudian dianalisis agar memperoleh strategi visual dan strategi media komunikasi visual dalam mengkomunikasikan pesan, sehingga

dapat dikonsepkan untuk diujicobakan selanjutnya. Data literatur untuk mendukung proses analisis terhadap strategi media dan strategi visual, dalam mengomunikasikan pesan budaya Bali melalui peranan simbol tradisi sebagai stimulus bagi anak-anak, dilakukan melalui studi kepustakaan.

Data dalam tahapan penelitian ini dianalisis secara induktif, yaitu dianalisis berdasarkan data yang diperoleh pada awal dan selanjutnya dikembangkan menjadi pola hubungan tertentu (Bogdan & Bilken, 1992; Cresswell, 1998; dan Rahmat, 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa hal yang didapatkan sebagai fokus penelitian. Berikut ini diuraikan terlebih dahulu mengenai konsep-konsep dasar yang dihasilkan sebagai strategi media dan strategi visual dalam mengkomunikasikan pesan budaya melalui peran simbol tradisi (aksara Bali), sebagai stimulus kepada anak-anak SD (Sekolah Dasar) dalam upaya meningkatkan minat mereka untuk mempelajari budaya Bali. Media yang dihasilkan adalah bersifat interaktif serta mengandung prinsip edukasi dan *entertainment* (*edutainment*), yakni perancangan *video game* “Belajar Budaya Bali”. Adapun konsep yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Konsep Umum. Pengaruh permainan teknologi, secara psikologi, berdampak pada perilaku pemain, baik pada dirinya sendiri maupun pada lingkungan sekitarnya (Flew, 2008; Kusumadewi, 2009; dan Amanda, 2016). Umumnya ini terjadi pada anak-anak, karena pada usia pertumbuhan, apapun yang didapat pada interaksi terhadap dirinya, paling tidak berpengaruh besar dalam pembentukan perilaku kepribadiannya. Salah satu hal yang menjadikan *game* teknologi begitu mudah menarik perhatian penggunaannya adalah kemampuannya dalam hal interaktivitas serta penggunaan unsur multimedia.

Interaktivitas adalah kemampuan pengguna untuk ikut berinteraksi menentukan hasil akhir permainan

(Vaughan, 1994; dan Munir, 2012). Peran pengguna pun berubah total, dari yang sebelumnya sebagai partisipan pasif menjadi partisipan aktif. Sedangkan multimedia, secara sederhana, bisa dikatakan adalah media yang mampu menggabungkan banyak medium, seperti teks, narasi, audio, musik, serta video atau animasi (Vaughan, 1994; dan Munir, 2012).

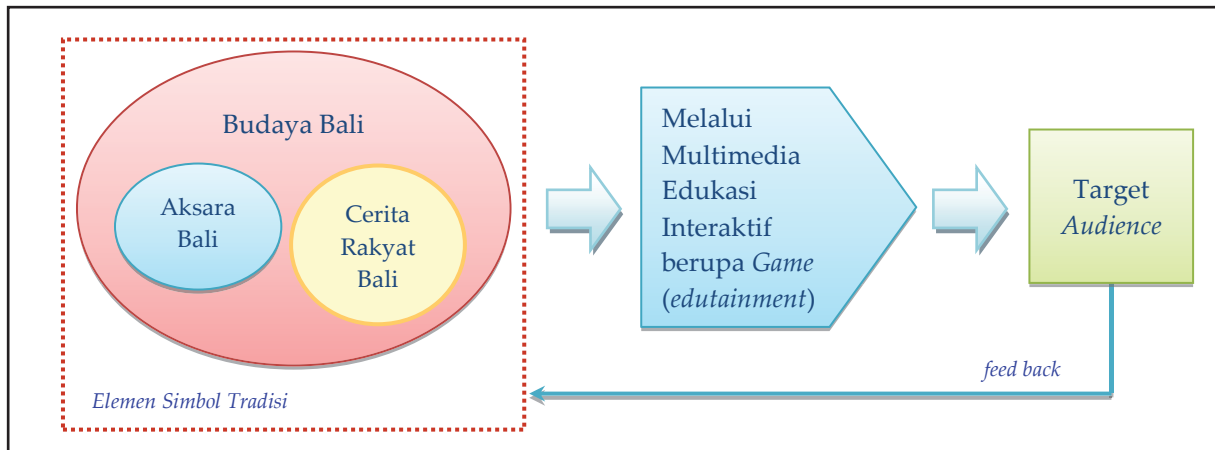
Ini menandai momentum penting dalam sejarah media massa, yakni berlangsungnya pergeseran dari bentuk media searah (*directive media*) menjadi paket multimedia interaktif (*interactive multimedia*), yang merupakan integrasi dari berbagai jenis media sekaligus. Gabungan antara interaktif dengan multimedia yang banyak dimanfaatkan dalam *game* teknologi telah terbukti menjadi sesuatu yang begitu adiktif (Kusumadewi, 2009; dan Amanda, 2016). Potensi seperti ini akan sangat bermanfaat jika bisa dimanfaatkan secara positif.

Game yang berfungsi sebagai sebuah media *edutainment* merupakan suatu media yang mampu menggabungkan unsur edukasi (*education*) dengan hiburan (*entertainment*) secara bersamaan atau belajar sambil bermain. *Game* pengenalan “Belajar Budaya Bali” adalah sebuah studi dan proses kreasi dari aplikasi *game* teknologi yang berbasis pada sisi *edutainment*, yaitu bagaimana mengenalkan budaya suatu daerah (dalam hal ini adalah aksara Bali dan cerita rakyat Bali) kepada anak-anak melalui pendekatan permainan interaktif berbasis multimedia.

Konsep Khusus. Konsep khusus ini berkenaan dengan: (1) Ide Dasar Pengembangan *Game*; dan (2) Struktur *Game*. Masing-masing penjelasannya adalah sebagai berikut:

Pertama, Ide Dasar Pengembangan *Game*. Ide dasar dari *game* “Belajar Budaya Bali” ini adalah ingin memperkenalkan aksara Bali dan cerita rakyat Bali dalam satu narasi yang koheren, dimana hal ini tidak banyak diketahui oleh generasi muda dewasa ini. Lihat skema 1.

Pengenalan ini diusahakan dapat sampai kepada sasaran melalui pendekatan yang menarik dan menyenangkan, dalam



Skema 1:
Konsep Dasar Pengembangan Game

bentuk sebuah permainan atau *game* berbasis multimedia interaktif. Bentuk *game* yang kemudian dikembangkan adalah yang bertipe petualangan *puzzle*, dengan menyodorkan sebuah tantangan kepada para pemain untuk menyusun dan menempatkan aksara Bali (berkaitan dengan penggunaan bahasa Bali dalam kehidupan sehari-hari) serta pemahaman mendalam terhadap cerita rakyat Bali yang penuh dengan kandungan nilai-nilai filosofis, dimana hal ini akan sangat membantu bagi pertumbuhan karakter generasi muda sejak usia dini.

Dalam proses menyusun dan menempatkan aksara Bali serta mendengarkan cerita rakyat Bali, pemain akan berpetualang untuk mendapatkan petunjuk menuju pada "capaian" yang akan "disusun" dalam permainan ini. Seorang anak akan menjadi tokoh utama dalam cerita dan dibantu dengan tokoh pendamping. Di dalam *game* ini, selain diajak mengenal dan mempelajari aksara Bali serta memahami cerita rakyat Bali, pemain akan mendapatkan pengetahuan tentang bagaimana suatu "prinsip" kehidupan sehari-hari yang tidak lepas dengan norma-norma Budaya Bali.

Hasil yang diharapkan setelah bermain *game* ini adalah agar anak-anak memiliki pengetahuan yang lebih mendalam dari setiap level yang dimainkan mengenai aksara Bali, cerita rakyat Bali, serta tatanan

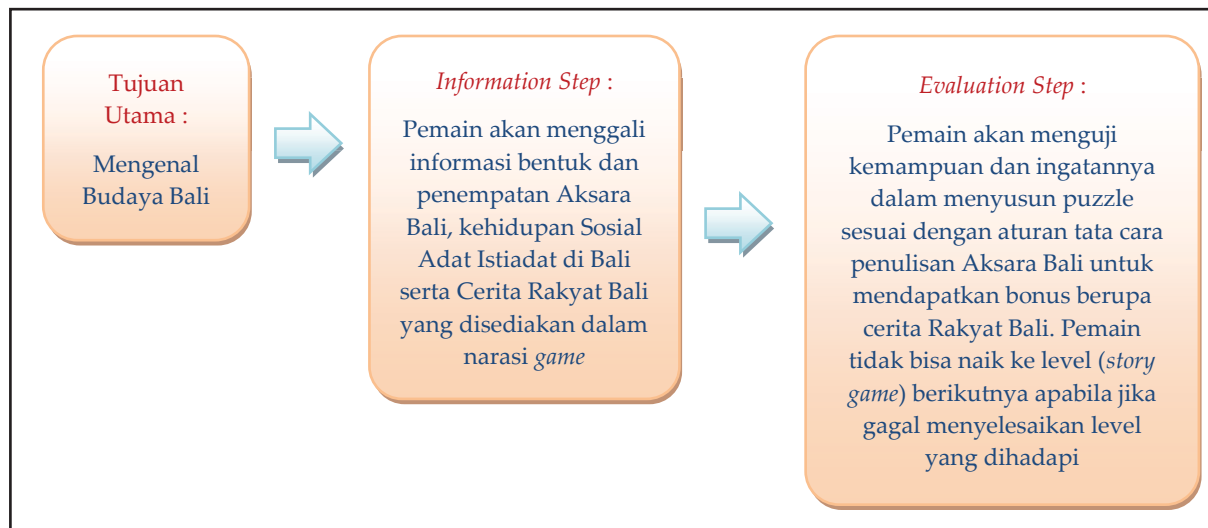
kehidupan sehari-hari masyarakat di Bali, seperti adat-istiadat dan pola kehidupan sosial interaksinya.

Kedua, Struktur Game. Berdasarkan pembatasan dari informasi yang ingin dimasukkan ke dalam *game*, maka struktur *game* disusun sebagai berikut:

Game berbentuk sebuah permainan interaktif dengan *content* yang berisi informasi dan mini *puzzle* mengenai aksara Bali, cerita rakyat Bali, serta berbagai kehidupan sosial di Bali yang berkaitan dengan adat-istiadatnya.

Informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan permainan (berupa mini *game puzzle* untuk mendapatkan informasi mengenai "budaya" yang akan "dipelajari"), semuanya termuat di dalam *content game* itu sendiri. Pemainlah yang kemudian harus berusaha untuk menyelesaikan mini *game puzzle* untuk mendapatkan sebuah pemahaman mengenai kebudayaan Bali, yang akan diselesaikan dalam setiap level permainan. Lihat skema 2.

Implementasi lebih detil dari struktur tahapan informasi dan evaluasi ini dilakukan dengan memetakan setiap informasi di atas berdasarkan hierarki tertentu (membuat *site-map*). Dalam studi ini, maka pembagian dilakukan berdasarkan atas urutan narasi *game* serta sesuai dengan konteks dimana "kisah" tersebut sedang terjadi.



Skema 2:
Struktur Game

Dalam setiap level, pemain akan diajak untuk menyusun satu rangkaian kalimat dalam aksara Bali, kemudian akan dilanjutkan dengan tantangan yang akan disesuaikan dengan lokasi objek. Kisah awal dimulai dari tokoh utama bertemu dengan tokoh pendamping untuk bersama-sama menuju rumah seorang tokoh budaya (budayawan). Pertemuan kedua tokoh ini akan mencerminkan perilaku orang Bali terhadap seseorang yang belum dikenalnya, untuk dapat berinteraksi dengan keramahan-tamahan serta sopan-santun, sesuai dengan adat-istiadat di Bali pada umumnya.

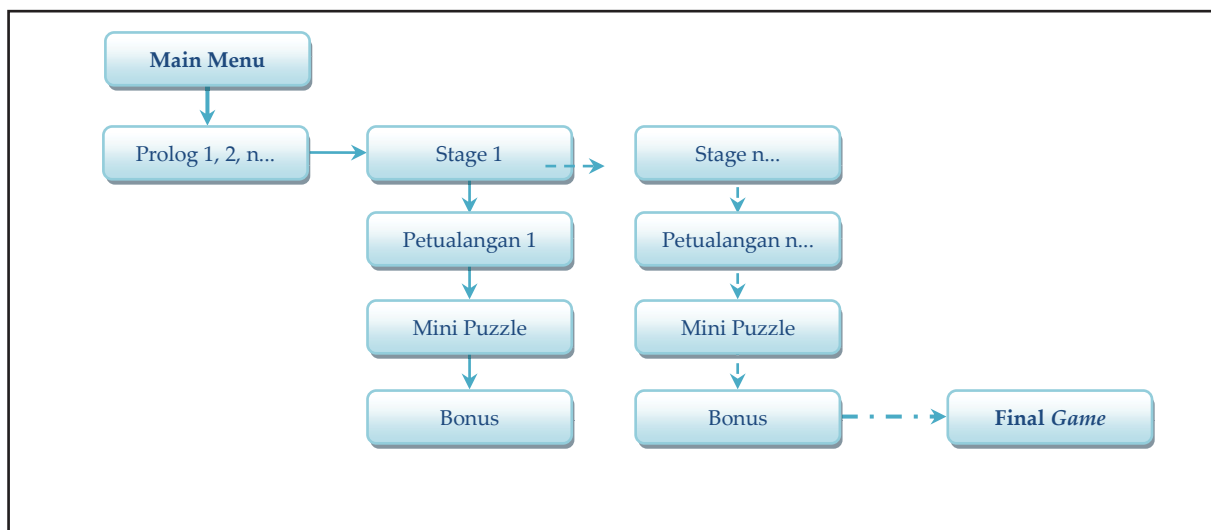
Tokoh pada level awal ini merupakan tokoh di bidang permainan tradisional dan cerita rakyat Bali, maka “tantangan” yang diperoleh seorang pemain akan dikaitkan dengan kedua hal tersebut. Sedangkan pada level berikutnya akan disesuaikan dengan “masuknya” peran tokoh budaya yang lain. Sehingga game “Belajar Budaya Bali” ini merupakan sebuah game dengan konsep “kreatif mutakhir”.

Kedekatan emosional pemain bukan lebih terfokuskan pada konten game, melainkan stimulus dalam visual game yang dapat memberikan relasi emosional dengan objek realitasnya. Sehingga dapat dinyatakan bahwa “mental imaji” anak-anak yang tercipta, saat mereka menikmati game ini, secara perlahan akan langsung menuju

kondisi nyata (*real*) di lapangan. Dalam hal ini, kesadaran *avatar* mereka mampu melekatkan sebuah pengalaman baru pada kesadaran duniawi mereka, yakni setelah bermain game, secara sadar mereka bergerak menuju realitas dan akan cenderung untuk tidak bermain game kembali. Hal ini terjadi akibat dari rasa lebih nikmat dan nyaman, yang mereka dapatkan saat berinteraksi langsung dengan orang-orang nyata (*real*), baik itu teman-teman maupun para pelaku budaya Bali.

Meningkatnya interaksi mereka secara emosi adalah akibat dari berkurangnya hambatan yang mereka dapatkan, yakni apabila mereka menggunakan *video game*, maka menemui “bonus” harus melalui berbagi macam rintangan dan tantangan (tiap level meningkat), sehingga dengan berinteraksi langsung dengan pelaku budaya Bali sebenarnya; selain adanya kedekatan emosional karena dapat berinteraksi langsung, mereka juga mendapatkan sedikitnya rintangan dalam menggapai tujuan belajarnya.

Hal tersebut dikarenakan mereka dapat menikmati serta merasakan secara langsung sebuah suasana belajar, yakni memahami aksara Bali dan permainan tradisional yang dikemas dengan sebuah cerita rakyat (dongeng) secara bersamaan (bermain, bercerita, dan bersosialisasi). Hal ini sangat



Skema 3:
Site Map

sejalan dengan konsep game ini, yakni *edutainment*.

Adapun pemetaan konsep dasar dari game “Belajar Budaya Bali” ini sangat sederhana, karena kekuatan utama dalam game ini terletak pada narasi visual yang menjadi stimulus bagi anak-anak. Adapun tujuannya adalah agar mereka dapat menikmati bonus pada setiap levelnya, dimana bonus ini merupakan strategi untuk mengubah jalan pikiran *audience*, untuk dapat bertindak sesuai dengan tujuan pesan yang dikomunikasikan.

Dalam game ini, tentunya, bonus tersebut dapat diperoleh apabila pemain telah melalui rintangan dan tantangan. Hal yang membedakan bermain dan berinteraksi dalam *video game* atau *avatar* dengan bermain bersama teman-teman (manusia) dapat dinyatakan terletak pada sebuah “nilai emosi”. Adapun konsep dasar *site map* adalah seperti nampak dalam skema 3.

Pendekatan dan Bentuk Game atau Game Approach. Pendekatan yang diambil dalam game “Belajar Budaya Bali” adalah petualangan *puzzle*. Secara umum, game ini mengambil bentuk *interactive storyline*, dimana pemain akan terlibat dalam sebuah cerita. Untuk berinteraksi di dalam dunia game tadi, maka pemain akan diminta bantuannya untuk menyelesaikan setiap misi yang ada dalam game ini.

Materi utama dari tiap petualangan pada masing-masing misi merupakan inti dari game petualangan ini. Penerapan simbol tradisi sebagai stimulus utama didalam game ini, karena tujuannya adalah untuk meningkatkan minat anak-anak dalam mempelajari budaya Bali. Misi di sini adalah menyusun aksara Bali sebagai salah satu elemen budaya Bali, yang dikaitkan dengan narasi pada setiap levelnya.

Secara garis besar, petualangan ini dibagi menjadi enam tahap petualangan. Dalam setiap tahap, pemain akan diajak menyusun aksara Bali untuk mendapatkan bonus, seperti cerita rakyat Bali dan jenis bonus lainnya, yang akan disesuaikan dengan narasi di setiap levelnya. Proses penyelesaian *puzzle* akan mengalami peningkatan kesulitan di setiap levelnya. Strategi penggunaan simbol tradisi, berupa aksara Bali, atribut pakaian adat, serta dongeng atau cerita rakyat berbahasa Bali, adalah memiliki tujuan untuk meningkatkan interaksi komunikasi serta emosi dan “mengembalikan” kesadaran imaji anak-anak pada objek realitasnya.

Objek realitas yang dimaksudkan, yakni anak-anak yang sudah berhasil “terperangkap” dalam game, akibat dari menikmati game dalam jangka waktu tertentu serta lebih mendalam, maka secara perlahan-lahan *values* dari visualisasi konsep

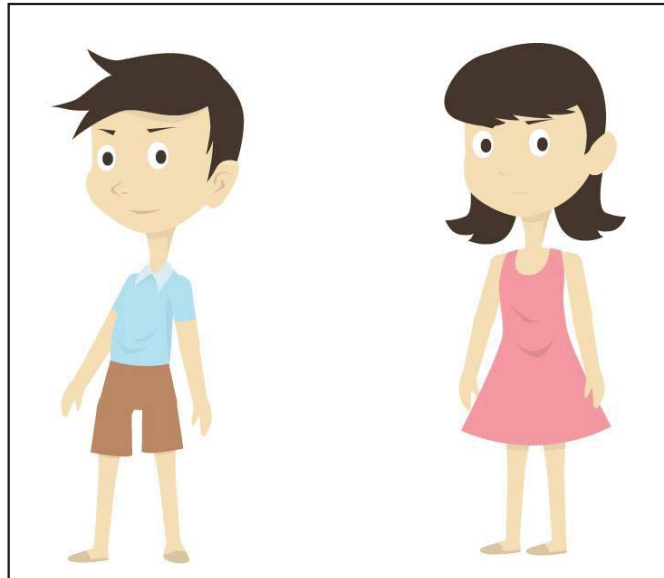
game ini akan mampu mengubah jalan pikiran anak-anak untuk mencari objek yang sesungguhnya. Anak-anak secara sadar akan berupaya mencari “kenikmatan” yang lebih, sehingga mereka merasa bahwa semua *values* itu akan diperoleh apabila kegiatan bermain dilakukan bersama dengan teman seumuran dalam sebuah komunitas serta belajar bersama dengan para pelaku budaya.

Secara tidak langsung, kondisi ini akan mampu meningkatkan kedekatan anak-anak terhadap budayanya sendiri. Hal tersebut dapat terjadi, tentunya, akibat dari adanya stimulus dari visualisasi konsep “Belajar Budaya Bali”, yang mampu menyentuh emosi anak-anak.

Karakter dan Lokasi Permainan.

Dunia yang dibangun dalam *game* ini adalah dunia fiksi dengan pendekatan yang realistik. Maksudnya adalah meskipun cerita yang dibangun adalah ber-*genre* fiksi, tetapi *setting* yang ditampilkan merupakan sebuah situasi dan kondisi yang mendekati kenyataannya, serta berdasarkan atas referensi yang sebenarnya. Hal ini penting, mengingat validitas informasi yang disampaikan terkait dengan setiap penyusunan aksara Bali dan cerita rakyat Bali serta konten yang berkaitan dengan adat-istiadat di Bali, yang diharapkan memiliki tingkat kebenaran yang mendekati. Pendekatan realistik ini juga membuat eksplorasi yang terasa nyata atau *virtual exploration*.

Pertama, Karakter. Sosok anak laki-laki merupakan karakter utama dalam *game*. Dalam *game* ini diperankan oleh seorang anak yang bernama I Putu. Dalam petualangannya, I Putu akan meminta bantuan kepada pemain untuk menyusun serta memecahkan setiap permasalahan pada tiap-tiap level permainan. Tokoh utama akan dibantu perannya oleh tokoh pendamping, yakni seorang anak perempuan yang bernama Ayu. Adanya kedua tokoh yang saling berinteraksi ini diharapkan akan semakin menambah kedekatan emosi antara narasi *game* dengan *mental representment* pemain. Lihat gambar 1.

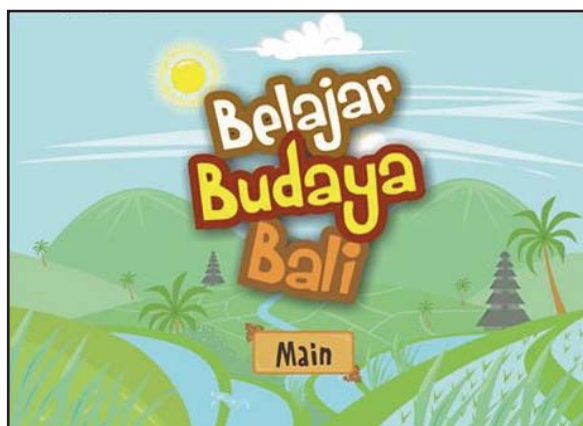


Gambar 1:
Tokoh Utama (Putu) dan Tokoh Pendamping (Ayu)

Kedua, Lokasi dan Setting. Pada tampilan utama dalam *game* ini digunakan sebuah pemandangan yang menyerupai suasana di sebuah pedesaan di Bali. Situasi dan kondisi yang divisualisasikan tersebut merupakan suatu realitas “imaji” yang sangat menyejukan perasaan, karena masih terkesan asri dan tenang. Suasana tersebut juga menjadi sangat ideal serta nyaman, sebagai sebuah syarat tempat tinggal dan berinteraksi sosial yang baik.

Setting yang digunakan pada *menu stage* adalah sebuah pulau, namun tidak direpresentasikan pulau Bali. Hal ini dikarenakan setiap level permainan tidak berkaitan dengan tiap-tiap kabupaten yang ada di Bali. *Setting* hanya sebagai cerminan sebuah pulau yang masih “hijau” dan menjadi tolok ukur sebuah tempat yang masih asri, nyaman, serta mampu memberikan energi kehidupan yang baik dalam mengembangkan konsep berpikir dan berkehidupan. Sedangkan *setting* yang digunakan pada bagian *intro* berupaya didekatkan pada kondisi realitas kehidupan sosial masyarakat di Bali, sebagai akibat dari perkembangan pariwisata yang begitu pesatnya. Lihat gambar 2, 3, dan 4.

Bangunan dalam *setting intro* dan tiap-tiap *stage* permainan akan selalu diupayakan juga sedekat mungkin dengan objek



Gambar 2:
Menu Utama



Gambar 3:
Contoh Interface dan Game Play



Gambar 4:
Intro Game



Gambar 5:
Menu Stage

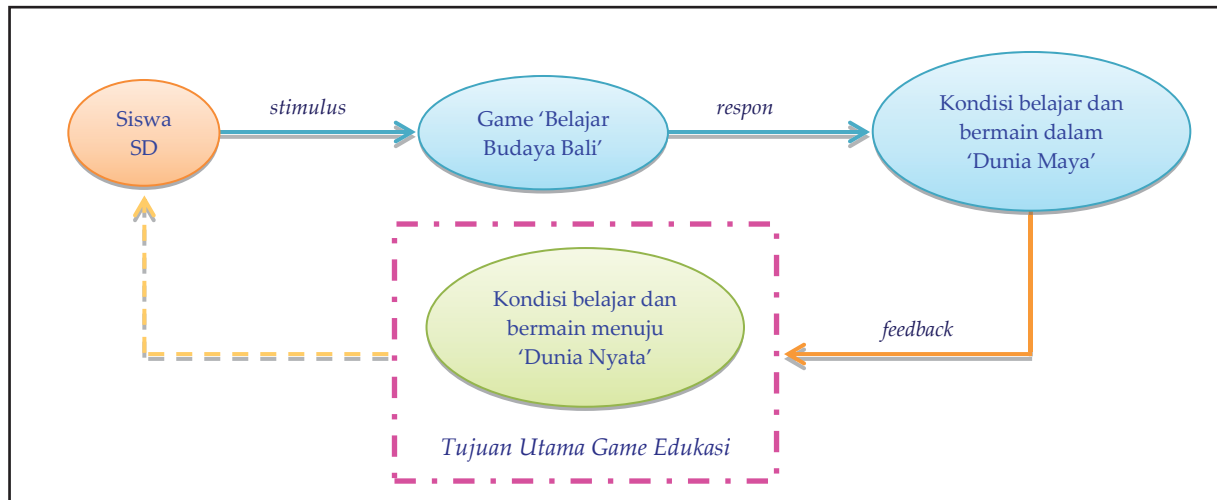


Gambar 6:
Setting Stage 1

realitasnya, sehingga tujuan utama dari konsep pengenalan budaya Bali, melalui peranan simbol tradisi, akan dapat tercapai dengan baik. Lihat gambar 5 dan 6.

User Interface dan Game Play. Interface didasarkan pada pendekatan *point and click*, dimana navigasi dilakukan dengan

cara meng-klik tombol-tombol yang telah tersedia di setiap *interface*. Ikon tombol akan selalu ada dalam setiap *interface*. Untuk menyelesaikan *mini puzzle* dalam *game* digunakan pendekatan *click and drag*, dan ini akan memudahkan pemain dalam menyelesaikan setiap petualangan.



Skema 4:
Proses Komunikasi Game Edukasi “Belajar Budaya Bali”

Karakter utama I Putu dan karakter pendamping Ayu akan berperan sebagai petualang, yang selalu akan berinteraksi dengan pemain; dan pemain seolah-olah memiliki *avatar* di dalam setiap level permainan petualangan ini. Adapun proses komunikasi yang dikonstruksi dalam *video game* “Belajar Budaya Bali” ini, agar tercapainya tujuan penelitian mengenai budaya Bali, dapat dipahami pada skema 4.

KESIMPULAN

Proses berkarya, dengan didahului oleh penelitian dan observasi lapangan ini, merupakan sebuah gerak kecil yang mencoba memanfaatkan kemajuan teknologi multimedia bagi pendidikan. Proses kreasi sebuah *game* mengenai pengenalan aksara Bali serta cerita rakyat Bali merupakan karya sederhana mengenai kemungkinan yang bisa dilakukan pada *game* teknologi berbasis multimedia interaktif untuk memuat materi edukasi dan pengetahuan, namun mengandung unsur hiburan. Hal tersebut bisa tercapai, karena kemampuan multimedia dalam membangun interaktivitas dan *non-linier storyline* yang begitu luar biasa.

Dengan pendekatan seperti ini, maka materi yang bisa dimasukkan dalam sebuah program *game* teknologi bisa disampaikan kepada para penggunanya melalui beragam

pendekatan konsep visual yang lebih menarik. Materi yang ingin dimasukkan ke dalam program harus mempertimbangkan usaha mencapai target sasaran. Hal ini nantinya mempengaruhi bentuk dan jenis informasi yang ditampilkan, serta bagaimana strategi dalam proses mengkomunikasikan pesannya. Hal ini sangat penting, supaya tidak terdapat jarak antara pengguna dengan *video game*, terutama apabila mengingat bahwa sebuah *game* harus kuat unsur hiburannya. Hal ini juga dimaksudkan karena prinsip hiburan sekaligus prinsip tantangan (*rintangan*), yang tervisualisasikan, merupakan salah satu faktor terbesar yang mampu meningkatkan stimulus sebagai daya tarik utama dalam berinteraksi dengan penggunanya.

Video game yang digunakan untuk memperkenalkan aksara Bali serta cerita rakyat Bali ber-*genre puzzle*, dalam penelitian ini, menekankan pada pemecahan teka-teki yang mencakup logika, strategi, pengenalan pola, urutan memecahkan, atau hanya permainan murni. Beberapa *game puzzle* memberi tantangan kepada pemain untuk menyusun kembali potongan-potongan gambar yang telah diacak.

Dalam sebuah *game puzzle* sederhana, dimana pemain akan menyatukan objek yang telah diacak menjadi suatu bentuk yang

diinginkan dalam jangka waktu yang telah ditentukan, dapat membantu mempermudah dalam proses memperkenalkan nilai-nilai kebudayaan, khususnya budaya Bali. Pola ini mampu meningkatkan upaya melestarikan budaya Bali melalui peranan simbol tradisi dalam sebuah konsep permainan (*game*) visual, karena permasalahan mengenai adanya kesulitan di dalam “memindahkan” suatu pengetahuan mengenai budaya Bali dari generasi sebelumnya kepada generasi muda sejak usia dini, sudah mampu “terpecahkan” dengan baik.

Gabungan antara interaktivitas dengan multimedia, yang banyak dimanfaatkan dalam *game* teknologi, telah terbukti menjadi sesuatu yang begitu adiktif. Potensi seperti ini sangat bermanfaat, jika bisa dimanfaatkan secara positif. *Game* merupakan sebuah media yang dapat berfungsi sebagai sebuah *edutainment*, yakni suatu media yang menggabungkan unsur edukasi (*education*), sekaligus sebagai media hiburan (*entertainment*) atau belajar sambil bermain.

Penulis berharap melalui proses berkarya ini dapat bermanfaat sebagai landasan bahan kajian lebih lanjut bagi pihak yang nantinya akan berkepentingan dengan tema yang telah dikemukakan dalam artikel penelitian ini. Semoga hal ini dapat menjadi perhatian yang lebih serius dalam pengembangan media desain komunikasi visual, khususnya di bidang pendidikan. Perkembangan yang dimaksudkan, yakni terjadinya sinergi antara proses pembelajaran dengan proses mengkomunikasikan pesan visual dalam memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini.⁴

Referensi

- Adnyani, Ni Ketut Sari. (2016). “Bentuk Perkawinan Matriarki pada Masyarakat Hindu Bali Ditinjau dari Perspektif Hukum Adat dan Kesetaraan Gender” dalam *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, Vol.5(1), April, hlm.754-769.
- ⁴*Pernyataan*: Kami, dengan ini, menyatakan bahwa makalah penelitian ini bersifat original, bukan hasil plagiat, dan belum pernah atau tidak sedang diajukan pada redaksi jurnal nasional lain. Demikian pernyataan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.
- Agustinus, Nilwan. (1995). *Pemograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Penerbit Elek Media Komputindo.
- Amalia, D. & K. Esti [eds]. (2012). *Warga Bicara Media: Sepuluh Cerita*. Jakarta: CIPG [Centre for Innovation Policy and Governance] dan HIVOS Kantor Regional Asia Tenggara, didanai oleh Ford Foundation. Tersedia secara online juga di: <http://cipg.or.id/wp-content/uploads/2015/06/MEDIA-5-Warga-Bicara-Media-2012.pdf> [diakses di Denpasar, Indonesia: 20 Juni 2016].
- Amanda, Rika Agustina. (2016). “Pengaruh *Game Online* terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda” dalam *e-Journal Ilmu Komunikasi*, Vol.4(2), hlm.290-304. Tersedia secara online juga di: <http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id> [diakses di Denpasar, Indonesia: 3 Juli 2016].
- Annetta, Leonard. (2011). *Serious Educational Game Assessment: Practical Method and Models for Educational Games, Simulations, and Virtual Worlds*. Rotterdam: Sense Publishers.
- Anoegrajekti, Novi et al. [eds]. (2014). *Dinamika Budaya Indonesia dalam Pusaran Pasar Global*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Ardika, I Gede. (2006). “Kebijakan, Strategi, dan Revitalisasi Bahasa Bali”. *Makalah yang disampaikan dalam Kongres Bahasa Bali VI* di Denpasar, Bali, Indonesia.
- Arsyad, Azhar. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Artikel berjudul “Mengenal Asta Kosala Kosali: Tata Ruang dan Bangunan Bali”. Tersedia secara online di: <http://popbali.com/mengenal-asta-kosala-kosali-tata-ruang-dan-bangunan-bali> [diakses di Denpasar, Indonesia: 20 Juni 2016].
- Baharuddin. (2015). “Bentuk-bentuk Perubahan Sosial dan Kebudayaan”. Tersedia secara online di: <file:///C:/Users/acer/Downloads/323-1066-1-PB.pdf> [diakses di Denpasar, Indonesia: 20 Juni 2016].
- Bakker, S.J. (2014). *Filsafat Kebudayaan: Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Barber, Vicky. (2011). *Creating Children's Art Games for Emotional Support*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Beals, R.L. & H. Hoijer. (1977). *An Introduction to Anthropology*. New York and London: McMillan Publisher, fifth edition.
- Beratha, Ni Luh Sutjiati, Ni Wayan Sukarini & I Made Rajeg. (2016). “Hibridisasi Seni Kerajinan Patung di Desa Kedisian, Bali” dalam *Jurnal Kajian Bali*, Vol.6(2), Oktober, hlm.177-194.
- Bogdan, R. & S. Bilken. (1992). *Qualitative Research for Education*. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Cassirer, Ernst. (1944). *An Essay on Man: An Introduction to a Philosophy of Human Culture*. London: Yale University Press.
- Cresswell, J. (1998). *Research Design: Qualitative & Quantitative Approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Edvardsen, Frej. (2010). *Educational Games: Design, Learning, and Applications*. New York: Nova Science Publishers.

- Edwards, L. (1982). *Language, Society, and Identity*. London: Basil Blackwell Ltd.
- Flew, Terry. (2008). *New Media: An Introduction*. Australia: Oxford University Press. third edition.
- Fraser, B.J. (2011). *Science Learning Environments: Assessment, Effects, and Determinants*. Perth, Australia: Curtin University of Technology.
- Geriya, Wayan. (2013). *Jelajah Keris Bali: Pusaka Budaya Nusantara*. Denpasar: Museum Bali.
- Ginting, Sahnan. (2009). "Hubungan Agama dan Budaya dalam Hindu". Tersedia secara online di: <http://www.hindu-dharma.org/> [diakses di Denpasar, Indonesia: 3 Juli 2016].
- Goris, R. (1974). *Sekta-Sekta di Bali*. Jakarta: Penerbit Bhratara, Terjemahan.
- Hamalik, Oemar. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hanrahan, M. (1998). "The Effect of Learning Environment Factors on Students' Motivation and Learning" dalam *International Journal of Science Education*, 20(6), pp.737-753.
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, Terjemahan. <http://www.balipost.co.id/BaliPostcetak/2002/9/18/op2.htm> [accessed in Denpasar, Indonesia: June 20, 2016].
- <http://www.wacananusantara.org/mengenal-budaya-bali-lebih-dekat> [diakses di Denpasar, Indonesia: 20 Juni 2016].
- Huizinga, Johan. (1990). *Homo Ludens*. Jakarta: Penerbit LP3ES, Terjemahan.
- Kaler, I. (1982) *Butir-butir Terceceran tentang Adat Bali*. Denpasar: Bali Agung.
- Kartono, Kartini. (2007). *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.
- Kusumadewi, T. (2009). "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Sosial pada Remaja". *Skripsi Sarjana Tidak Diterbitkan*. Depok: Fakultas Psikologi UI [Universitas Indonesia].
- Mackey, Margaret. (2011). *Narrative Pleasures in Young Adult Novels, Films, and Video Games : Critical Approaches to Children's Literature*. New York: Palgrave Macmillan.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Neumann, John von & Oskar Morgenstern. (1953). *Theory of Games and Economic Behavior*. New York: n.p. [no publisher], 3rd edition.
- Novitasari, Nurul. (2011). "CD Interaktif: Pengenalan Huruf dan Angka untuk Anak Usia 2-4 Tahun". *Makalah Tidak Diterbitkan*. Semarang: Koleksi Perpustakaan Pusat UNNES [Universitas Negeri Semarang].
- Parimartha, I Gde. (2003). "Memahami Desa Adat, Desa Dinas, dan Desa Pakraman: Suatu Tinjauan Historis Kritis". *Orasi Ilmiah dalam Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar Bidang Ilmu Sastra pada Fakultas Sastra UNUD [Universitas Udayana] di Denpasar, Bali, Indonesia*.
- Pekarsky, Brita. (2015). *The New Drug Reimbursement Game*. Swizerland: Springer International Publishing.
- Prisner, Erich. (2014). *Game Theory through Examples*. New York: Mathematical Association of America.
- Rahmat, Pupu Saeful. (2009). "Penelitian Kualitatif" dalam *Jurnal Equilibrium*, Vol.5(1), Januari-Juni, hlm.1-8. Tersedia juga secara online di: <http://yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.pdf> [diakses di Denpasar, Indonesia: 3 Juli 2016].
- Riadi, Muchlisin. (2013). "Definisi dan Elemen Game". Tersedia secara online di: <http://www.kajianpustaka.com/2013/11/definisi-dan-elemen-game.html> [diakses di Denpasar, Indonesia: 20 Juni 2016].
- Rogers, Vanessa. (2011). *Games and Activities for Exploring Feelings with Children*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Rushkoff, Douglas. (2002). *Cyberia: Life in the Trenches of Cyberspace*. London: Clinamen Press.
- Setyadi, Yulianto Bambang. (2000). "Persepsi dan Partisipasi dalam Mendukung Usaha Pariwisata Berdasarkan Lingkungan Tradisi pada Masyarakat Bali" dalam *Jurnal Penelitian Humaniora*, Vol.1, No.1, Pebruari. Surakarta: Lembaga Penelitian UMS [Universitas Muhammadiyah Surakarta].
- Silberman, M. (2009). *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani, Terjemahan.
- Stacey, E. & M. Rice. (2002). "Evaluating an Online Learning Environment" dalam *Australian Journal of Educational Technology*, 18(3), pp.323-340.
- Suacana, Wayan Gede. (2011). "Budaya Demokrasi dalam Kehidupan Masyarakat Desa di Bali" dalam *Jurnal Kajian Bali*, Vol.1(1), April, hlm.88-123.
- Suastra, I Made. (2008). "Bahasa Bali sebagai Simbol Identitas Manusia Bali". Tersedia secara online di: <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=16384&val=994> [diakses di Denpasar, Indonesia: 20 Juni 2016].
- Sudana, I Putu. (2009). "Pemahaman Lintas Budaya dalam Pariwisata: Perbedaan Budaya Barat dan Timur" dalam *Analisis Pariwisata*, Vol.9(1), hlm.75-80.
- Supendi, Pepen. (2008). *Fun Game*. Depok: Penebar Swadaya.
- Swastika, I Ketut Pasek. (2008). *Pitra Yadnya*. Denpasar: CV Kayumas Agung.
- Vaughan, T. (1994). *Multimedia: Making it Work*. USA [United States of America]: McGraw-Hill, second edition.
- Wena, I Made. (2012). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- White, Leslie A. (1940). "The Symbol: The Origin and Basis of Human Behavior" in *Philosophy of Science*, Vol.7 [October], pp.451-463.
- Wibawanto, Wandah. (2012). "Pengembangan Aset Visual dalam Game Simulasi Pertanian Organik Astro Farmer dengan Pendekatan Symbolic Analogy". Tersedia secara online di: <http://www.academia.edu/12009162> [diakses di Denpasar, Indonesia: 20 Juni 2016].
- Wilian, Sudirman. (2006). "Bahasa Minoritas, Identitas Etnik, dan Kebertahanan Bahasa: Kasus Bahasa Sumbawa di Lombok" dalam *Linguistik Indonesia*:

- Jurnal Ilmiah Masyarakat Indonesia*, Th.23, No.1.
 Jakarta: Masyarakat Linguistik Indonesia bekerja sama dengan Yayasan Obor Indonesia, hlm.89-102.
- Windia, Wayan, Sumiyati & Gede Sedana. (2015). "Aspek Ritual pada Sistem Irigasi Subak sebagai Warisan Budaya Dunia" dalam *Jurnal Kajian Bali*, Vol.5(1), April, hlm.23-38.
- Wirawan, I Made Adi. (2011). *Tri Hita Karana: Kajian Teologi Sosiologi dan Ekologi Menurut Veda*. Surabaya: Paramitha.
- Wiwin, I Wayan. (2013). "Pariwisata versus Nilai Sosial-Budaya Masyarakat Bali". Tersedia secara online di: <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=117610&val=5418> [diakses di Denpasar, Indonesia: 3 Juli 2016].
- Yamashita, S. [ed]. (2003). *Bali and Beyond: Exploration in the Anthropology of Tourism*. USA: Berghahn Books.



Game Edukasi tentang Budaya Bali

(Sumber: <http://www.arcadesindo.com>, 3/7/2016)

Proses berkarya, dengan didahului oleh penelitian dan observasi lapangan ini, merupakan sebuah gerak kecil yang mencoba memanfaatkan kemajuan teknologi multimedia bagi pendidikan. Proses kreasi sebuah *game* mengenai pengenalan aksara Bali serta cerita rakyat Bali merupakan karya sederhana mengenai kemungkinan yang bisa dilakukan pada *game* teknologi berbasis multimedia interaktif untuk memuat materi edukasi dan pengetahuan, namun mengandung unsur hiburan. Hal tersebut bisa tercapai, karena kemampuan multimedia dalam membangun interaktivitas dan *non-linier storyline* yang begitu luar biasa.