

PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI MULTIMEDIA AJISAKA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA JAWA

DESIGNING OF AJISAKA MULTIMEDIA APPLICATION USER INTERFACE AS JAVANESE SCRIPT LEARNING MEDIA (SDN 02 POLANHARJO KLATEN, CASE STUDY)

Rifqi Nurlailli¹, Aris Rahmansyah, S.Sn., M.Ds², Muhammad Iskandar, S.Sn³
^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
rifqinurlailli28@gmail.com

Aksara Jawa produk budaya Jawa yang perlu dilestarikan. Pemerintah melalui Dinas Pendidikan memasukan pembelajaran aksara Jawa pada pembelajaran Bahasa Jawa dari tingkat sekolah dasar sampai sekolah menengah keatas. Pembelajaran aksara Jawa dirasa kurang karena dalam satu minggu anak-anak hanya mendapatkan waktu dua jam, oleh karena itu diperlukan media pendamping dalam proses pembelajaran sehingga anak-anak bisa belajar aktif. Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran selain itu juga multimedia dapat menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar anak. Metode perancangan yang digunakan adalah dengan melakukan pengumpulan data (wawancara, observasi, dan studi literatur), kemudian melakukan analisis data dengan metode kualitatif. Dari hasil analisis data, didapatkan aplikasi multimedia AJISAKA sebagai media pendukung pembelajaran aksara Jawa untuk menarik minat untuk belajar.

Kata Kunci : *User Interface*, Media Pembelajaran, Multimedia, dan Aksara Jawa

Java, Java Script cultural products which should be preserved. The Government through the department of education to enter teaching Java script on learning the Java language from primary school to secondary school and above. Learning Java script is less due within one week of the children only get two hours, therefore it is necessary companion media in the learning process so that the children can learn actively. Multimedia learning can be defined as multimedia applications used in the learning process but it is also a multimedia can attract and foster children's interest in learning. Design method used is to perform data collection (interviews, observation, and literature study), and then perform data analysis with qualitative methods. From the analysis of data, multimedia applications didapatkan Ajisaka as a medium of learning support Java script to attract the interest to learn.

Keywords: *User Interface, Media Education, Multimedia, and Java Script*

1. Pendahuluan

Seiring dengan berjalannya waktu, aksara Jawa mulai ditinggalkan dan dilupakan masyarakat Jawa sebagai pemilik aksara Jawa justru disinyalir semakin tidak mengenal aksaranya sendiri. Dalam kehidupan sehari-hari aksara Jawa sudah tidak sebagai bahasa tulisan pada umumnya. “*Wong Jowo wes ilang Jawane, Wong Jowo Ora Njawan?*” seperti yang dituturkan oleh bapak Sanyata S.pd Guru bahasa Jawa SDN 03 Nglagahwangi.

Pembelajaran aksara Jawa sendiri masuk pada pembelajaran Bahasa Jawa di tingkat Sekolah Dasar dan waktu penyampaian materi dalam satu minggu hanya dua jam. Waktu dua jam ini dirasa sangat kurang dengan banyaknya kopetensi yang harus mereka capai yaitu membaca maupun menulis aksara

Jawa sebagaimana yang telah tertera pada kurikulum tingkat satuan pendidikan untuk aksara Jawa. Dalam pembelajaran membaca maupun menulis aksara Jawa yang perancang amati dari empat sekolah dasar mayoritas mereka menggunakan metode ceramah. Saat ini masih belum ada media pembelajaran yang modern dan interaktif sebagai pendamping dalam belajar aksara Jawa.

Selama ini media pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan buku paket, yang cenderung *monotone*. Oleh karena itu untuk memotivasi siswa dalam belajar aksara Jawa perlu pengembangan terhadap media pembelajaran yang mana bisa membuat anak-anak tertarik dan menumbuhkan minat untuk belajar. Sehingga diharapkan bisa membuat aksara Jawa yang dianggap sulit oleh anak-anak bisa disampaikan dan dipelajari dengan mudah. Seperti yang dikemukakan oleh *Fenrich (1997)* salah satu keunggulan dari media pembelajaran adalah metode pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menambah motivasi belajar anak lebih meningkat.

Multimedia dibagi dalam dua kategori yaitu multimedia *linier* dan multimedia interaktif. Multimedia *linier* adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sedangkan multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol sehingga pengguna dapat memilih sesuai kehendaknya seperti media pembelajaran, aplikasi game dan lain- lain. Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, sikap dan ketrampilan) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga proses belajar terjadi, terarah dan bertujuan.

Dalam pemilihan multimedia ada beberapa yang harus di perhatikan yaitu antar muka pengguna (*User Interface*), kapabilitas sistem, bagaimana pengguna menggunakan dan belajar untuk menggunakan navigasi sistem, dan bagaimana element-element dalam program bisa berjalan dengan baik.. *User Interface* merupakan mekanisme komunikasi *user* dengan sistem. *User Interface* dibagi menjadi dua jenis, yaitu : *Graphical User Interface (GUI)* dan *Text-Based*. *Graphical User Interface* menggunakan unsur- unsur multimedia seperti gambar, suara dan video untuk berinteraksi sedangkan *Text-Based* menggunakan syntax atau yang sudah ditentukan untuk memberi perintah.

Harel 1992 Sistem software untuk keperluan pengajaran dan belajar masuk pada sistem yang reaktif sebab sistem tersebut bisa beriteraksi dengan peserta didik. Sedangkan *Green (1985)* lebih menekankan terhadap pengembangan antar muka (*User Interface*) dan *Joseph Saulter (2007:90)* mengatakan bahwa komponen yang memiliki pengaruh besar dalam sebuah aplikasi multimedia adalah *user interface*.

Maka dari itu diperlukan perancangan user interface aplikasi multimedia AJISAKA sebagai media pembelajaran aksara Jawa untuk menarik minat anak-anak dalam belajar aksara Jawa sehingga anak-anak bisa belajar aktif.

2. Dasar Teori

2.1 Media Pembelajaran

Menurut *Harjanto* dalam buku *Perencanaan Pengajaran*, halaman:246, Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar. Dan menurut *Criticos, 1996* media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah sarana perantara dalam proses belajar sebagai alat dan bahan kegiatan dalam proses pembelajaran.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia makna pembelajaran diambil dari kata ajar, yang artinya petunjuk yang diberikan kepada orang agar orang itu mengerti. Sedangkan istilah pembelajaran (*Hamruni:2009*), pembelajaran berasal dari kata belajar suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan. Jadi pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan untuk menjadikan orang itu belajar. Dan dikatakan pembelajaran jika terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik.

Dan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana proses perantara dalam proses pembelajaran.

2.2 Aplikasi Multimedia

Aplikasi multimedia adalah aplikasi yang dirancang serta dibangun dengan menggabungkan elemen-elemen seperti teks atau dokumen, suara, gambar, animasi dan video. (*Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan, Munir, 2013*)

Aplikasi multimedia pendidikan antara lain sebagai perangkat lunak pengajaran, memberikan fasilitas untuk mahasiswa atau siswa untuk belajar mengambil keuntungan dari multimedia, belajar jarak jauh dan pemasaran pendidikan.

Penggunaan aplikasi multimedia dalam proses belajar mengajar akan meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, dan memandu belajar lebih baik (*Davies, Crowther dalam Buku Multimedia: Suyanto,2005 hal :340*)

Jadi multimedia bisa digunakan sebagai media pendidikan yang dapat diandalkan dibanding dengan media-media yang lain, multimedia akan membantu pesert didik menjadi lebih aktif dan kreatif dalam belajar, dan menjadikan pendidik sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk belajar. Multimedia juga sebagai media pembelajaran yang menarik yang menyentuh berbagai panca indra dan menarik perhatian serta minat. Serta untuk pendidik multimedia dapat menjelaskan suatu konsep yang sulit dijelaskan.

2.3 User Interface

User Interface atau antarmuka pemakai merupakan komunikasi antara pengguna (*user*) dengan sistem. Antarmuka pemakai (*User Interface*) dapat menerima informasi dari pengguna (*user*) dan memberikan informasi kepada pengguna (*user*) untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi *User Interface* ada dua jenis, yaitu:

- a. *Graphical User Interface* (GUI): Menggunakan unsur-unsur multimedia (seperti gambar, suara, video) untuk berinteraksi dengan pengguna.
- b. *Text-Based*: Menggunakan *syntax*/rumus yang sudah ditentukan untuk memberikan perintah.

Saat ini *user interface* yang banyak digunakan dalam *software* adalah *GUI* (*Graphical User Interface*). *GUI* memberikan keuntungan seperti:

- a. Mudah dipelajari oleh pengguna yang pengalaman dalam menggunakan komputer cukup minim.
- b. Berpindah dari satu layar ke layar yang lain tanpa kehilangan informasi.
- c. Akses penuh pada layar dengan segera untuk beberapa macam tugas/keperluan

Beberapa karakteristik dan Prinsip dari *Graphical User Interface* (*GUI*) dan penjelasannya dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 2.1 Karakteristik GUI
 Sumber: *Graphical User Interface (GUI) Ahmad Basuki*

Karakteristik	Penjelasan
<i>Window</i>	Beberapa <i>window</i> bisa ditampilkan informasi-informasi berbeda sekaligus dalam layar.
<i>Icon</i>	Mewakili informasi yang berbeda seperti <i>icon</i> untuk <i>file</i> , <i>icon folder</i> atau <i>icon</i> untuk program tertentu.
<i>Menu</i>	Menawarkan perintah- perintah yang disusun dalam menu tanpa harus menetik.
<i>Pointing</i>	Alat penunjuk seperti <i>mouse</i> untuk memilih pilihan pada layar.
<i>Graphic</i>	Gambar yang bisa dicampur dengan teks pada display yang sama untuk menyajikan informasi.

2.4 Teori Gestalt

Gestalt merupakan istilah psikologi yang berarti “kesatuan yang utuh”. Teori *Gestalt* menjelaskan proses penyatuan dan pengorganisasian komponen-komponen yang berbeda sehingga membentuk visual atau pola yang memiliki unsur kemiripan dan menjadi kesatuan (*Lia Anggaini 2014: 47-48*). Persamaan jenis ini terbentuk dari :

- a. Kesamaan bentuk, kesamaan terjadi ketika benda terlihat mirip satu sama lain. Orang menganggap mereka sebagai kelompok atau pola.
- b. Kesenambungan pola kelanjutan terjadi ketika arah penglihatan menjadi bergerak mengikuti arah satu objek dan melanjutkannya ke objek yang lain.
- c. Penutupan bentuk, penutupan terjadi ketika sebuah benda tidak lengkap atau terdapat bidang *negative* dan kosong, namun bentuk tersebut masih terlihat seperti satu kesatuan yang memiliki bayangan visual yang sama dengan obyek yang sebenarnya.
- d. Kedekatan posisi, sebuah bentuk yang sama dengan posisi berjauhan akan terlihat terpecah dan tidak memiliki *hirarki*. Namun setelah didekatkan bentuk- bentuk tersebut akan terlihat menjadi satu kesatuan
- e. Gambar, penggabungan dua buah objek atau lebih yang dapat menghasilkan bentuk objek lain.

3. Pembahasan

3.1 Analisis Data

Berdasarkan klasifikasi dari dat-data yang didapat melalui observasi, wawancara dan studi literatur penulis menganalisa data-data tersebut dan mendeskripsikannya. Aksara Jawa perlu dilestarikan. Waktu belajar dua jam dalam kelas dirasa kurang untuk menambah pengetahuan aksara Jawa untuk anak sekolah dasar maka diperlukan media pendamping untuk anak agar anak bisa belajar secara aktif. Sehingga anak bisa belajar sendiri dirumah tanpa guru maupun orang tua dan anak bisa bebas dalam belajar aksara Jawa.

Dari hasil observasi tersebut maka perancang membuat sebuah aplikasi aksara Jawa AJISAKA sebagai media pembelajaran aksara Jawa. Sebab multimedia atau media pembelajaran sangat

berperan dalam meningkatkan minat dalam belajar anak karena dalam aplikasi multimedia gabungan dari gambar, teks, audio, video dan animasi yang membuat anak tertarik untuk mempelajarinya.

3.2 Segmentasi

- Data demografis dari khalayak sasaran adalah sebagai berikut :
 - Usia : 9-12 Tahun
 - Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
 - Pendidikan : Sekolah Dasar
 - Pekerjaan : Pelajar
- Geografis : Kota Klaten
- Psikografis : Anak – anak pada usia 9 – 12 tahun secara psikologi bersifat aktif (dari cara berperilaku) dan imajinatif.
- Prilaku Konsumen : Berdasarkan pada hasil kuesioner yang penulis sebar pada dua sekolah dasar yang berbeda, anak pada rentang usia sekolah dasar untuk kelas 4 dan 5.

3.3 Hasil Perancangan

3.3.1 User Interface

Tabel 4 User Interface AJISAKA
Sumber : Dokumentasi Perancang

User Interface



Gambar Halaman Intro AJISAKA
Sumber : Dokumentasi Perancang

User Interface pada halaman intro AJISAKA ini terdiri dari *background*, karakter dan logo aplikasi serta penambahan gerbang atau gapura. Yang mana gapura ini sebagai tanda selamat datang yang menggambarkan keramahan orang Jawa. Selain itu juga setiap desa-desa, sekolah-sekolah maupun instansi di Klaten dan sekitarnya pasti menggunakan gapura.

Tombol menu pilihan yang berada di tengah menggunakan teori *layout Emphasis* yaitu penekanan dibagian tertentu agar pembaca lebih terarah. Karena dalam menu ini hanya ada satu tombol untuk bisa masuk ke menu utama.

Desain tombol pada AJISAKA ini cukup komunikatif dan mudah diterima oleh *user*. Seperti pada tombol AJISAKA terdapat informasi klik yang mengarah pada tombol AJISAKA untuk bisa membukanya.



Gambar Halaman menu utama

Sumber : Dokumentasi Perancang

User Interface pada halaman utama AJISAKA ini terdiri dari *background*, ilustrasi tokoh pendukung dan tombol menu. Tokoh aplikasi AJISAKA ini hanya sebagai ilustrasi sebagai dekorasi. Sedangkan tampilan *layout* menggunakan teori *layout Sequence* yaitu urutan perhatian dalam layout atau aliran pandangan ketika melihat *layout*. Tombol utama yang ingin disampaikan oleh perancang adalah konten aksara Jawa. Apa itu aksara Jawa, apa saja dan bagaimana menulis aksara Jawa. Selain itu juga perancang menggunakan teori *Gestalt*



Gambar Halaman menu belajar aksara nglegena

Sumber : Dokumentasi Perancang

Ketika *user* menekan tombol belajar maka akan keluar tampilan diatas, selain aksara tersebut ada 3 materi yaitu aksara nglegena, aksara sandang dan aksara pasang yang mana 3 materi ini sebagai dasar anak-anak sekolah dasar dalam mengenal aksara Jawa. Layer ini tersusun seperti *slide* dimana user harus menekan tombol next untuk menuju layer selanjutnya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil laporan dan penelitian yang telah penulis lakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Merancang media pembelajaran yang baru sebagai media pendamping pembelajaran aksara Jawa agar anak bisa belajar secara aktif dan untuk meningkatkan minat belajar anak pada pelajaran aksara Jawa.
2. Perancangan *User Interface* memudahkan anak dalam mengoperasikan sendiri tanpa harus didampingi oleh guru maupun orang tua, sehingga anak bisa belajar aktif. *User interface* yang baik adalah yang mudah difahami dan dapat di mengerti oleh *user* dan tidak membuat *user* kebingungan sehingga mudah dalam mengaksesnya.

Adapaun saran-saran untuk pembaca dan pemakai aplikasi ini :

Aksara adalah bahasa tulisan yang diwariskan oleh suku Jawa sehingga menjadi sebuah identitas suku Jawa yang perlu dilestarikan dan dipahami oleh generus bangsa sejak sekolah dasar. Usaha pemerintah dalam melestarikan budaya Jawa ini sangatlah bagus sebagai generasi muda suku jawa dan pelajar hendaknya bisa menghargai dan menjaga identitas budaya agar tidak hilang begitu saja. Penulis berharap masyarakat Jawa khususnya anak-anak bisa menghargai budaya mereka salah satunya aksara jawa.

Daftar Pustaka

- [1] Angraini, Lia. (2013). *Desain Komunikasi Visual Untuk Pemula*. Bandung : Penerbit Nuasa Cendikia
- [2] Creswell, John W. (2012). *Research Design Pendekatan Kualitatif*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- [3] Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung : Penerbit Alfabeta
- [4] Suyanto. (2005). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersain*. Yogyakarta : Andi Yogyakarta
- [5] Saulter, Joseph. (2007). *Introduction To Video Game Design and Development*