

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannya pun menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Aksara Jawa dipakai dalam berbagai teks berbahasa Jawa dan beberapa bahasa lain di sekitar wilayah penuturannya. Aksara ini lebih dikenal sebagai Hanacaraka atau Carakan. Namun aksara tersebut semakin tidak dikenali oleh masyarakatnya sendiri termasuk generasi muda, karena secara umum bangsa Indonesia sudah menggunakan bahasa resmi bahasa Indonesia dan aksara Latin dalam berkomunikasi secara tertulis. "Penggunaan aksara Jawa pada masa sekarang ini hanya terbatas sebagai simbol kedaerahaan yang disematkan pada namanama jalan, gedung-gedung pertemuan, gedung-gedung pemerintahan, dan lain-lain" (Indria, 2008: 143). Jelas terlihat bahwa aksara Jawa pada masa sekarang kurang difungsikan, sehingga keberadaannya semakin tidak terlihat.

Siswa sekolah dasar mulai enggan mempelajari aksara Jawa. Upaya pemerintah dengan memasukkan aksara Jawa dalam materi ajar pada mata pelajaran bahasa Jawa pun kurang disambut baik. Minat siswa dalam mempelajari aksara Jawa belum sepenuhnya terbangun. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa hal, seperti yang disebutkan oleh Indria (2008: 246) bahwa BAPPEDA DIY telah meneliti mengenai kondisi pembelajaran bahasa Jawa di SD dan SMP 93% gurunya hanya menggunakan metode ceramah.

Dengan kondisi seperti ini, sangat kecil harapannya siswa-siswa dapat tertarik untuk mempelajari bahasa Jawa khususnya aksara Jawa. Hal ini berpengaruh juga terhadap kelestarian aksara tersebut. Kedepannya, aksara Jawa bisa punah dan hanya menjadi sejarah. Dengan melihat fenomena yang seperti itu, sudah sepantasnya kita sebagai generasi penerus bangsa ikut melestarikan warisan budaya tersebut.

Kemajuan ilmu teknologi yang unggul, dapat membantu permasalahan diatas agar para pelajar dapat menggunakan maupun mempelajari bahasa budaya Aksara Jawa dengan mudah. Dalam hal ini, informasi dengan basis *multimedia* dapat digunakan sebagai sarana informasi tersebut.

*Multimedia* memberikan informasi yang sangat berguna kepada para *user*, karena lebih menarik untuk dilihat dan menyimak informasi yang disajikan. Kemampuan dari *multimedia* untuk menyajikan suatu informasi sangatlah tampak, karena disajikan dalam bentuk elemen-elemen multimedia seperti : suara, teks, grafik, video, maupun animasi. Sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam model teks, tetapi penggabungan dari elemen-elemen *multimedia* tersebut.

Dengan melihat perkembangan teknologi *smartphone*, banyaknya aplikasi yang dibuat untuk sistem operasi Android, dan sebagai salah satu upaya melestarikan budaya Aksara Jawa, maka penulis mengangkat tema dalam tugas akhir ini dengan judul "Aplikasi Media Pembelajaran Aksara Jawa 3D" berbasis Android.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan:

Bagaimana menerapkan Aksara Jawa dalam teknologi *Multimedia* dan menampilkan Aksara Jawa pada teknologi *Android* supaya para pelajar lebih tertarik dan lebih mudah dalam mengenal dan mempelajari Aksara Jawa.

## 1.3 Batasan Masalah

Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Aksara Jawa berbasis *Android* ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Proses pembuatan *3D* Aksara Jawa menggunakan *software* 3dsMax
2. Membuat tampilan *background* menggunakan *software* Coreldraw X7
3. Proses pembuatan *icon* menu menggunakan *software* CoreldrawX7
4. Proses pembuatan kartu marker menggunakan *software* CoreldrawX7
5. Proses pengaplikasian marker ke unity menggunakan Vuforia
6. Proses pembuatan *Augmented Reality* dan menggunakan *unity* untuk menampilkan bentuk *3D* kedalam *platform Android*.
7. Aplikasi "Aksara Jawa 3D" ini untuk mempelajari dasar Aksara Jawa

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini sebagai berikut :

1. Untuk melestarikan budaya Aksara Jawa.
2. Memudahkan para pelajar dari sekolah dasar hingga sekolah menengah keatas untuk mempelajari dan memahami Aksara Jawa.
3. Mengenalkan teknologi *Augmented reality* dan *Virtual reality* yang diterapkan pada objek Aksara Jawa.
4. Penerapan dan pengembangan ilmu yang didapat selama perkuliahan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Mengimplementasikan teknologi informasi dalam dunia pendidikan.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### 1.5.1 Penulis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan tentang bagaimana cara mengenalkan dan sarana belajar aksara Jawa pada masyarakat terutama pelajar agar tertarik untuk mempelajari aksara Jawa dengan cara yang menyenangkan.

##### 1.5.2 Aplikasi Aksara Jawa 3D

Sebagai aplikasi media pembelajaran Aksara Jawa yang menyenangkan untuk belajar dan mengenal budaya Aksara Jawa khususnya Aksara Jawa Yogyakarta.

### 1.5.3 Pendidikan

Untuk mempermudah para murid-murid sekolah atau pelajar untuk belajar Aksara Jawa hanya dengan *smarthphone* berbasis Android.

## 1.6 Metode Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, yaitu sebagai berikut:

### 1.6.1 Studi Literatur

Merupakan metode yang dilakukan dengan memanfaatkan literatur yang tersedia, seperti memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs web yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi oleh penulis, serta mengumpulkan referensi buku-buku yang tersedia

### 1.6.2 Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku, jurnal serta karya ilmiah sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan data penulis

### 1.6.3 Analisis

Metode ini dilakukan dengan menganalisa permasalahan yang dihadapi penulis sehingga dapat menyelesaikan dengan mudah.

### 1.6.4 Perancangan Sistem

Tahap ini merancang sistem yang akan dibuat berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan.

### 1.6.5 Pembuatan Program

Tahap ini melakukan implementasi dari hasil perancangan sistem yang telah dilakukan.

### 1.6.6 Pengujian Program

Pada tahap ini dilakukan pengujian program apakah sudah berjalan dengan baik atau belum dan dapat digunakan sesuai harapan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut:

### **BAB I Pendahuluan**

Berisi latar belakang rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II Landasan Teori**

Berisi uraian sistematis teori-teori yang ada pada berbagai pustaka yang mendasari serta mendukung pemecah masalah.

### **BAB III Analisis dan Perancangan**

Bab ini membahas mengenai analisis terhadap aplikasi yang akan dibuat seperti kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi, rancangan *user interface* dan rancangan tentang gambaran umum aplikasi yang akan di buat

#### **BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini berisikan tentang implementasi yang meliputi pembahasan pembuatan aplikasi “Aksara Jawa 3D berbasis Android” dan pembahasan hasil implementasi uji coba aplikasi, cara penggunaan aplikasi, dan cara instal aplikasi.

#### **BAB V Kesimpulan dan penutup**

Berisi tentang ringkasan hasil perancangan yang telah dilakukan serta saran untuk perancangan selanjutnya

