BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan ragam budaya, suku bangsa, dan tradisi. Setiap propinsi memiliki ciri khas yang berbeda, yang tercermin pada pola dan gaya hidup masing-masing. Namun perbedaan-perbedaan tersebut dapat terangkum dalam satu kesatuan sesuai dengan semboyan negara yaitu Bhinneka Tunggal Ika, yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu jua.

Letak geografis Indonesia terletak di 6°LU – 11°LS dan 95°BT – 141°BT. Indonesia memiliki 17.504 pulau yang tersebar dari Sabang hingga Merauke (menurut Departemen Dalam Negeri Republik Indonesia tahun 2004), 7.870 diantaranya sudah memiliki nama dan 9.634 belum memiliki nama. Diantaranya terdapat 5 buah pulau besar yang bernama pulau Sumatera, pulau Jawa, pulau Kalimantan, pulau Sulawesi, dan pulau Irian. Indonesia memiliki 33 provinsi dan 5 diantaranya memiliki status khusus sebagai Daerah Khusus dan Daerah Istimewa yaitu Aceh, Jakarta, Papua, Papua Barat, dan Yogyakarta.

Pulau Jawa merupakan salah satu pulau di Indonesia dengan kepadatan penduduk terbanyak. Pulau Jawa sendiri terbagi menjadi 6 provinsi yaitu Daerah Khusus Ibukota Jakarta (DKI Jakarta), Banten, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Sebagian besar penduduk suku Jawa banyak bermukim di provinsi Jawa Tengah dan DIY. Suku Jawa memiliki huruf

tersendiri yang sering disebut dengan aksara Jawa (abjad Jawa/ carakan) yang sering dipakai dalam beberapa teks berbahasa Jawa.

Seiring dengan kemajuan jaman, tradisi dan kebudayaan daerah kini sudah hampir punah. Semakin minimnya usaha pelestarian kebudayaan daerah mengakibatkan kekayaan kebudayaan ini semakin sedikit dikenal bahkan oleh warga negara Indonesia sendiri, khususnya para generasi muda.

Kasus klaim negara lain atas kebudayaan nusantara belakangan ini merupakan pelajaran yang sangat berharga bagi negara kita. Oleh karena itu, pendidikan mengenai kekayaan kebudayaan daerah sangatlah penting. Pengetahuan mengenai kebudayaan daerah khususnya aksara Jawa sebaiknya dilakukan sejak usia dini, misalnya sejak usia sekolah dasar.

Perkembangan teknologi modern hampir digunakan dan diterapkan disegala bidang. Selain untuk memudahkan mendapatkan informasi dengan mudah, cepat, dan akurat, dapat pula digunakan untuk melestarikan dan membangun ketahanan budaya yang lebih kokoh. Salah satu contohnya adalah dengan menerapkan kecanggihan teknologi komputer didunia pendidikan. Kecakapan dalam mengoperasikan teknologi menjadi semakin dibutuhkan untuk dapat menghadapi era globalisasi tersebut.

Pembelajaran tentang kebudayaan Indonesia khususnya aksara Jawa (abjad Jawa/ carakan) masih menggunakan panduan buku pelajaran. Pelajar terkadang bosan dan tidak menguasai apa yang dipelajarinya karena media text dianggap lama dan tidak menarik untuk menyampaikan informasi. Multimedia dianggap lebih interaktif dan lebih mudah menyampaikan informasi yang diberikan.

Berdasarkan hal tersebut, serta untuk memenuhi kebutuhan belajar tersebut dan menerapkannya dalam bidang teknologi, penulis tertarik untuk mengembangkan Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Multimedia yang disajikan secara menarik dan interaktif dan diperuntukkan bagi siswa-siswi sekolah dasar. Dari aplikasi pembelajaran tersebut, diharapkan dapat membantu penggunanya untuk lebih mengenal dan memahami aksara Jawa.

1.2. Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada bagaimana mengembangkan Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Multimedia ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pengembangan aplikasi ini antara lain:

1. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan 4 elemen multimedia yakni teks, gambar, suara, dan animasi.
2. Aplikasi ini ditujukan untuk siswa-siswi Sekolah Dasar kelas 4.
3. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Macromedia Director dan diintegrasikan dengan *tools multimedia* pendukung lainnya.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah Aplikasi Media Pembelajaran Aksara Jawa berbasis Multimedia.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Studi Pustaka

   Metode ini mempelajari literatur, buku, atau media cetak konvensional lainnya yang berkaitan dengan penelitian. Diharapkan metode ini dapat mempertegas teori serta keperluan analisa dan mendapatkan data yang sesungguhnya.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

   Melakukan analis, implementasi, dan desain sistem yang akan dibuat, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

   a. Analisis, yaitu proses pencarian informasi tentang sistem yang akan dikembangkan yang dituangkan dalam Laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
   b. Perancangan Sistem, yaitu proses penggambaran bentuk sistem yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
   c. Papan Cerita, yaitu urutan cerita dari aplikasi yang akan dibuat.
   d. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.
   e. Pengujian Perangkat Lunak (PDHULP), yaitu proses pengujian terhadap sistem yang dibuat, apakah telah berjalan dengan baik atau belum.

1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan akhir ini akan dibagi menjadi enam bab, yaitu :

1. BAB I PENDAHULUAN

   Menjelaskan mengenai Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metodologi Penelitian serta Sistematika Penulisan Laporan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

   Berisi uraian singkat mengenai hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian di dalam Tugas Akhir ini.

3. BAB III LANDASAN TEORI

   Menjelaskan mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat digunakan sebagai pembanding atau acuan dalam pembahasan masalah.

4. BAB IV ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK

   Menjelaskan mengenai hasil analisis dan perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.

5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

   Menjelaskan mengenai hasil implementasi dan pengujian sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

   Menarik kesimpulan dari pembahasan Tugas Akhir, serta beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut.