

Melestarikan Aksara Sunda Dengan Aplikasi Multimedia

Jenie Sundari

Teknik Informatika, STMIK Nusa Mandiri Jakarta
jenie.jni@nusamandiri.ac.id

Abstract - Sundanese letters are letter that come from sunda Land that has function to represent sundanese language in a long time ago. But with the coming of Dutch colonist, the existence of Sundanese letters are eliminated, so its presence is difficult to be known by future generations. Information technology is one way to gather and disseminate Sundanese letters to introduce and preserve Sundanese culture letters. Through multimedia, the presentation of sundanese letters knowledg is expected to attract people to learn their Sundanese characters. The method applied in this research is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC). It is not only through picture but also with voices that make it easier to learn.

Keywords: Sundanese Letters, Multimedia, MDLC.

Abstrak - Huruf Sunda adalah surat yang datang dari Tanah sunda yang memiliki fungsi untuk mewakili bahasa sunda dalam waktu lama. Tetapi dengan kedatangan penjajah Belanda, keberadaan surat Sunda dieliminasi, sehingga kehadirannya sulit untuk diketahui oleh generasi mendatang. Teknologi informasi merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan dan menyebarkan surat Sunda untuk memperkenalkan dan melestarikan huruf budaya Sunda. Melalui multimedia, presentasi huruf sunda knowledg diharapkan untuk menarik orang untuk belajar karakter Sunda mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Siklus Multimedia Development Life (MDLC). Hal ini tidak hanya melalui gambar tetapi juga dengan suara yang membuatnya lebih mudah untuk belajar.

Kata Kunci: Huruf Sunda, Multimedia, MDLC.

A. PENDAHULUAN

Aksara sunda merupakan huruf yang berasal dari tanah sunda, merupakan huruf yang digunakan pada zaman dahulu kala. Aksara sunda terbagi menjadi dua, yaitu aksara sunda baku dan aksara sunda kuno. Aksara sunda baku merupakan aksara yang sudah di sesuaikan, berdasarkan aksara sunda kuno. Seiring dengan perkembangan jaman dan kurangnya pemeliharaan budaya banyak diantara kita terutama suku Sunda yang tidak mengenal bahkan tidak tahu aksara sunda.

Menurut Wahyudi (2011): "Dengan dimasukkannya pembelajaran Aksara dalam kurikulum pendidikan, maka tentunya peran media dapat membantu pembelajaran, komputer sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam bentuk multimedia interaktif, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran aksara berbentuk multimedia interaktif."

Dengan pemanfaatan teknologi, penulis berharap aksara sunda dapat dengan mudah di kenalkan dan dipelajari oleh siapapun mulai dari pengenalan huruf dan angka, penulisan serta cara membacanya. Dengan adanya teknologi *mobile* yang semakin berkembang pesat ini merupakan suatu kesempatan untuk memperkenalkan aksara sunda berbasis multimedia kepada masyarakat Indonesia. Dengan adanya aplikasi pembelajaran dasar aksara sunda ini dapat melestarikan kembali

kebudayaan di Indonesia dan untuk mengenalkan kepada generasi berikutnya tentang budaya yang dimiliki suku sunda agar tidak terlupakan oleh masyarakat sehingga dapat meningkatkan dan menarik minat masyarakat terhadap belajar aksara sunda.

B. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan penulis adalah deskriptif. Dengan menjelaskan permasalahan yang ada dan mencari solusi untuk permasalahan tersebut. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan aplikasi aksara sunda ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan, concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.

C. TINJAUAN PUSTAKA

1. Aksara Sunda

Aksara Sunda Baku merupakan sistem penulisan hasil penyesuaian Aksara Sunda Kunayang digunakan untuk menuliskan Bahasa Sunda kontemporer. Saat ini Aksara Sunda Baku juga lazim disebut dengan istilah Aksara Sunda.

Setidaknya sejak Abad XII masyarakat Sunda telah lama mengenal aksara untuk menuliskan bahasa yang mereka gunakan. Namun pada awal masa kolonial, masyarakat Sunda dipaksa oleh penguasa dan keadaan untuk meninggalkan penggunaan Aksara

Sunda Kuna yang merupakan salah satu identitas budaya Sunda. Keadaan yang berlangsung hingga masa kemerdekaan ini menyebabkan punahnya Aksara Sunda Kuna dalam tradisi tulis masyarakat Sunda.

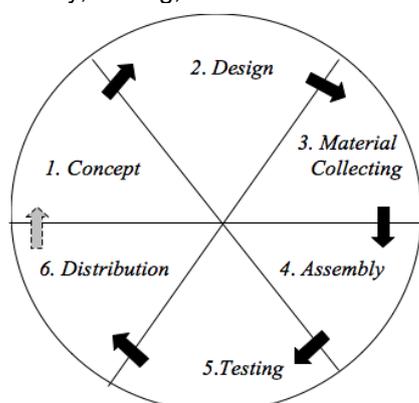
Oleh karena itu Pemerintah Daerah Provinsi Jawa Barat menetapkan Perda No. 6 tahun 1996 tentang Pelestarian, Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Sastra, dan Aksara Sunda yang kelak digantikan oleh Perda No. 5 tahun 2003 tentang Pemeliharaan Bahasa, Sastra, dan Aksara Daerah.

2. Multimedia

Multimedia berasal dari dua kata yaitu multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti perantara, jadi multimedia adalah gabungan beberapa unsur teks, gambar, audio, video, dan animasi yang menghasilkan sebuah presentasi yang memiliki komunikasi interaktif terhadap penggunaanya.

3. MDLC

Multimedia (MDLC) adalah metode yang bersumber dari Luther (1994) dan dijelaskan oleh Sutopo. Ada enam tahap dalam MDLC, yaitu Concept, Design, Material Collecting, Assembly, testing, dan distribution.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan MDLC
Sumber : Sutopo, Ariesto Hadi (2003)

Tahapan tahapan tersebut harus dijalankan secara berurutan.

- Concept, tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program
- Design, tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program.
- Material collecting, tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan.
- Assembly, tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia.
- Testing, dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan

dengan menjalankan aplikasi dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak.

- Distribution, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan .

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi multimedia dirancang menggunakan Adobe Flash CS6 yang dapat dijalankan dalam bentuk animasi. Animasi ini terdiri dari beberapa pilihan menu pembelajaran, diantaranya adalah pengenalan aksara vokal, aksara konsonan, rangkai dan juga angka. Untuk mengetahui kemampuan terhadap penerimaan pembelajaran aksara, disediakan latihan-latihan dengan beberapa soal yang ada.

Tahapan dalam pembuatan animasi aksara sunda di mlai dengan concept sampai dengan distribution.

1. Concept

Tujuan pembuatan animasi aksara sunda ini adalah pengenalan dan melestarikan budaya aksara sunda yang sudah hampir punah. Dikarenakan aksara sunda sudah tidak di gunakan, belum lagi informasi tentang aksara sunda yang sedikit. Padahal aksara sunda merupakan warisan budaya yang harus di jaga dan di ketahui oleh masyarakat luas. Dengan animasi aksa sunda diharapkan semua usia dan golongan dapat dengan mudah mengetahui bentuk dan pemakaian aksara sunda, yang bertujuan untuk melestarikan budaya bangsa.

2. Desain Aplikasi

a) Story board menu utama.

Tampilan awal dari animasi adalah pilihan jenis pembelajaran animasi:

VISUAL	SKETSA	AUDIO
<p>Tampil menu utama terdapat 6 (enam) pilihan: Jika di klik tombol Aksara Vokal maka akan masuk ke menu aksara vokal. Jika di klik tombol Aksara Konsonan maka akan masuk ke menu Aksara Konsonan. Jika di klik tombol Rangkaian maka akan masuk ke menu Rangkaian. Jika di klik tombol Angka maka akan masuk ke menu angka. Jika di klik tombol keluar maka akan keluar dari menu pembelajaran animasi interaktif</p>		<p>Musik</p>

Gambar 2. Storyboard menu utama

b) Story board Aksara Vokal

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Ketika tombol Panah berikutnya di klik maka akan tampil Aksara vokal berikutnya, sebaliknya bila tombol panah sebelumnya maka akan tampil aksara vokal sebelumnya. Jika klik menu maka akan kembali kemenu utama.	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Aksara Vokal Panah sebelumnya tampilan Aksara vokal Panah berikutnya menu </div>	Musik

Gambar 3. Storyboard Aksara Vokal

c) Storyboard aksara Konsonan

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Ketika tombol Panah berikutnya di klik maka akan tampil Aksara konsonanl berikutnya, sebaliknya bila tombol panah sebelumnya maka akan tampil aksara konsonan sebelumnya. Jika klik menu maka akan kembali kemenu utama.	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Aksara Konsonan Panah sebelumnya tampilan Aksara konsonan Panah berikutnya menu </div>	Musik

Gambar 4. Storyboard Aksara Konsonan

d) Storyboard Rarangken

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Ketika tombol Panah berikutnya di klik maka akan tampil rarangken berikutnya, sebaliknya bila tombol panah sebelumnya maka akan tampil rarangken sebelumnya. Jika klik menu maka akan kembali kemenu utama.	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Rarangken Panah sebelumnya tampilan rarangken Panah berikutnya menu </div>	Musik

Gambar 5. Storyboard Rarangken

e) Storyboard Angka

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Ketika tombol Panah berikutnya di klik maka akan tampil angka berikutnya, sebaliknya bila tombol panah sebelumnya maka akan tampil angka sebelumnya. Jika klik menu maka akan kembali kemenu utama.	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Angka Panah sebelumnya tampilan angka Panah berikutnya menu </div>	Musik

Gambar 6. Storyboard Angka

f) Storyboard Latihan

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Pada soal akan menampilkan soal-soal yang diberikan, kemudian pilih jawaban dengan memilih jawaban 1 atau jawaban 2. Setelah menjawab semua soal maka akan tampil nilai yang didapat.	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> latihan Jawaban 1 Jawaban 2 menu </div>	Musik

Gambar 7. Storyboard Latihan

3. Assembly

Adalah tampilan dalam bentuk aplikasi dari sebuah desain yang akan ditampilkan kepada Pengguna. Tampilan ini sudah interaktif dan menarik bagi pengguna.

Terdapat beberapa pilihan pada menu, sesuai dengan rancangan dari storyboard yang sudah di desain.pengguna. Tampilan ini sudah interaktif dan menarik.

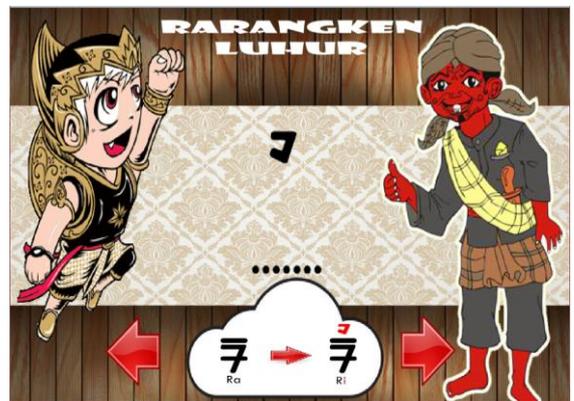
a) Tampilan Opening



Gambar 8. Tampilan opening

Pada tampilan opening hanya berupa judul aplikasi saja, untuk memulai animasi aksara sunda, user mengklik tombol mulai.

b) Tampilan utama



Gambar 9. Tampilan Utama

Untuk memulai penggunaan animasi ini, user dapat memilih beberapa menu sesuai kebutuhan.

c) Tampilan Aksara Vocal



Gambar 10. Tampilan Aksara Vocal

Pada tampilan ini, aksara vocal akan di tampilkan dalam bentuk aksara sunda dan alphabet. Dan bagaimana pengucapannya.

d) Tampilan Aksara Konsonan



Gambar 11. Tampilan Aksara Konsonan

Pada tampilan ini, aksara vocal akan di tampilkan dalam bentuk aksara sunda dan alphabet. Dan bagaimana pengucapannya.

e) Tampilan Rarangken



Gambar 12. Tampilan Rarangken

Rarangken Luhur, yang berisi tentang cara pengucapan atau mengubah bunyi pada aksara.

f) Tampilan Angka



Gambar 13. Tampilan Angka

Menampilkan penulisan angka dalam bentuk aksara sunda, dan bagaimana pengucapannya.

g) Tampilan Latihan



Gambar 14. Latihan

Untuk menguji pemahaman user tentang aksara sunda, disediakan menu untuk latihan. Yang berisi latihan aksara dan angka.

E. KESIMPULAN

1. Aplikasi ini menjadi salah satu alternative untuk melestarikan budaya aksara sunda
2. Diharapkan aplikasi ini dapat membantu meningkatkan dan mengenalkan budaya aksara sunda kepada masyarakat luas.
3. Dalam hal pendidikan budaya, animasi ini dapat dijadikan alat bantu pembelajaran bagi guru dan murid.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Binanto, Iwan 2010. *Multimedia Digital-dasar teori dan pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI.
- [2] <http://infobandung.co.id/sejarah-aksara-sunda/>
- [3] Indrawati, Youllia. Rosmala, Dewi. Ramdhanial, Ardy. *Aplikasi Pembelajaran alat musik gitar menggunakan model skenario multimedia interaktif timeline tree*. Volume 4 No. 1 April 2013
- [4] Kadir, Abdul dan Triwahyuni, Terra Ch. 2005. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- [5] Komputer, Wahana. 2012. *Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi.
- [6] Pressman, Roger S. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak-Buku Satu, Pendekatan Praktisi (Edisi 7)*. Yogyakarta: ANDI.
- [7] Ridwan, Mansoor Dan Mustikadara. 2013. *Perancangan Game Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Aksara Sunda Untuk Remaja*. Vol 5, 2013.
- [8] Muga Linggar Famukhit, Lies Yulianto, Maryono, Bambang Eka Purnama (2013). *Interactive Application Development Policy Object 3D Virtual Tour History Pacitan District based Multimedia*. (IJACSA) International Journal of Advanced Computer Science and Applications, Vol. 4, No.3, 2013

- [9] Muhammad Multazam, Bambang Eka Purnama. *Influence Of Classified Ad On Google Page Rank And Number Of Visitors, Journal of Theoretical and Applied Information Technology*. Vol. 81. No. 2 – 2015
- [10] Karya Gunawan, Bambang Eka Purnama. (2015). *Implementation of Location Base Service on Tourism Places in West Nusa Tenggara by using Smartphone*. (IJACSA) International Journal of Advanced Computer Science and Applications, Vol. 6, No. 8, 2015