

# BAB I

## LATAR BELAKANG

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki 718 bahasa daerah, dengan 12 aksara daerah yang menjadi bagian dari kekayaan kesusastraan budaya yang masih digunakan di Indonesia, dilansir dari *indonesia.go.id* (Setiawan, 2020). Salah satunya adalah bahasa dan aksara Sunda. Dilansir dari *goodnewsfromindonesia.id*, bahasa Sunda berada dalam urutan kedua bahasa daerah di Indonesia dengan jumlah penutur terbanyak, yakni 32,4 juta jiwa penutur setelah bahasa Jawa dengan 60 juta jiwa (Kusumawardani, 2021). Pemerintah telah memasukkan pelajaran bahasa Sunda yang di dalamnya termasuk pembelajaran mengenai aksara Sunda ke dalam muatan lokal dalam pendidikan di jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam rangka melestarikan bahasa dan aksara Sunda (Fadila, 2020), dilansir dari *pikiran-rakyat.com*. Meski demikian, berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik yang dilansir melalui *goodnewsfromindonesia.id*, selama kurun sepuluh tahun terakhir ini penutur bahasa Sunda berkurang dua juta orang (Hananto, 2022). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah desakan globalisasi. Selain itu, saat ini tidak banyak masyarakat yang memahami cara baca aksara Sunda, terutama para pelajar.

Menurut penelitian tugas akhir yang dilakukan oleh Resha Widyanda dari UNIKOM pada 25 Maret 2020 terhadap 35 responden usia SD – SMA, sebanyak 19 siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari aksara Sunda dan mayoritas disebabkan oleh kesulitan dalam menghafal aksara Sunda lalu disusul dengan kurangnya sumber untuk mempelajari aksara Sunda (Widyanda, 2020: 23-28). Saat ini sumber pembelajaran aksara Sunda pada jenjang sekolah formal terbatas pada buku cetak yang digunakan di sekolah dan internet sebagai sumber penunjang pembelajaran. (Widyanda, 2020: 29)

Saat ini kegiatan pembelajaran tidak hanya dapat dilakukan melalui pemaparan materi secara formal di kelas melainkan bisa menerapkan *edutainment* atau *educational entertainment* untuk membuat kegiatan belajar menjadi lebih

menyenangkan. Salah satu media yang digunakan dalam *educational entertainment* adalah permainan (*educational games*). Dilansir dari *soeonline.american.edu*, beragam permainan dapat digunakan dalam edutainment seperti board game hingga jigsaw atau puzzle untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. (Anonim, 2020).

Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, pendidikan tidak lagi harus dilakukan melalui cara yang konvensional di dalam kelas namun juga bisa dilakukan dengan cara yang menyenangkan dengan menggunakan media interaktif seperti aplikasi pembelajaran. Beberapa aplikasi pembelajaran aksara Sunda berbasis sistem operasi android pun hadir sebagai alternatif media pembelajaran aksara Sunda yang lebih interaktif seperti contohnya aplikasi Belajar Aksara Sunda dari Ihsan Hasanudin. Akan tetapi berdasarkan persentase jumlah pengguna yang mengunduh dan memberikan *review* untuk aplikasi di *Play Store*, ketiga aplikasi tersebut belum mampu menggugah lebih dari dua persen penggunanya untuk meninggalkan *review*. Hal ini relatif lebih kecil dibandingkan dengan aplikasi pembelajaran sejenis seperti Duolingo yang mendapatkan *review* memuaskan dari 10% pengunduh aplikasinya. Ketiga aplikasi tersebut juga belum menerapkan *edutainment* berupa fitur metode pembelajaran yang lebih variatif selain kuis, menu tulis aksara dan materi. Selain itu ketiga aplikasi pembelajaran aksara Sunda yang ada belum memiliki tampilan *user interface* yang menarik dan masih terkesan kaku untuk sebuah aplikasi pembelajaran bagi pelajar, antara lain karena penggunaan warna akromatik hitam-putih, penggunaan warna yang tidak harmonis, serta menggunakan terlalu banyak tulisan.

Menilik pada fenomena yang terjadi, penelitian ini akan berfokus pada perancangan *prototype* aplikasi untuk pembelajaran aksara Sunda Baku dengan tidak hanya memberikan materi formal namun juga menerapkan *edutainment* berupa permainan sederhana guna memberikan pengalaman pembelajaran aksara Sunda yang lebih menarik dan menyenangkan bagi remaja serta mempermudah mereka dalam memahami materi.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Sumber dan media untuk mempelajari aksara Sunda Baku kurang bervariasi.
2. Siswa mengalami kesulitan dan penurunan minat dalam mempelajari aksara Sunda Baku.
3. Tampilan visual yang kurang menarik dari aplikasi pembelajaran aksara Sunda yang sudah ada.

## 1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *prototype* tampilan aplikasi pembelajaran aksara sunda baku yang menarik dan mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan agar siswa lebih mudah mempelajari aksara Sunda?

## 1.4 Ruang Lingkup

Perancangan ini akan berfokus kepada beberapa aspek di bawah ini:

1. Apa (*What*): Memfokuskan penelitian dan perancangan kepada media alternatif pembelajaran menyenangkan aksara Sunda Baku melalui aplikasi dengan penerapan *fun learning* dan *edutainment*.
2. Siapa (*Who*): Target pengguna aplikasi adalah pelajar dengan rentang usia 12-19 tahun karena fenomena permasalahan lekat dengan para pelajar di jenjang SMP dan SMA.
3. Di mana (*Where*): Lingkup pelajar khususnya di Jawa Barat yang mempelajari aksara Sunda Baku dan yang berminat untuk mempelajari aksara Sunda Baku.
4. Kapan (*When*): Penelitian dilakukan sejak Februari 2021 hingga Agustus 2022.
5. Mengapa (*Why*): Untuk mempermudah pembelajaran aksara sunda baku serta memberikan alternatif sumber dan media pembelajaran.
6. Bagaimana (*How*): Merancang *user interface / user experience* dengan *output* akhir berupa *prototype* desain tampilan aplikasi pembelajaran aksara Sunda Baku yang menyenangkan, mampu mempermudah pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan remaja.

## **1.5 Tujuan Perancangan**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *prototype* tampilan aplikasi pembelajaran aksara Sunda Baku yang menarik dan mampu mempermudah serta memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

Manfaat dari perancangan aplikasi ini antara lain sebagai bentuk partisipasi dalam upaya revitalisasi aksara daerah di Indonesia, serta desain *prototype* aplikasi ini dapat menjadi acuan dalam merancang media alternatif bagi para pelajar dalam mempelajari aksara Sunda.

## **1.7 Cara Pengumpulan dan Analisis Data**

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kombinasi yakni penggabungan dari metode kualitatif dan kuantitatif. Menurut Cooper (2014: 32-35), metode penelitian kuantitatif digunakan untuk menggambarkan perilaku manusia secara numerik sementara metode penelitian kualitatif membantu untuk lebih memahami domain, batasan serta konteks dari suatu produk serta membantu untuk mengidentifikasi pola perilaku dari pengguna dan lebih mudah untuk dilakukan dibandingkan dengan metode penelitian kuantitatif. Lebih lanjut lagi Cooper menjelaskan bahwa tanpa adanya penelitian kualitatif primer yang kuat, sebuah data statistik dari penelitian kuantitatif dapat menimbulkan lebih banyak pertanyaan dibandingkan jawaban.

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap aksara Sunda hingga pengayaan ilustrasi seperti apa yang paling disukai oleh mereka. Metode kualitatif digunakan antara lain untuk lebih memahami kebiasaan siswa dalam mempelajari aksara Sunda serta menganalisis tampilan dan fitur aplikasi pembelajaran serupa untuk menemukan elemen terbaik yang harus dimiliki oleh suatu aplikasi pembelajaran. Adapun metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design thinking*.

### **1.7.1 Cara Pengumpulan Data**

Pengumpulan data pada penelitian ini didasarkan pada metode yang terdapat dalam tiga aspek visual yakni aspek imaji, aspek pembuat, dan aspek pemirsa (Rose dalam Soewardikoen, 2019: 41) sebagai berikut:

#### **1. Aspek Imaji**

Aspek imaji ialah gambar atau karya visual merupakan ragam karya desain komunikasi visual yang dapat berupa poster, iklan luar ruang hingga signage dan semua karya desain komunikasi visual lainnya. (Soewardikoen, 2019: 42). Dalam aspek imaji, terdapat metode observasi berupa pengamatan atau pencatatan dari karya visual yang ada. Aspek imaji yang diobservasi dalam penelitian ini antara lain adalah tampilan visual dan pengayaan ilustrasi dari aplikasi pembelajaran sejenis.

#### **2. Aspek Pembuat**

Pembuat dalam konteks ini ialah produsen dan pemasar, desainer hingga pelaksana pembuat visual. Data pada aspek ini bertujuan untuk menguraikan bagaimana suatu karya dibuat serta siapa yang membuatnya. (Soewardikoen, 2019: 42). Untuk mengumpulkan data pada aspek ini, metode yang dapat dilakukan antara lain adalah wawancara mendalam dengan orang-orang yang berkaitan dengan bidang bahasa dan aksara Sunda, serta para praktisi UI/UX.

#### **3. Aspek Pemirsa**

Pemirsa merupakan pengamat atau target sasaran yang dituju oleh pembuat melalui karya visualnya. Data pada aspek ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana karya tersebut dilihat dan dipersepsikan oleh khalayak. (Soewardikoen, 2019: 44). Data dari aspek ini didapatkan melalui kuesioner atau wawancara terstruktur kepada target audiens, yakni mereka yang berusia 12 – 19 tahun yang pernah atau belum pernah mempelajari aksara Sunda Baku, dan khususnya tinggal di daerah Jawa Barat.

Selain metode dari ketiga aspek di atas, dilakukan pula studi pustaka dari buku, jurnal, serta artikel penelitian mengenai UI/UX dan aksara Sunda yang pernah dilakukan sebelumnya.

### **1.7.2 Cara Analisis**

#### **1. Analisis Konten**

Analisis konten adalah pendekatan kuantitatif yang diperuntukkan mengetahui gejala atau tanda yang paling menonjol dari suatu karya visual. (Soewardikoen, 2019: 82)

#### **2. Analisis Visual**

Analisis visual merupakan tahap menguraikan dan menginterpretasi makna dari signifikasi atau tanda yang paling menonjol dari suatu gambar atau karya. Diperlukan pengamatan yang berbeda dari proses melihat biasanya. (Soewardikoen, 2019: 88)

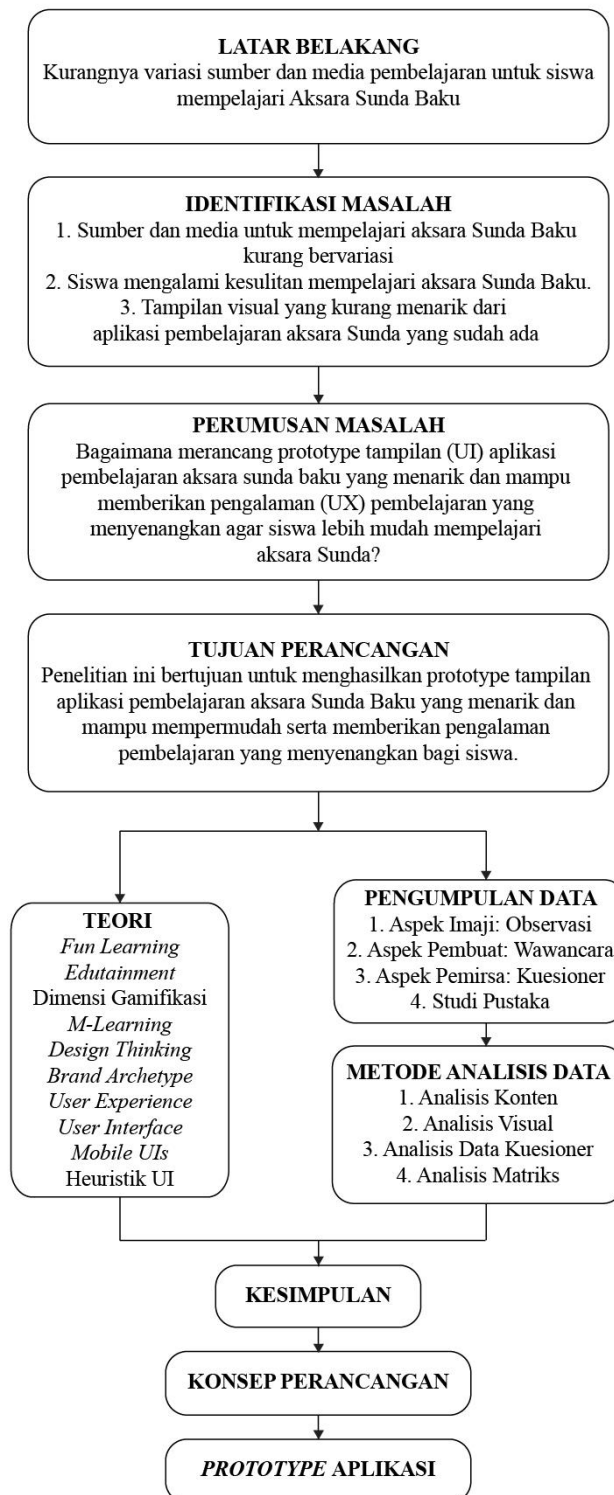
#### **3. Analisis Data Kuesioner**

Analisis data kuesioner merupakan data kuantitatif yang berasal dari hasil perhitungan poin-poin variabel objek penelitian. (Soewardikoen, 2019: 99)

#### **4. Analisis Matriks**

Analisis matriks adalah jukstaposisi atau membandingkan beberapa hal melalui penjajaran dengan menggunakan suatu tolak ukur yang sama untuk melihat perbedaannya. (Soewardikoen, 2019: 104)

## 1.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

## **1.9 Pembabakan**

Laporan ini tersusun atas 4 bab sebagai berikut:

1. Bab 1: LATAR BELAKANG

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka pemikiran serta pembabakan.

2. Bab 2: DASAR PEMIKIRAN

Bab dua diperuntukkan membahas landasan teori yang relevan dengan topik penelitian dan penulisan laporan serta kerangka teori.

3. Bab 3: DATA DAN ANALISIS

Bab ini membahas mengenai data dari tiga aspek visual beserta analisis dari masing-masing data.

4. Bab 4: KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisi konsep dan hasil perancangan aplikasi berdasarkan kesimpulan dari data-data yang telah dianalisis pada bab tiga.

5. Bab 5: PENUTUP

Dalam bab ini akan dipaparkan hasil kesimpulan dari laporan penelitian disertai daftar pustaka dan lampiran.