

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MELESTARIKAN BAHASA JAWA KRAMA

WISNU ARIE KUNCORO

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 114201000983@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Bahasa Jawa yang dulu merupakan bahasa yang besar, dengan bertambahnya waktu, penggunaannya semakin berkurang. Saat ini para kaum muda di Pulau Jawa, khususnya yang masih di usia sekolah, sebagian besar tidak menguasai bahasa Jawa. Hal ini bisa disebabkan oleh gencarnya serbuan beragam budaya asing dan arus informasi yang masuk melalui bermacam sarana seperti televisi, gadget, dan internet. Orang tua tidak lagi membiasakan bahasa Jawa sebagai bahasa sehari-hari untuk berkomunikasi di keluarga. Sebagian besar malah mengajarkan bahasa Indonesia atau bahasa asing kepada anak-anak mereka. Bahasa Jawa, apalagi bahasa Krama Inggil pun semakin terabaikan. Dalam perancangan ini pengumpulan data menggunakan data kualitatif. Data yang diperoleh dengan cara wawancara, observasi, dan kajian pustaka sehingga mampu memperoleh segala informasi yang berhubungan dengan permasalahan. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian adalah 5W+1H. Maksud dan tujuan dari perancangan ini adalah membuat media pembelajaran bahasa jawa krama untuk anak usia 9 sampai 15 tahun sehingga dapat melestarikan bahasa jawa krama. Dari analisa 5W + 1H dapat dapat disimpulkan yaitu pembelajaran bahasa jawa karma yang baik sangat perlu bagi pelajar usia 9 sampai 15 tahun. Tata bahasa jawa krama disampaikan dengan media berupa media pembelajaran dengan harapan jangkauan penyebarluasan informasi dapat menyeluruh kepada remaja pengguna komputer. Dengan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan wawasan tambahan kepada remaja akan pelestarian bahasa jawa krama di Jawa Tengah khususnya di kota Semarang. Media utama dalam perancangan adalah media pembelajaran yang berbasis multimedia berjudul Kulo Tiyang Jawi, sedangkan media pendukung berupa poster, banner internet, x-banner, stiker, dan pembatas halaman buku.

Kata Kunci : Bahasa Jawa Krama, Multimedia, Pembelajaran, Aplikasi

DESIGN OF LEARNING MEDIA TO CONSERVE JAVA KRAMA LANGUAGE

WISNU ARIE KUNCORO

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 114201000983@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Java language, which used to be a great language, with time, its use decreases. Nowadays the young people in Java, especially those who are of school age, most did not master the Java language. This could be caused by the incessant invasion of foreign culture and diverse flow of information that goes through various means such as television, gadgets, and the internet. Parents no longer familiarize Java language as an everyday language to communicate in the family. Most instead teaches Indonesian or foreign language to their children. Java language, especially language Krama Inggil are increasingly neglected. In this scheme of data collection using qualitative data. Data were obtained by interview, observation, and library research so as to obtain all the information related to the problem. The method of analysis used in the study is 5W + 1H. The purpose and objectives of this scheme is to make the Java language learning media etiquette for children aged 9 to 15 years so as to preserve the Javanese manners. 5W + 1H of analysis can be concluded that the Java language learning good karma is very necessary for students aged 9 to 15 years. Rules of etiquette is delivered with the Java language media in the form of instructional media in hopes of a comprehensive range of information dissemination to teenagers can computer users. By learning media is expected to provide additional insight to the youth in preserving the Java language etiquette in Central Java, especially in the city of Semarang. The main media in the design is multimedia-based instructional media titled Kulo Tiyang Jawi, while supporting media such as posters, banners internet, x-banners, stickers, and book passage barrier.

Keyword : Java Krama Language, Multimedia, Learning, Application