

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MELESTARIKAN BAHASA JAWA KRAMA

Wisnu Ari Kuncoro, Muhammad Taufik, M.Sn., Godham Eko Saputro, S.Sn., M.DS

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
Jl. Nakula 5 - 11, Semarang, 50131, 024-3517261
Jl. Sugiyopranoto 86 Sumber Panjang, Ambarawa, 50614, 08981611222
Email : wisnuarie68@yahoo.com, taufikmohamad@yahoo.com, godham.eko@gmail.com

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 disimpulkan yaitu pembelajaran bahasa Jawa Krama yang baik sangat perlu bagi pelajar usia 9 sampai 15 tahun. Tata bahasa Jawa Krama disampaikan dengan media berupa media pembelajaran dengan harapan jangkauan penyebaran 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

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki beragam budaya yang terdiri dari 33 provinsi dimana tiap provinsi memiliki budaya maupun bahasa yang berbeda. Salah satunya adalah bahasa Jawa Krama yang merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya dan patut untuk dilestarikan. Dalam penggunaannya, bahasa Jawa memiliki aksara sendiri, yaitu aksara Jawa, dialek yang berbeda dari tiap daerah, serta unggah-ungguh basa (etika berbahasa Jawa) yang berbeda. Bahasa Jawa dibagi menjadi tiga tingkatan bahasa yaitu ngoko (kasar), madya (biasa), dan krama (halus) (Hardyanto dan Esti SU 2001:47). Blonthank Poer,

pemerhati bahasa Jawa, menyatakan prihatin atas keberadaan bahasa Jawa sekarang. Dia menuturkan itu menjadi ironis jika mengingat dengan reputasi bahasa Jawa dalam hal populasi di dunia internasional. Menurut pendapat Blonthank Poer, dalam hal populasi bahasa Jawa memiliki peringkat ketujuh di antara berbagai bahasa di seluruh dunia. Dengan kata lain, bahasa Jawa memiliki masyarakat pendukung yang luar biasa tentu saja. Namun dengan kondisi sekarang, kemungkinan bahasa Jawa akan cepat punah. Itu dengan catatan jika tidak segera ada pemikiran dan upaya untuk mengatasi, kata Blonthank Poer di Solo, belum lama ini. Pemerhati lain bahasa Jawa, Bambang Murtiyoso, memberikan contoh tentang keterpurukan bahasa Jawa sekarang. Dia mengemukakan jangankan kalangan muda, sedangkan para dalang yang dianggap setiap saat bergulat dengan bahasa Jawa saja banyak yang tak mengerti benar bahasa yang mereka gunakan. Tahunya mereka hanya mengucapkan bahasa yang ndakik-ndakik. Namun kalau ditanya artinya tidak tahu, kata Bambang Murtiyoso pensiunan dosen pedalangan di Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Drs Sudharto MA, Kakanwil Depdiknas Jateng yang juga seorang pakar bahasa Jawa menyampaikan bahwa disamping memaparkan secara runtut dan jelas tentang arah kebijakan kurikulum muatan lokal bahasa Jawa, dia juga membeberkan fakta yang menggelitik dan mampu menyentuh nurani setiap pecinta bahasa Jawa. Yang pertama bahwa generasi masyarakat Jawa makin tipis pengertian dan penguasaannya terhadap bahasa Jawa, sedangkan para pemerhati dan percinta di beberapa negara manca justru makin tebal pengertian dan penguasaannya terhadap bahasa Jawa. Yang kedua bahwa Kota Semarang yang menjadi wajah Provinsi Jateng tidak mampu memelihara media yang semacam tersebut untuk merefleksikan kandungan budaya Jawa Tengah. 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. Pemakaian bahasa gaul, bahasa asing, dan bahasa seenaknya sendiri (campuran Jawa-Indonesia Inggris) juga ikut memperparah kondisi bahasa Jawa yang semakin lama semakin surut. Bahasa Jawa perlu diberikan kepada siswa sekolah dari SD sampai SMA. Kebanyakan siswa masih menggunakan bahasa campuran antara bahasa Indonesia dengan bahasa Jawa namun masih ngoko untuk berkomunikasi selama proses pembelajaran bahasa Jawa berlangsung maupun dalam pergaulan di luar lingkungan sekolah. Tujuan pemberlakuan kurikulum bahasa Jawa pada semua jenjang pendidikan adalah agar kaum muda tidak kehilangan petunjuk dalam menggunakan bahasa dan kebudayaan Jawa. Penanaman pendidikan bahasa Jawa pada anak pada usia 9 sampai 15 tahun merupakan salah satu upaya untuk melestarikan bahasa Jawa krama pada usia anak dan remaja. Saat ini murid tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah yang mendapatkan pelajaran bahasa Jawa sebagian besar dari bangku sekolah. Sementara pelajaran bahasa Jawa yang dulunya merupakan pelajaran wajib sekarang hendak (bahkan sudah mulai) dihilangkan dari daftar mata pelajaran sekolah. Perkembangan teknologi dan arus globalisasi juga membuat perubahan paradigma masyarakat. Perkembangan teknologi komputer yang semakin pesat memungkinkan penciptaan dan pengembangan perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dewasa ini. Salah satu metode yang menarik dan populer adalah memanfaatkan teknologi komputer dengan membuat media interaktif tentang bahasa Jawa krama. Dengan media

interaktif ini diharapkan dapat membantu pelajar memahami tentang bahasa Jawa krama, karena dengan media interaktif memungkinkan para pelajar untuk lebih mudah dalam mengenal dan memahami tentang bahasa Jawa krama juga turut serta dalam menjaga peninggalan budaya yang ada di Indonesia. Media interaktif sangat menarik untuk dikembangkan, ada beberapa kelebihan dari media interaktif dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama media interaktif adalah pada visualisasi dari permasalahan yang nyata. Media interaktif bahasa Jawa krama ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelajar dalam mengenal bahasa Jawa krama. Media interaktif ini diharapkan juga mampu mengubah kondisi awal dari yang tidak paham atau kurang paham tentang bahasa Jawa krama akan menjadi paham.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana upaya melestarikan bahasa Jawa krama kepada generasi muda supaya mudah dimengerti dan dipahami melalui multimedia interaktif khususnya kepada anak usia 9 sampai 15 tahun?

1.3 Batasan Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan ini dibatasi pada perancangan media pembelajaran untuk melestarikan bahasa Jawa krama dengan pokok bahasan bahasa Jawa mencakup ragam krama dengan menggunakan media berbasis multimedia interaktif. Perancangan ini memiliki target utama anak usia 9 – 15 tahun yang berada pada daerah Kota Semarang.

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan dari penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut :

Untuk menyadarkan generasi muda khususnya kepada anak usia 9 sampai 15 tahun tentang melestarikan bahasa Jawa krama melalui perancangan multimedia interaktif supaya mudah dimengerti dan dipahami.

Manfaat dari penelitian ini adalah :

- Bagi Dinas Pendidikan Kota Semarang
 - Membantu pemerintah dalam kampanye melestarikan nilai budaya daerah yaitu bahasa Jawa krama.
- Bagi masyarakat
 - Mendorong masyarakat supaya lebih melestarikan bahasa Jawa krama sebagai nilai budaya yang tak ternilai.

- Bagi penulis
 - Sebagai fasilitator dalam implementasi ilmu di bidang desain komunikasi visual.
 - Menambah wawasan, pengalaman dan pengetahuan dalam rangka penelitian, pengembangan dan penerapan teori dan sebagai acuan dasar untuk penelitian berikutnya.
- Bagi Universitas
 - Memberikan wawasan kontribusi bagi mahasiswa lain yang akan melakukan penelitian.
 - Memberikan nilai sumber kepustakaan di kampus Universitas Dian Nuswantoro sebagai wacana kepustakaan baru mengenai multimedia interaktif untuk melestarikan bahasa jawa krama.

2. METODE

2.1 Metodologi Pengumpulan Data

Metodologi pengumpulan data menggunakan data kualitatif. Penelitian pencarian sumber data berdasarkan realita lapangan yang sudah berjalan di kehidupan masyarakat. Selain itu juga wawancara atau interview langsung dengan narasumber yang berkaitan dengan penelitian, yaitu beberapa murid sekolah dasar, orang tua siswa dan guru sekolah dasar di kota Semarang. dan anak usia 9-15 tahun.

Pengumpulan data diperoleh dari studi pustaka seperti buku, jurnal, tesis dan internet yang berkaitan dengan pelestarian bahasa jawa krama yang ada di provinsi Jawa Tengah khususnya kota Semarang.

2.2 Metodologi Analisis Data

Dalam perancangan ini metode analisis data yang digunakan yaitu 5W+1H tentang permasalahan yang sedang di sosialisasikan di kalangan masyarakat Jawa Tengah. Metode 5W+1H biasanya digunakan untuk menyusun langkah-langkah perbaikan, apabila sebab-sebabnya telah diketahui, kemudian memilih langkah-langkah perbaikan dengan mengacu pada what (Apa), why (mengapa), where (dimana), when (kapan), who (siapa) dan how (bagaimana).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Data

Analisa data menggunakan analisa 5W+1H yang dikemukakan oleh Rudyard Kipling, metode 5W+1H digunakan untuk membantu memecahkan masalah dan memicu ide-ide dalam menghadapi masalah tersebut :

- *What?* (Apa yang Menjadi Masalah?)

Kurangnya pendidikan bahasa jawa di sekolah yang membuat pelajar kurang mampu berbicara bahasa jawa krama yang mengakibatkan banyaknya pelajar menggunakan bahasa jawa ngoko kepada yang lebih tua

- *Who?*(Siapa Yang Dituju?)

Sasaran dari perancangan ini yaitu remaja atau pelajar dengan usia antara 9 sampai dengan 15 tahun. Karena mereka setiap harinya menggunakan bahasa jawa krama yang belum sesuai pada tingkat tutur bahasanya. Sehingga dibutuhkan pendidikan bahasa jawa krama yang baik kepada pelajar agar mengerti tingkatan tutur bahasa jawa krama yang baik.

- *Where?* (Di mana masalah tersebut terjadi?)

Pemusatan masalah ditujukan di Kota Semarang, dimana saat ini kota Semarang merupakan Ibu Kota dari Provinsi Jawa Tengah yang terus mengalami perkembangan yang pesat menjadi kota Metropolitan.

- *When?*(Kapan masalah tersebut terjadi?)

Di zaman globalisasi saat ini ketika budaya dari luar mudah masuk.

- *Why?*(Kenapa masalah tersebut terjadi?)

Pengaruh lingkungan dan kurangnya media pembelajaran bahasa jawa krama sesuai tingkat tuturnya.

- *How?*(Bagaimana mengatasi masalah tersebut?)

Dibutuhkan media komunikasi visual yang edukatif berupa media pembelajaran bahasa jawa krama.

Dari analisa diatas dapat dapat disimpulkan yaitu pembelajaran bahasa jawa krama 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.

3.2 Pengembangan Ide Visual

Dalam proses perancangan media visual diperlukan beberapa referensi dari beberapa sumber sebagai acuan dalam pembuatan perancangan media visual. Oleh karena itu perancang telah menentukan beberapa referensi atau acuan visual yang dapat membantu dalam merancang media visual untuk media pembelajaran. Diantaranya ilustrasi, teks, sketsa kasar, berikut ini hasil desain media pembelajaran untuk melestarikan bahasa jawa krama.

3.1.1 Media Utama

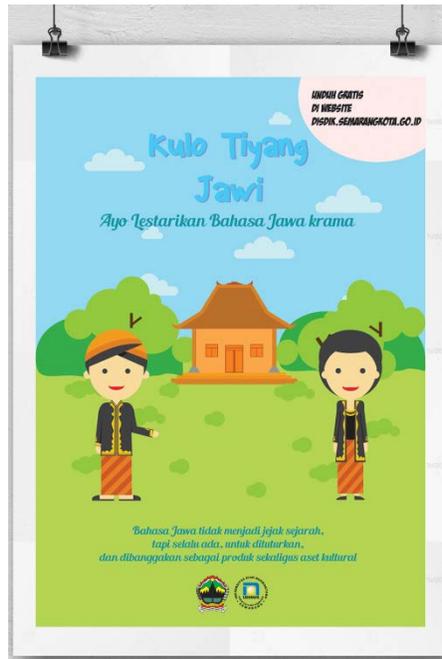
Media Pembelajaran ditampilkan dengan adanya aura jawa dengan visual yang simple, modern dan juga memanfaatkan perkembangan teknologi dengan pewarnaan digital yang lebih kaya akan warna untuk meningkatkan antusias audiens. Background menampilkan ilustrasi taman dengan langit yang cerah dan berawan. Background tersebut dipilih karena dianggap mampu mewakili informasi yang akan disampaikan didalam aplikasi.



Gambar 1. Aplikasi media utama pada computer [1]

3.1.2 Media Pendukung

Tetap konsisten dengan background suasana taman, desain poster dibuat dengan Tagline “Ayo Lestarikan Bahasa Jawa Krama”, yang bermaksud untuk mengajak audiens untuk mengunduh aplikasi tersebut yang berguna untuk proses belajar bahasa jawa krama.



Gambar 2. Aplikasi media poster [2]



Gambar 3. Aplikasi media poster [3]



Gambar 4. Aplikasi media banner [4]



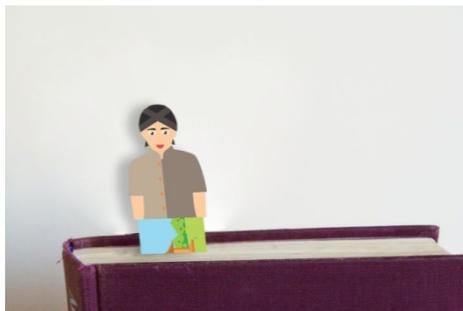
Gambar 5. Aplikasi media T-shirt [5]



Gambar 6. Aplikasi media X-banner [6]



Gambar 7. Aplikasi media stiker [7]



Gambar 8. Aplikasi media pembatas buku [8]

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah melakukan pengamatan dan penelitian pada perancangan media pembelajaran untuk melestarikan bahasa jawa krama, maka berdasarkan uraian-uraian yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut. Pada dasarnya semua hal itu memiliki dasar ilmu yang harus dipelajari, pada bahasan kali ini yaitu mengenai pembelajaran bahasa jawa krama. Para pelajar pada kenyataannya memang membutuhkan suatu media pembelajaran bahasa jawa krama untuk memperdalam tingkat tutur bahasa jawa kramanya. Perancangan ini menyampaikan segala bentuk pembelajaran mengenai bahasa jawa krama yang dikemas melalui media yang mudah diakses dan bersifat fleksibel, sehingga pesan yang disampaikan dari pihak komunikator dapat diterima secara efektif oleh target audiens. Melalui perancangan ini para pelajar bisa mendapatkan informasi mengenai tingkat tutur bahasa jawa krama. Dengan metode pembelajaran seperti ini diharapkan dapat menarik minat pelajar untuk mempelajari bahasa jawa krama agar bahasa jawa sebagai bahasa ibu Negara Indonesia tidak luntur di zaman sekarang.

Hasil akhir dari perancangan media pembelajaran untuk melestarikan bahasa jawa krama untuk anak usia 9 sampai 15 tahun di Semarang, terdapat saran diantaranya yaitu:

a. Perancangan selanjutnya diharapkan untuk terus menggali data permasalahan kembali sesuai dengan permasalahan bahasa jawa krama yang berkembang, mengingat laju globalisasi terus berkembang sehingga dapat memunculkan permasalahan-permasalahan ungguh ungguh bahasa jawa yang baru.

b. Media dalam perancangan ini menggunakan multimedia interaktif yang dijalankan melalui komputer, untuk perancangan dimasa yang akan datang diharapkan menggunakan media yang sesuai dengan perkembangan zamannya, mudah dijangkau oleh audience, serta dapat lebih efektif.

c. Bersinergi dengan dinas pendidikan kota Semarang agar dapat tersampaikan kepada tujuan akhir dan menjadi pedoman bagi audiens.

Daftar Pustaka

Buku

- [1] Bastomi, Ahmad. 1995. Tingkat Tutur Bahasa Jawa. Jakarta: Balai Pustaka.
- [2] Depdikbud. 2004. Kurikulum Mulok Bahasa Jawa Berbasis Kompetensi. Jakarta: Depdikbud.
- [3] Human-Computer Interaction, 3rd Edition. Addison-Wesley, Reading, Massachusetts. Tom Sloper (2004), Game Design, <http://www.sloperama.com>
- [4] Rahardjo, Maryono. 2001. Bahasa Jawa Krama. Jakarta: Pustaka cakra.
- [5] Rochim, Abdul. 2005. Kamus Jawa-Indonesia Krama-Ngoko. Jakarta: Yayasan Paramalingua.

[6] Suyanto, M. (2003).Multimedia. Yogyakarta: percetakan Andi Offset

Website

[7] Ahira, Anne. 2010. Kosa kata Bahasa Jawa yang Unik, (Online), (<http://www.AnneAhira.com>), diakses tanggal 23 Juni 2015.

[8] Oktafiarni, Laisa. 2014. Penggunaan Bahasa Jawa untuk Melestarikan Warisan Budaya Indonesia dalam Lingkup Pemuda Jawa, (Online), (<http://www.kompasiana.com>), diakses tanggal 23 Juni 2015

[9] Lathif, Ilman. 2013. Pentingnya Melestarikan Bahasa Jawa, (Online), (<http://www.andikafm.com>), diakses tanggal 23 Juni 2015

[10] Sukastomo, Djoko. 2006. Upaya Pelestarian Bahasa Jawa, (Online), (<http://www.suaramerdeka.com>) diakses tanggal 23 Juni 2015

[11] Kisawa,Wisnu. 2015. Senjakala Bahasa Jawa Telah Tiba, (Online), (<http://berita.suaramerdeka.com>) diakses tanggal 5 Januari 2016

[12] Sunoto, L. 2015. Daya Tarik Pelajaran Bahasa Jawa, (Online), (<https://groups.yahoo.com/neo/groups/wajaseta/conversations/topics/1718>) diakses tanggal 13 Januari 2016.