

## PENGENALAN AKSARA BALI DI ERA DIGITAL MELALUI APLIKASI BERBASIS WEBSITE

Putu Suci Wittana Pradnyani<sup>1</sup>, Ni Putu Anita Putri Chandra<sup>2</sup>,  
Ni Luh Gita Padmawati Kusumaningsih<sup>3</sup>

SMA Dwijendra Denpasar

### ABSTRACT

*In this era, the development of technology is very rapid, making it a challenge for the community not to lose the cultural heritage. In Bali, Aksara Bali is less attractive to Balinese people, especially young people. Research purpose : in order to attract the interest of the Balinese people, especially young people, to preserve Balinese culture. Research method : using a google form that is distributed among the younger generation. Research result : young people having difficulty reading, understanding Aksara Bali. Conclusion : the role of the younger generation wants to preserve culture, especially Aksara Bali.*

**Keywords :** *Aksara Bali, young generation*

### PENDAHULUAN

Di abad ini, perkembangan teknologi ke arah serba digital sudah semakin pesat. Dengan beralihnya ke era digital seperti ini, manusia secara umum memiliki perubahan gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari barang elektronik dan juga perubahan sosial yang memperkenalkan budaya asing. Teknologi sebagai alat menjadi sesuatu yang membantu sebagian besar aspek kebutuhan manusia. Peran penting teknologi ini yang menuntun peradaban manusia memasuki era digitalisasi.

Era digitalisasi sendiri telah membawa berbagai perubahan dari sisi baik dan buruk yang juga menimbulkan dampak positif serta negatif dalam waktu bersamaan sehingga menjadikan era ini sebagai tantangan baru dalam kehidupan manusia. Tantangan tersebut termasuk dalam beberapa bidang salah satunya adalah budaya. Seiring cepatnya perkembangan dan perubahan gaya hidup membuat kita terkadang lupa dengan kebudayaan di daerah sekitar kita.

Di Bali sendiri dengan masuknya era ini memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap kebudayaan Bali, salah satu unsur kebudayaan Bali yang terkena dampak ini ialah Aksara Bali. Di era digitalisasi ini budaya nyastra semakin ditinggalkan oleh masyarakat khususnya kalangan generasi muda, Jika hal ini dibiarkan secara terus menerus maka generasi muda akan melupakan budayanya sendiri.

Seperti yang kita ketahui kemajuan teknologi di Indonesia saat ini memakan waktu yang cukup singkat dan dapat kita simpulkan masyarakat sangat tanggap terhadap perkembangan

teknologi khususnya dari segi penggunaan alat komunikasi. Untuk itu diharapkan kemajuan teknologi ini digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan informasi tentang Aksara Bali kepada masyarakat Bali maupun masyarakat luar, sehingga membantu dalam mempelajari Aksara Bali sehingga budaya yang kita miliki tidak terlupakan.

Berbagai permasalahan secara asumsi awal dapat diutarakan antara lain, Bagaimana merancang aplikasi berbasis website untuk memperkenalkan Aksara Bali kepada masyarakat Bali khususnya kalangan generasi muda; Bagaimana cara pengujian aplikasi Pengenalan Aksara Bali yang telah dibuat; dan Bagaimana implementasi aplikasi Pengenalan Aksara Bali yang diusulkan sehingga dapat meningkatkan minat masyarakat Bali khususnya kalangan muda.

Keterkaitan terhadap sesuatu yang telah diteliti atau ditulis oleh peneliti sebelumnya, dipandang perlu disampaikan guna melestarikan kebudayaan dari Bali yang hampir punah karena dianggap ketinggalan zaman. Penulis melakukan penelitian ini dengan harapan agar para generasi muda mengetahui materi dasar Aksara Bali, karena tanpa mengetahui dasar kita akan kesulitan untuk mempelajarinya secara mendalam. Selain itu, penelitian ini juga penulis rancang untuk mengetahui cara pengujian aplikasi Pengenalan Aksara Bali yang telah dibuat, dan untuk mengimplementasikan aplikasi pengenalan Aksara Bali yang diusulkan sehingga dapat meningkatkan minat masyarakat Bali khususnya kalangan muda.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang dipakai dalam penelitian untuk menghasilkan karya tulis ilmiah adalah menggunakan metode survei yang teknik pengumpulan datanya menggunakan kuisioner melalui pranala Google Form. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya oleh peneliti (Sugiono, 2009). Penelitian yang penulis lakukan ini melibatkan siswa/I SMA se-Kota Denpasar, jadi populasi pada penelitian ini adalah siswa-siswi SMA/K se-Kota Denpasar. Sampel dari penelitian ini adalah siswasiswi SMA/K se- Kota Denpasar yang memiliki ketertarikan untuk mempelajari dan melestarikan kebudayaan Bali khususnya Aksara Bali.

Pelaksanaan penelitian ditempuh dengan beberapa tahapan kerja yang saling terkait antara lain: tahapan awal (persiapan); tahapan pengumpulan data lapangan (penelitian); tahapan pengolahan data dan tahapan penyusunan laporan (karya tulis ilmiah).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Aksara Bali, permasalahan yang dialami ketika belajar Aksara Bali yakni kesulitan mempelajari aksara karena bentuknya yang mirip dan aturan atau ugeruger penulisan yang membuat kalangan muda merasa sulit dalam mempelajari Aksara Bali, serta ketertarikan mempelajari aksara Bali melalui aplikasi berbasis website. Setelah data diperoleh kemudian diolah serta dilakukan analisis secara deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data bahwa sebagian besar responden tidak tertalu fasih dalam menulis Aksara Bali, sebagian besar

responden memiliki permasalahan kemiripan bentuk aksara, sebagian besar responden memiliki permasalahan aturan penulisan Aksara Bali, serta sebagian besar responden memiliki ketertarikan mempelajari Aksara Bali melalui aplikasi berbasis website.

Adapun hasil pengujian hipotesis yang diperoleh yakni, sebagian besar responden tidak terlalu fasih dalam menulis Aksara Bali, sebagian besar responden memiliki permasalahan dalam membedakan kemiripan bentuk serta aturan penulisan Aksara Bali, dengan belajar Aksara Bali melalui aplikasi berbasis website, dapat membuat kita semua lebih mudah untuk memahami Aksara Bali.

Dari hasil penelitian yang sudah penulis lakukan, perkembangan Aksara Bali melalui aplikasi berbasis website menjadi salah satu solusi yang tepat, dimana dapat dengan mudah diakses melalui gadget. Aplikasi tersebut berfokuskan terhadap pembelajaran Aksara Bali. Dengan melakukan penelitian ini penulis dapat merancang dan memperkenalkan cara yang lebih efisien dari segi waktu dan tempat untuk mempelajari Aksara Bali.

Sebagian besar responden memiliki ketertarikan belajar Aksara Bali melalui website, selain lebih efisien website juga mudah digunakan sehingga tidak membutuhkan banyak usaha untuk menggunakannya. Adapun rekomendasi sistem yang penulis usulkan adalah sebuah aplikasi media pembelajaran mengenai Aksara Bali yang berjalan pada platform website yang dibangun menggunakan HTML5. Adapun perancangan mengenai aplikasi yang akan dibuat dapat dilihat pada perancangan sistem berikutnya.

#### 1. Analisis Kebutuhan

Program bekerja dibuat menggunakan aplikasi berbasis website dengan basis HTML5 dan CSS3. Program ini dibangun menggunakan multi user yaitu user biasa dapat mengakses program dengan melihat informasi mengenai Aksara Bali sedangkan administrator dapat mengelola aplikasi untuk mengolah informasi yang ingin diberikan. Bagian yang akan mengakses program ini adalah :

##### a) Admin/User

Dalam modul ini admin mempunyai hak akses untuk mengelola data secara keseluruhan salah satunya.

Kelemahan aplikasi yang dibuat adalah perlunya akses internet untuk dapat mengakses konten dengan sempurna.

2. Perancangan Sistem Berdasarkan analisis sistem yang sedang berjalan maka analisis sistem yang diusulkan dapat dilihat dalam bentuk bagan aliran dokumen sistem yang diusulkan dan penjelasannya sebagai berikut.

a. Pengguna dapat mengakses melalui web browser dengan mencatumkan link.

b. Setelah mencatumkan link pengguna dapat mengakses web.

c. Setelah itu maka pengguna dapat mengakses informasi terkait Aksara Bali dan sebagainya.

Metode Pengujian Sistem Pengujian sistem merupakan satu set aktifitas yang direncanakan dan sistematis untuk menguji atau mengevaluasi kebenaran yang diinginkan.

Pengujian diperlukan tidak hanya untuk meminimalisir kesalahan secara teknis tetapi juga kesalahan non teknis (misalnya pengujian pesan kesalahan sehingga user bingung). Pengujian sebaiknya dilakukan secara bertahap, karena untuk menghindari kesulitan penelusuran jika terjadi eror. Menurut Pressman Roger S. (2012), pengujian terdapat 2 cara yaitu dengan:

#### **a. Pengujian Alpha**

Pengujian Alpha adalah pengujian yang dilakukan di sisi pengembang oleh sekelompok perwakilan dari pengguna akhir. Perangkat lunak ini digunakan dalam kondisi natural dimana pengembang melihat dengan kaca mata pengguna dan mencatat kesalahan – kesalahan dan masalah – masalah penggunaan. Pengujian alpha dilakukan dalam lingkungan yang dikendalikan (Pressman, Roger S.2012).

#### **b. Pengujian Beta**

Pengujian Beta dilakukan setelah pengujian alpha. Pengujian beta adalah pengujian yang dilakukan pada suatu atau lebih pengguna akhir. Tidak seperti pengujian alpha, pengembang biasanya tidak hadir. Oleh karena itu, pengujian beta adalah aplikasi “hidup” dari perangkat lunak dalam sebuah lingkungan yang tidak dapat dikendalikan oleh pengembang. Pelanggan mencatat semua masalah (nyata atau membayangkan) yang ditemui selama pengujian beta dan melaporkan secara berkala masalah – masalah tersebut kepada pengembang. Saat hasil dari masalah dilaporkan selama pengujian beta, pengembang perangkat lunak membuat perubahan dan kemudian mempersiapkan diri untuk merilis produk perangkat lunak kepada seluruh pelanggan (Pressman, Roger S.2012). Pengujian beta biasanya menggunakan kuisioner mengenai tanggapan pengguna atas perangkat lunak yang dibangun.

#### **Implementasi Aplikasi**

Aplikasi berbasis website yang bertujuan untuk memperkenalkan Aksara Bali ini penulis rancang dengan menggunakan Webs.com. Alamat dari website yang penulis rancang ini diberi nama MelajahAksaraBali.com. Adapun materi dasar dari pengenalan Aksara Bali yang tersedia di website MelajahAksaraBali.com, antara lain pengenalan Aksara Wianjana, Pengangge Suara, dan Pengangge Tengenan. Website ini dapat dipergunakan oleh semua kalangan, dari anak-anak sampai dengan orang dewasa. Pengenalan aplikasi ini dapat dilakukan dengan cara memperkenalkannya melalui media sosial, seperti dengan “meminta bantuan” kepada akun-akun penyedia jasa informasi untuk memperkenalkan aplikasi berbasis website ini, dengan harapan seluruh masyarakat khususnya generasi muda semakin melek untuk mempelajari dan sekaligus melestarikan keberadaan budaya Bali, yakni Aksara Bali.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pembahasan penelitian yang telah penulis lakukan, yakni:

1. Perancangan website ini didahului dengan analisis kebutuhan terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan perancangan sistem. Berdasarkan analisis sistem yang berjalan maka analisis sistem yang diusulkan dapat dilihat dalam bentuk bagan aliran dokumen sistem.
2. Pengujian aplikasi berbasis website ini dapat dilakukan dengan dua cara, yakni pengujian dengan alpha adalah pengujian yang dilakukan di sisi pengembang oleh sekelompok perwakilan dari pengguna akhir, dan pengujian beta dilakukan setelah pengujian alpha. Pengujian beta adalah pengujian yang dilakukan pada suatu atau lebih pengguna akhir.
3. Implementasi dari aplikasi berbasis website ini dapat dilakukan dengan cara memperkenalkannya melalui akun-akun media sosial penyedia jasa informasi untuk menyebarkan info terkait keberadaan aplikasi pengenalan Aksara Bali ini, dengan harapan semakin banyak generasi muda yang melek akan keberadaan Aksara Bali.

### **Saran**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan dengan mengambil sampel dari siswa/i SMA se-Kota Denpasar, diperoleh saran yakni di dalam website nanti pada bagian materi harus terdapat pasang paged aksara Bali, tata penggunaan aksara Bali, aturan penulisan Aksara Bali, serta tampilan yang menarik seperti pemilihan warna yang menarik dan terdapat animasi agar saat website diakses pengunjung tidak suntuk ketika sedang mempelajari Aksara Bali. Selain itu, penulis juga ingin mengajak generasi muda, khususnya generasi muda yang ada di Kota Denpasar agar lebih giat dalam upaya pelestarian kebudayaan Bali, jika bukan dari diri kita sendiri maka pelestarian budaya akan mustahil tercapai.

### **REFERENSI**

Pressman S Roger, 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Edisi 7*. Yogyakarta  
Sugiono, 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta