

PEMBUATAN APLIKASI EDUKASI SEJARAH AKSARA JAWA BERBASIS MOTION GRAPHIC

David Kusuma

Program Kekhususan Digital Media Technology (DMT)

Pembimbing:

Lisana, Ph.D

Mikhael Ming Khosasih, M.M., M.Kom

ABSTRAK

Indonesia adalah negara yang kaya akan warisan budaya tradisional. Namun seiring berkembangnya jaman, generasi muda mulai enggan untuk mempelajari sejarah dari budaya-budaya tersebut, salah satunya adalah aksara Jawa. Dengan berkembangnya dunia pembelajaran, aplikasi ini bertujuan untuk membantu anak berusia 9 hingga 12 tahun dalam memahami sejarah aksara Jawa. Pada aplikasi terdapat sebuah animasi *motion graphic* serta sebuah kuesioner untuk menguji pemahaman anak tentang materi yang disampaikan. Materi yang disampaikan adalah sejarah masuknya aksara Jawa di Indonesia melalui kisah tentang Aji Saka dan kedua abadinya. Proses pembuatan aset aplikasi dilakukan dengan menggunakan adobe illustrator, adobe photoshop, adobe after effect, adobe premiere pro. Sedangkan perancangan aplikasi menggunakan aset yang telah dibuat serta pengimplementasian *script* dilakukan pada *software* bernama Unity. Untuk menguji kelancaran dan kelayakan aplikasi serta mengetahui apakah aplikasi yang telah dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan yang ada, maka dilakukan sebuah pengujian dengan melakukan kuesioner kepada 31 orang yang telah mencoba aplikasi yang dibuat. Berdasarkan data tersebut akan diperoleh hasil apakah aplikasi telah memenuhi tujuan dari pembuatan aplikasi ini.

Kata kunci: Aksara Jawa, Aji Saka, motion graphic, animasi, budaya tradisional

**CREATING AN EDUCATION APPLICATION OF THE HISTORY OF
JAVANESE SCRIPT BASED ON MOTION GRAPHIC**

David Kusuma

Digital Media Technology Speciality Program (DMT)

Contributor:

Lisana, Ph.D

Mikhael Ming Khosasih, M.M., M.Kom

ABSTRACT

Indonesia is a country rich in traditional cultural heritage. However, as time progresses, the younger generation is starting to be reluctant to study the history of these cultures, one of which is the Javanese script. With the development of the world of learning, this application aims to help children aged 9 to 12 years understand the history of Javanese script. In the application there is an animated motion graphic as well as a questionnaire to test children's understanding of the material presented. The material presented is the history of the arrival of Javanese script in Indonesia through the story of Aji Saka and his two servants. The process of creating application assets is carried out using Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro. Meanwhile, the application design uses the assets that have been created and the script implementation is carried out in software called Unity. To test the smoothness and feasibility of the application and to find out whether the application that has been created is in accordance with existing needs, a test was carried out by administering a questionnaire to 31 people who had tried the application that was created. Based on this data, results will be obtained whether the application has met the objectives of making this application.

Keywords: *Javanese Script, Aji Saka, motion graphic, traditional culture*