

# Perancangan Desain Aplikasi *Mobile* untuk Pembelajaran Aksara Incung Jambi

Lifia Redinsya<sup>1</sup> dan Nurina Orta Darmawati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Departemen Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

<sup>2</sup>Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

*e-mail*: lifiaedinsya@gmail.com

**Abstrak**—Aksara merupakan suatu simbol atau huruf yang digunakan untuk mengungkapkan unsur ekspresif suatu bahasa. Salah satu aksara yang ada di Indonesia adalah Aksara Incung, sebuah aksara tradisional yang berasal dari Kerinci, Jambi. Saat ini, pembelajaran Aksara Incung hanya terbatas pada buku pelajaran Seni Budaya di beberapa sekolah menengah di Sungai Penuh sehingga media pembelajaran alternatif masih minim untuk siswa. Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari Aksara Incung dengan cara kreatif yang baru. Metode yang dilakukan penulis dalam perancangan ini yaitu melakukan observasi kepada beberapa siswa kelas 10 SMAN 1 Sungai Penuh untuk mengetahui cara pembelajaran Aksara Incung dari guru yang bersangkutan melalui penyebaran kuesioner dan wawancara, Konten yang disajikan didapatkan dari guru yang bersangkutan dan pembelajaran dari sebuah komunitas penggagas pembelajaran Aksara Incung, Sekolah Incung di Sungai Penuh, Jambi. Hasil perancangan ini adalah aplikasi untuk mengajarkan masyarakat secara mandiri mengenai Aksara Incung. Dimulai dari bentuk huruf, penggunaan serta cara menyusun aksara tersebut sehingga menjadi sebuah kata. Oleh karena itu, terancangnya Aplikasi Interaktif pembelajaran Aksara Incung ini dapat membantu siswa dalam mempelajari Aksara Incung sekaligus meningkatkan minat siswa dalam melestarikan aksara ini.

**Kata Kunci**—Aplikasi Mobile, Aksara Incung, Kerinci.

## I. PENDAHULUAN

**A**KSARA menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) merupakan sebuah sistem tanda grafis yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dan sedikit banyaknya mewakili ujaran. Pulau Sumatera sendiri memiliki ragam Aksara Tradisional yang terbagi menjadi dua golongan besar yaitu Surat Batak dan Surat Ulu, meski keduanya masih berhubungan kerabat, dimana Surat Batak mencakup variasi aksara Batak di Sumatera Utara, sedangkan Surat Ulu mencakup aksara-aksara yang berada pada Sumatera bagian tengah dan selatan seperti Aksara Lampung, dan aksara kerinci. Aksara Kerinci sendiri lebih dikenal sebagai Aksara Incung. Aksara Incung merupakan satu dari sekian banyak aksara kuno yang ada di Indonesia yang digunakan oleh suku Kerinci dari Provinsi Jambi. Aksara Incung berarti miring atau terpacung menurut bahasa kerinci. Aksara Incung pada zamannya digunakan leluhur kerinci untuk mendokumentasikan sejarah, sastra, hukum adat dan Mantra [1]. Aksara ini sendiri sudah ditetapkan sebagai warisan tak benda yang dimiliki Provinsi Jambi pada 17 Oktober 2014 oleh Kemdikbud. Namun penggunaan Aksara Incung sendiri pada masa sekarang masih sedikit ditemukan selain pada gedung-gedung besar dan nama jalanan, dimana aksara Incung tersebut dulunya merupakan

salah satu media pemersatu raky Kerinci di zaman penjajahan Belanda.

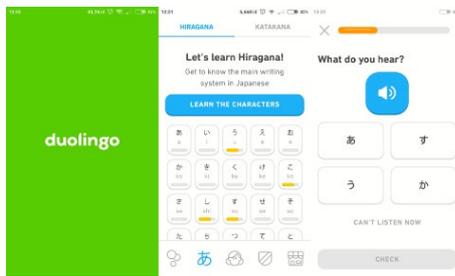
Pembelajaran Aksara Incung di Sungai Penuh masih menggunakan media tradisional yang berupa buku pelajaran, dimana memang saat ini hanya buku pelajaran lah sumber bagi siswa untuk mempelajari Aksara Incung. Tidak hanya pelajar di Sungai Penuh, menurut hasil survey yang dilakukan penulis, sebanyak 90% dari 144 responden memiliki ketertarikan dalam mempelajari Aksara Nusantara yang dimana 87% dari angka tersebut justru tidak pernah mendengar Aksara Incung sebelumnya, namun sebanyak 90% dari angka tersebut tertarik untuk mempelajari Aksara Incung lebih lanjut.

Bersamaan dengan adanya kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari Aksara Incung sekaligus meningkatkan minat belajar dalam mempelajari aksara tersebut dan memfasilitasi generasi muda diluar Sungai Penuh yang juga tertarik untuk mengenal dan mempelajari Aksara Incung, perancangan ini ditujukan untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan membuat sebuah media alternatif yang dapat menjadi media pendamping pembelajaran Aksara Incung, sekaligus sebagai salah satu media untuk terus melestarikan Aksara Incung sebagai salah satu Aksara tua yang sudah ada di Indonesia sejak lama. Media tersebut salah satunya adalah Aplikasi Edukasi. Di era globalisasi ini, pembelajaran menggunakan buku kini dilakukan bersamaan dengan alternatif-alternatif tambahan lainnya, termasuk aplikasi edukasi. Dimana sebuah aplikasi merupakan media yang mudah dan tidak sulit untuk didapatkan oleh penggunaannya. Aplikasi sendiri cenderung didesain dengan tujuan yang lebih spesifik sesuai dengan kebutuhannya. Selain itu, aplikasi mobile juga merupakan media yang efisien dalam memenuhi kebutuhan informasi pengguna yang dapat membantu pengguna belajar dimana saja dan kapan saja [2].

Diharapkan dengan adanya media alternatif ini, siswa dapat semakin mengembangkan kreatifitasnya, meningkatkan minat belajar Aksara Incung dan ikut menimbulkan rasa kepemilikan untuk melestarikan aksara tersebut.

Rumusan masalah dari perancangan ini adalah Bagaimana merancang desain aplikasi edukasi Aksara Incung untuk generasi muda sebagai media pembelajaran alternatif Aksara Incung Kerinci, Jambi.

Batasan masalah dalam perancangan ini meliputi hanya membahas ui/ux aplikasi, mekanisme aplikasi dan aset visual. Luaran perancangan ini merupakan desain aplikasi mobile yang digunakan secara offline, dengan konten yang diangkat yaitu : macam-macam huruf Aksara Incung, cara penggunaan, permainan ringan sebagai pelatihan dari



Gambar 1. Duolingo.



Gambar 2. Logo Sekolah Incung dan Suasana salah satu kelas yang dibuka Sekolah Incung.

pembelajaran Aksara Incung sebelumnya, fitur jelajah untuk memperkenalkan kebudayaan Kerinci dalam tulisan Aksara Incung. (Gambar 1)

Tujuan dari perancangan ini adalah Memperkenalkan Aksara Incung mulai dari macam huruf dan penggunaannya, memperkenalkan kebudayaan Kerinci yang diangkat melalui aset visual Aplikasi Aksara Incung dan menciptakan desain yang menarik dan mudah dipahami bagi pengguna.

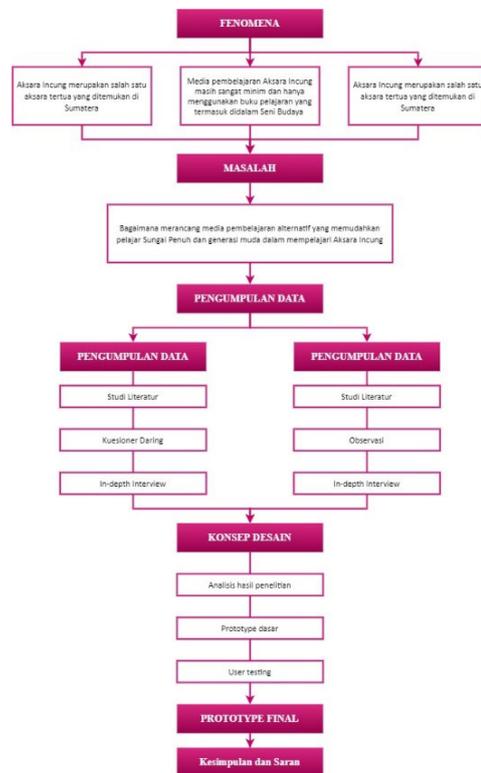
## II. KAJIAN PUSTAKA

### A. Tinjauan Desain Terdahulu

Studi eksisting dengan desain yang sudah ada dilakukan untuk mengevaluasi dan menjadikan referensi bagi perancangan aplikasi yang dilakukan penulis. Studi Eksisting dilakukan ke beberapa aplikasi terdahulu seperti Marbel Hanacaraka, Kaganga Mobile, Duolingo, dan Aplikasi Aksara Lontara. Hal yang di adaptasi dari eksisting tersebut adalah mekanisme aplikasi, konten yang disajikan, dan uji kompetensi untuk mengetahui batas pembelajaran yang telah dilakukan audiens.

### B. Aksara Incung

Aksara Incung merupakan satu dari sekian banyak peninggalan masa silam oleh leluhur didaerah Kerinci, Jambi. Aksara Incung merupakan sebuah naskah kuno yang dulunya digunakan sebagai wadah dalam menuliskan sastra, hukum adat dan juga mantera-mantera yang menggunakan kulit kayu maupun tanduk kerbau sebagai media penulisannya. Aksara Incung yang dituliskan pada media tersebut umumnya berumur lebih tua dibandingkan yang dituliskan pada media terkini seperti kertas dan bambu. Aksara Incung dibentuk oleh garis garis lurus, patah terpacung dan melengkung, dengan kemiringan garis pembentuk sekitar 45 derajat. Sesuai dengan arti kata Incung itu sendiri dalam bahasa Kerinci yaitu miring atau seperti terpancung. Aksara Incung merupakan hasil karya masyarakat masa lampau Kerinci yang sudah berumur ratusan tahun, sekaligus aksara pusaka kabupaten ini yang mengandung nilai estetis, sehingga sangat penting untuk dilestarikan sebelum punah tertelan zaman.



Gambar 3. Alur Metode Desain.

### C. Sekolah Incung

Sekolah Incung merupakan salah satu komunitas mandiri di Sungai Penuh, yang berfokus dalam mengajarkan Aksara Incung kepada pemuda dan pemudi di Jambi. Komunitas ini dibangun oleh Tri Firmansyah dan Meka Algazi pada tahun 2017 dengan bimbingan oleh salah satu budayawan ahli Aksara Incung, (alm) Iskandar Zakaria. Saat ini komunitas Sekolah Incung berfokus di kota Sungai Penuh, Jambi. Pada tanggal 25 Maret 2021, Sekolah Incung telah resmi terdaftar kedalam legalitas lembaga sehingga dapat menjadi wadah lebih lanjut dalam pendidikan dan penelitian bisang literasi budaya Aksara Incung. (Gambar 2)

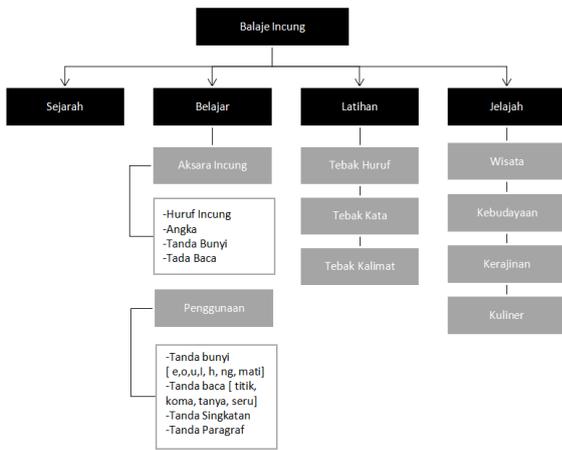
### D. Studi Media

Media menurut KBBI ( Kamus Besar Bahasa Indonesia), merupakan alat (sarana) komunikasi untuk menyampaikan suatu informasi. Media pembelajaran sendiri merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk penyaluran pesan dari pengirim ke penerima pesan, dalam hal ini prosesnya meliputi proses perangsangan pikiran, perhatian dan minat siswa sehingga terjalinlah proses pembelajaran[8]. Media pembelajaran berbasis aplikasi merupakan media pembelajaran baru yang dimana pembelajarannya menggunakan aplikasi yang biasanya di download menggunakan aplikasi *play store* atau aplikasi sejenis. Dikarenakan media ini menggunakan gadget sebagai mediumnya, maka media pembelajaran berbasis aplikasi Android dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran elektronik.

## III. URAIAN PENELITIAN

### A. Pengumpulan Data

Perancangan ini dimulai dengan penentuan fenomena terlebih dahulu yang akan menjadi kunci permasalahan



Gambar 4. Model Navigasi.



Gambar 5. Logo Aplikasi.



Gambar 6. Palet warna Aplikasi.



Gambar 7. Ikon Aplikasi

sebagai topik yang diangkat kedalam perancangan penulis. Kemudian pengumpulan data dimulai dengan 3 tahapan yaitu Eksploratif, Generatif dan ditutup dengan Evaluatif. Pada tahapan-tahapan ini, penulis memulai pencarian data dengan studi literatur mengenai sejarah dan macam-macam huruf Incung serta cara pembelajarannya, selanjutnya pengumpulan data menggunakan kuesioner terhadap masyarakat umum dengan rentang usia 16-30 tahun untuk mengetahui ketertarikan terhadap Aksara Nusantara dan Aksara Incung sendiri yang dilakukan bersamaan dengan depth interview ke beberapa anak sekolah di Sungai Penuh dan alumni tentang minat dan permasalahan mereka dalam mempelajari Aksara Incung.

Depth Interview juga dilakukan pada guru pengajar Aksara Incung di sekolah dan pembina sebuah komunitas penggerak Aksara Incung di Sungai Penuh guna penetapan konten yang akan di liput penulis. Kemudian terakhir setelah aplikasi diselesaikan, dilakukan pengambilan data menggunakan *user testing* dan *heuristic evaluation* untuk menguji tingkat keberhasilan Aplikasi pada tujuannya. (Gambar 3)

**B. Hasil dan Diskusi**

Penyebaran kuesioner kepada 141 responden di Indonesia untuk mengetahui tingkat pengetahuan masyarakat kepada Aksara Incung mendapatkan hasil bahwa Penulis melakukan

survey mengenai *awareness* responden terhadap Aksara Incung Kerinci, yang didapatkanlah data bahwa sebanyak 97% responden tidak pernah mendengar Aksara Incung sebelumnya, dan 3% dari responden pernah mendengar atau mengetahui Aksara Incung sebelumnya. Kemudian sebanyak 72% responden tertarik untuk mempelajari dan mengenal lebih lanjut mengenai Aksara Incung dan sebanyak 76% tertarik untuk menggunakan media alternatif Aplikasi untuk mempelajari Aksara Incung bila telah tersedia.

Wawancara dilakukan dengan 3 pelajar SMAN 1 Sungai Penuh, guru Seni Budaya SMAN 1 Sungai penuh dan ketua komunitas Sekolah Incung untuk mengetahui kebutuhan audiens dan konten Incung yang akan ditampilkan pada Aplikasi. Hasil yang didapatkan dari wawancara tersebut adalah Antusiasme dari masyarakat khususnya pelajar dan generasi muda di Sungai Penuh sendiri cukup tinggi dalam mengenal dan mempelajari Aksara Incung, namun terkendala kurangnya media untuk belajar dan kondisi saat ini Aksara Incung masih belum sepenuhnya menjadi muatan lokal di sekolah. Buku-buku untuk mempelajari Aksara Incung masih sulit dicari, termasuk media alternatif lainnya yang saat ini belum tersedia. Mengenai konten utama Aksara Incung, penulis menggunakan arahan dari Abax Meka selaku pembina di Sekolah Incung untuk menuliskan konten yang dapat tepat sasaran dan tidak bertele-tele. Penjelasan



Gambar 8. Halamn Beranda.



Gambar 11. Halamn Belajar.



Gambar 9. Halamn Petunjuk.



Gambar 12. Pop-up dan sidebar.



Gambar 10. Halamn Beranda.



Gambar 13. Menu Aksara.

mengenai detail penggunaan huruf sesuai dengan hasil wawancara langsung dengan narasumber akan dijelaskan pada bab Konsep Desain, dimana akan menitik beratkan pada konten untuk membantu audiens mengingat huruf, cara menerjemah dari Aksara Incung ke bahasa Indonesia dan sebaliknya.

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### A. Konsep Desain

Konsep perancangan aplikasi ini dirancang berdasarkan data yang telah dilakukan yaitu, analisis hasil kuesioner, wawancara, dan studi pembelajaran Aksara Incung . Dari analisis yang telah dilakukan, *big idea* ditentukan sebagai dasar utama dalam merancang aplikasi sesuai dengan kebutuhan target audiens. “Belajar Incung dengan mandiri” merupakan *big idea* dari perancangan ini. Konsep perancangan yang dilakukan adalah *easy, independent, modern*. Konsep ini menggambarkan media pembelajaran Aksara Incung yang dapat diakses secara mudah, dengan materi yang lebih ringan penyampaiannya untuk pembelajaran secara mandiri sehingga dapat diakses dan dipelajari kapan saja dan dimana saja, fleksibel menyesuaikan zaman.

##### B. Model Navigasi

Secara garis besar, Gambar 4 merupakan model aplikasi dari Balaje Incung. Aplikasi ini memiliki 4 konten menu utama yaitu Sejarah, Belajar, Latihan dan Jelajah.

##### C. Logo

Ikon produk yang digunakan pada aplikasi adalah logo primer dari aplikasi ini sendiri. Komponen dari logo tersebut merupakan tulisan “Incung” didalam aksara incung, serta bentuk bayangan didalam kotak yang membentuk tanduk kerbau dan kertas yang menjadi alas dari tulisan Incung tersebut. Bentuk ikon persegi dengan ujung melingkar membuat font ini terlihat lebih simple untuk digunakan sebagai icon produk. (Gambar 5)

##### D. Warna

Konsep warna yang digunakan adalah analogus dari warna krem, merah marun dan coklat. Warna ini mempresentasikan objek-objek tempat ditemukannya Aksara Incung yaitu pada tanduk kerbau, kayu dan kertas. Warna ini guna mempresentasikan kesan tradisional dimana Aksara Incung merupakan aksara kuno peninggalan nenek moyang suku Kerinci. (Gambar 6)

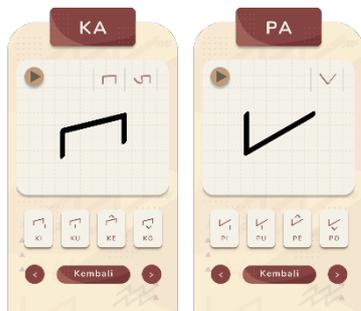
##### E. Ikon

Gambar 7 merupakan ikon dan tombol yang digunakan didalam aplikasi yang dibuat menggunakan palet utama konsep aplikasi.

##### F. Desain Akhir

###### 1) Halaman Beranda

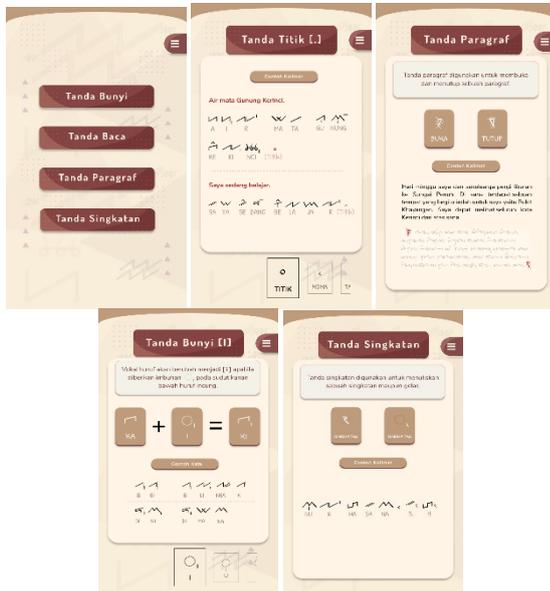
Pengguna akan disambut dengan *splash screen* kemudian diarahkan ke beranda utama aplikasi. Pada halaman beranda, pengguna dapat mengakses 4 fitur utama aplikasi yang telah



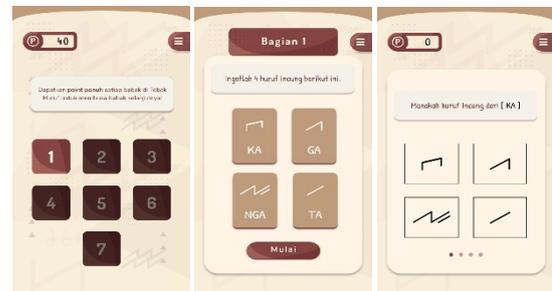
Gambar 14. Menu huruf.



Gambar 16. Halamn Latihan.



Gambar 15. Menu penggunaan.



Gambar 17. Halamn Tebak Huruf.



Gambar 18. pop-up benar dan salah.

disusun berdasarkan tahapan pembelajaran aksara incung menurut data yang telah dikumpulkan. (Gambar 8)

2) Halaman Informasi Penulis dan Penggunaan Aplikasi

Icon yang terdapat di pojok kanan atas pada beranda dan beberapa halaman lainnya berfungsi sebagai petunjuk informasi penulis dan cara menggunakan aplikasi secara ringkas. Pada halaman informasi penulis terdapat nama-nama partisipan yang ikut menyusun aplikasi ini. Sedangkan pada halaman bantuan, terdapat tata cara penggunaan aplikasi dimulai dari fungsi button dan penjelasan fitur-fitur yang ada secara ringkas. (Gambar 9)

3) Halaman Sejarah

Halaman Sejarah berisikan tentang sejarah singkat asal muasal Aksara Incung yang dilengkapi dengan beberapa ilustrasi ringan. Halaman ini menggunakan sistem *slide* dalam menampilkan kontennya. (Gambar 10)

4) Halaman Belajar

Halaman belajar berisikan 2 halaman utama yaitu pengenalan Aksara Incung dan cara penggunaan dari Aksara Incung iu sendiri sekaligus beberapa contoh dari penggunaannya. Pada menu Aksara akan dijelaskan macam-macam bentuk Aksara Incung dan penggunaan menjelaskan tata cara penggunaan huruf incung tersebut dalam menyusun kalimat. (Gambar 11)

5) Pop-up dan Side Barpetunjuk Informasi Halaman

Disetiap halaman terdapat icon yang berfungsi memunculkan sidebar sebagai pintasan cepat dan juga memunculkan pop-up informasi catatan. (Gambar 12)

6) Halaman Aksara (Huruf, Angka, Tanda Baca dan Tanda Bunyi)

Halaman Aksara berisikan 4 slide penting sebagai salah satu materi utama pembelajaran Aksara Incung dalam mengenal huruf-huruf utamanya terlebih dahulu. (Gambar 13)

7) Pop-up Cara Menuliskan Huruf

Halaman ini dibuka dengan cara menekan kotak huruf pada halaman sebelumnya. Halaman ini berisikan gambar bergerak cara penarikan garis huruf incung tersebut dan contoh pelafalan vokal lainnya. (Gambar 14)

8) Halaman Penggunaan Aksara dan Fiturnya

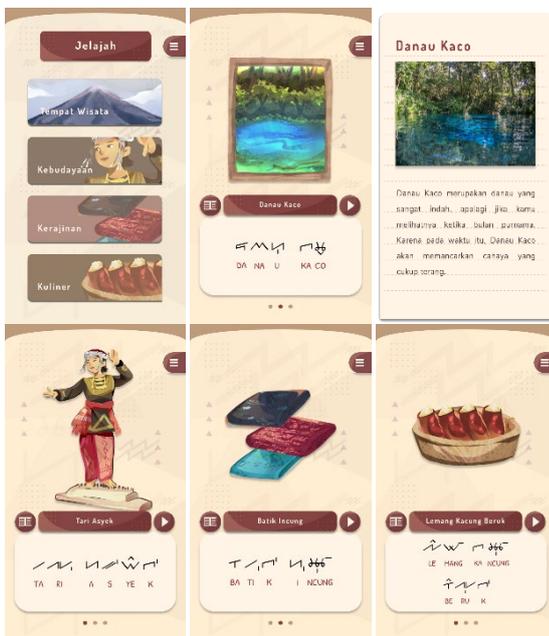
Halaman ini berisikan informasi cara penggunaan aksara incung yang terbagi menjadi 4 bagian yaitu cara penggunaan tanda bunyi, tanda baca, tanda paragraf dan tanda singkatan. (Gambar 15)

9) Halaman Latihan

Halaman ini memuat uji kompetensi yang dibuat seperti permainan mengingat berdasarkan materi yang telah dipelajari pada halaman Belajar. Materi yang diberikan dibagi menjadi 3 tahapan yaitu Huruf, Kata dan Kalimat. Setiap tahapan memiliki kesamaan yaitu harus mendapatkan skor tertentu untuk membuka babak latihan yang ada didalamnya. (Gambar 16)

10) Halaman Tebak Huruf

Halaman ini memuat uji kompetensi yang diawali dengan pengenalan huruf, dimana pengguna akan mengasah kembali



Gambar 19. Halaman Jelajah.

ingatannya mengenai huruf-huruf yang telah dipelajari di materi sebelumnya. (Gambar 17)

#### 11) Pop-up pemberitahuan halaman bermain

Pop ini akan muncul sesuai dengan jawaban yang diberikan pengguna pada saat sedang menggunakan fitur permainan. Pop-up ini berisikan pemberitahuan apabila pengguna berhasil menjawab pertanyaan maupun gagal menjawab pertanyaan yang disajikan. (Gambar 18)

#### 12) Halaman Jelajah

Halaman ini berisikan contoh-contoh penulisan huruf Incung dengan sample yang kata yang digunakan adalah macam-macam wisata, kebudayaan, kerajinan dan kuliner yang ada di Kerinci. Menu ini dilengkapi dengan gambar dan info singkat mengenai contoh sample kata tersebut.

## V. KESIMPULAN/RINGKASAN

Aksara Incung merupakan salah satu Aksara Nusantara yang berasal dari pulau Sumatera, tepatnya di Kerinci, Jambi. Antusiasme dari pelajar dan generasi muda untuk mempelajari Aksara Incung membawa penulis mengembangkan alternatif yang merupakan luaran dari perancangan ini yaitu Aplikasi Mobile Pembelajaran Aksara Incung Jambi. Dengan ini diharapkan pelajar di Sungai Penuh dan generasi muda dapat mempelajari dan mengenal lebih lanjut Aksara Incung ini. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis, diketahui pula bahwa Aksara Incung sendiri sempat terpaksa dilewatkan karena pandemi sehingga aplikasi ini dapat menjadi solusi untuk ketertinggalan pelajar dalam mempelajari Aksara Incung, dimana aplikasi ini dapat menjadi media untuk pembelajaran secara non-formal bagi pelajar dan pengguna. Didapatkanla evaluasi dari hasil test *usability* kepada *user persona* yaitu pelajar SMA di Sungai Penuh dan generasi muda secara kualitatif, dimana hasil menunjukan bahwa tingkat keberhasilann aplikasi ini adlaah sebesar 95%.

Perkembangan media saat ini cukup pesat sehingga aplikasi pembelajaran aksara beredar cukup banyak macamnya dan sangat mudah diakses melalui platform *playstore* Hal ini menjadi peluang bagi developer untuk mengembangkan aplikasi dan meraih pengguna dengan mudahnya akses yang didapatkan serta bantuan promosi dengan media sosial sehingga dapat dikembangkan secara individu.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Mubarat, "Ekspresi Aksara Incung Kerinci Dalam Penciptaan Seni Kriya," *Besaung J. Seni Desain dan Budaya*, vol. 1, no. 1, Mar. 2016, doi: 10.36982/JSDB.V1I1.44.
- [2] G. Hans and H. Sidana, "Mobile Learning Application and Its Usage Among Students in Education," *J. Emerg. Technol. Innov. Res.*, 2018.