BAB II

BELAJAR AKSARA BATAK KARO MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF

II.1 Aksara

Aksara adalah sebuah simbolisasi visual yang tertera pada media tulis berupa kertas, kayu, bambu, daun, batu, logam dan media prasasti lainnya. Simbol visual difungsikan untuk mengutarakan ataupun menterjemahkan unsur-unsur ekspresif dari suatu bahasa lisan menjadi tulisan, dengan ketentuan disepakati dan dimengerti oleh para penggunanya. Di Indonesia terdapat beragam macam bentuk aksara yang mewakili setiap daerahnya masing-masing. Aksara di Indonesia kebanyakan dipengaruhi oleh bentuk aksara dari India. Ini berawal semenjak mulai masuknya penyebaran agama Hindu-Budha ke Indonesia.

II.1.1 Sejarah Aksara Di Indonesia

Aksara-aksara di Indonesia mulai berkembang semenjak kedatangan unsur Hindu-Budha ke berbagai wilayah di Indonesia yang datang untuk menetap, melangsungkan hidup dengan menikahi penduduk setempat. Sehingga baik langsung maupun tidak langsung disamping memperkenalkan budaya dan negara asalnya sambil mempelajari budaya setempat. Salah satu implementasinya adalah bentuk aksara. Ini membuat bentuk aksara yang ada di Indonesia beragam, karena setiap wilayah daerah memiliki bentuk aksaranya masing-masing. Aksara yang digunakan oleh masyarakat di Indonesia ini secara khusus untuk menuliskan bahasa daerah tertentu. Dahulu, awalnya aksara di Indonesia digunakan untuk menuliskan ajaran manta-manta suci oleh para petinggi di daerahnya masing-masing.

Menurut jamannya aksara-aksara di Indonesia terbagi atas beberapa bagian, diantaranya :

- Jaman Klasik : aksara Pallawa, aksara Siddamatrka, aksara Kawi (aksara Jawi Kuno).
- Jaman Pertengahan : aksara Budha, aksara Sunda Kuno, aksara Pato (Sumatera).
- Jaman Kolonial : aksara Batak (*surat Batak)*, aksara Rencong, aksara Lampung, aksara Jawa, aksara Bali, aksara Lontara, aksara Bahid, aksara Homuno'o, aksara Tagbanwa.

Aksara di Indonesia merupakan turunan dari aksara Pallawa yang berkembang di India bagian selatan dan merupakan turunan dari aksara Brahmi yang merupakan cikal bakal semua aksara di Asia Selatan dan Asia Tenggara (seperti : Indonesia, Malaysia, Thailand dan lain-lain). Aksara rencong adalah istilah yang digunakan oleh para penelitian Belanda untuk sebutan pada aksara *Ulu* yang digunakan di kawasan *ulu* (pegunungan) Sumatera, khususnya di Kerinci, Bengkulu, Sumatera Selatan dan Lampung.

Bersamaan dengan aksara-aksara dari daerah lain di Sumatera, surat *ulu* merupakan turunan dari aksara Pallawa. Aksara Pallawa merupakan bentuk tulisan yang berasal dari wilayah India bagian selatan. Dahulu, surat *ulu* ditulis pada bambu, tanduk kerbau, dan kulit kayu. Aksara *ulu* juga dinamakan aksara Kagangga berdasarkan tiga huruf pertama dalam urutan abjadnya dan masih satu bagian dengan *surat Batak* (aksara Batak).

II.1.2 Aksara Batak (*Surat Batak)*

Aksara Batak adalah aksara yang berasal dari tanah Batak yang digunakan oleh masyarakat suku Batak untuk saling berbagi informasi dan untuk berkomunikasi. *Surat Batak* sering diklasifikasikan sebagai sebuah silabogram, namum ini jelas keliru karena aksara Batak – sebagaimana juga aksaraaksara lainnya di Nusantara – merupakan bagian dari rumpun tulisan Brahmi (India) yang lebih tepat dapat diklasifikasikan sebagai *abugida* (paduan antara *silabogram* dan abjad). Sebuah

abugida terdiri dari aksara yang melambangkan sebuah konsonan sementara vokal dipasang pada aksara sebagai diakritik. Abugida adalah jenis tulisan yang bersifat fonetis dalam arti bahwa setiap bunyi bahasanya dapat dilambangkan secara akurat.



Gambar II.1 Aksara Batak
Sumber : http://www.wacananusantara.org/wp-content/uploads/2011/09/Ragam-Bahasa-dan-Aksara-Abudiga-Batak.jpg [24 maret 2014]

Dalam jurnal Njoo (2009) yang berjudul "Aksara Batak" menjelaskan, terdapat beberapa faktor penyebab punahnya tradisi penulisan aksara Batak antara lain adalah :

1. Sebagian besar sastra Batak tidak pernah ditulis. Cerita-cerita rakyat dalam bentuk fable, mitos dan legenda, *umpama* dan *umpasa, torhan-torhan, turi-turian, huling-hulingan* semuanya diturunkan hanya secara lisan dari generasi ke generasi.
2. Masuknya agama Islam dan Kristen ke tanah Batak, yang membenci produk-produk *pustaka* para *datu* yang dianggap "objek-objek kekafiran" sehingga mengakibatkan timbulnya permusuhan massal. Akibatnya, semenjak tahun 1852 *pustaka* terancam punah.
3. Sisa *pustaka* Batak yang masih ada tersimpan dalam koleksi-koleksi museum atau perpustakaan mancanegara terutama Belanda dan Jerman dan sebahagian kecil di perpustakaan Nasional Jakarta.



Gambar II.2 Artefak Aksara di Museum Batak
Sumber :
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/7/7c/Artefak_di_musem_batak.jpg [24 maret 2014]

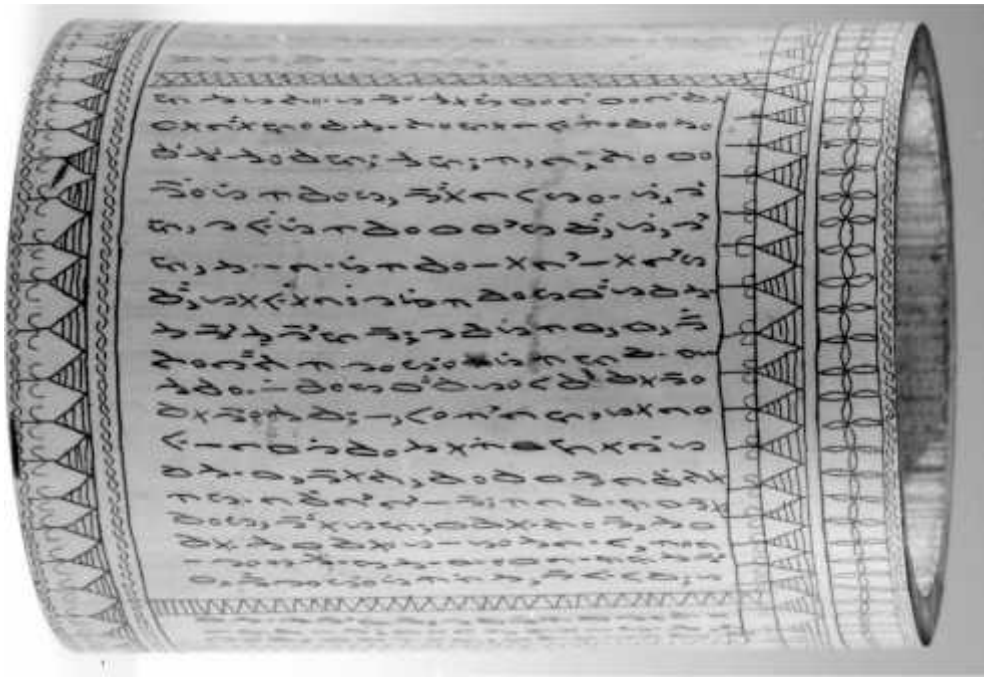
Aksara batak terbagi lagi atas wilayahnya masing-masing, yaitu Angkola-Mandailing, Simalungun, Pak-Pak-Dairi, Toba dan Karo. Dari setiap aksara Batak ini memiliki bentuk aksara yang hampir sama, yang membedakannya hanya pada cara pengucapan, bahasa dan beberapa bentuk yang berbeda. Aksara Batak Karo merupakan salah satu aksara Batak yang ada di daratan tinggi tanah Karo.

II.1.2.1 Aksara Batak Karo

Aksara Batak Karo adalah salah satu aksara kuno yang ada di Indonesia. Aksara Batak Karo ini merupakan peninggalan budaya dari masyarakat (etnis) Karo yang berbentuk tulisan simbol-simbol yang dimiliki oleh

masyarakat Karo kuno. Tulisan atau aksara Batak Karo ini tumbuh dan berkembang di masyarakat (etnis) Karo serta tersebar luas. Aksara Batak Karo digunakan dan diajarkan pada wilayah daerah Karo yang dahulunya meliputi pesisir timur di Sumatera bagian Utara dan daratan tinggi Karo yang terbentang luas di atas pegunungan bukit Barisan.

Aksara Batak Karo sama halnya dengan aksara-aksara Batak yang lainnya, karena pada aksara terdapat kumpulan dari tanda-tanda (karakter/simbol-simbol) yang memiliki arti untuk menyatakan sesuatu dan pemakaiannya dimengerti dan disepakati oleh masyarakat penggunanya. Dahulu, aksara Batak Karo digunakan masyarakat Batak Karo sebagai alat untuk Berkomunikasi, menuliskan ramuan obat, mantera dan cerita-cerita. Masyarakat Batak Karo menuliskan aksara Batak Karo pada kulit kayu, tulang dan bambu. Alat untuk menulisnya terbuat dari bambu atau kayu yang ujungnya diruncingkan sehingga menyerupai seperti pena atau pensil, dan tintanya terbuat dari minyak kayu yang dibakar.



Gambar II.3 Aksara Batak Karo
Sumber : Buku Ali Kozak

II.1.2.2 Sejarah Aksara Batak Karo

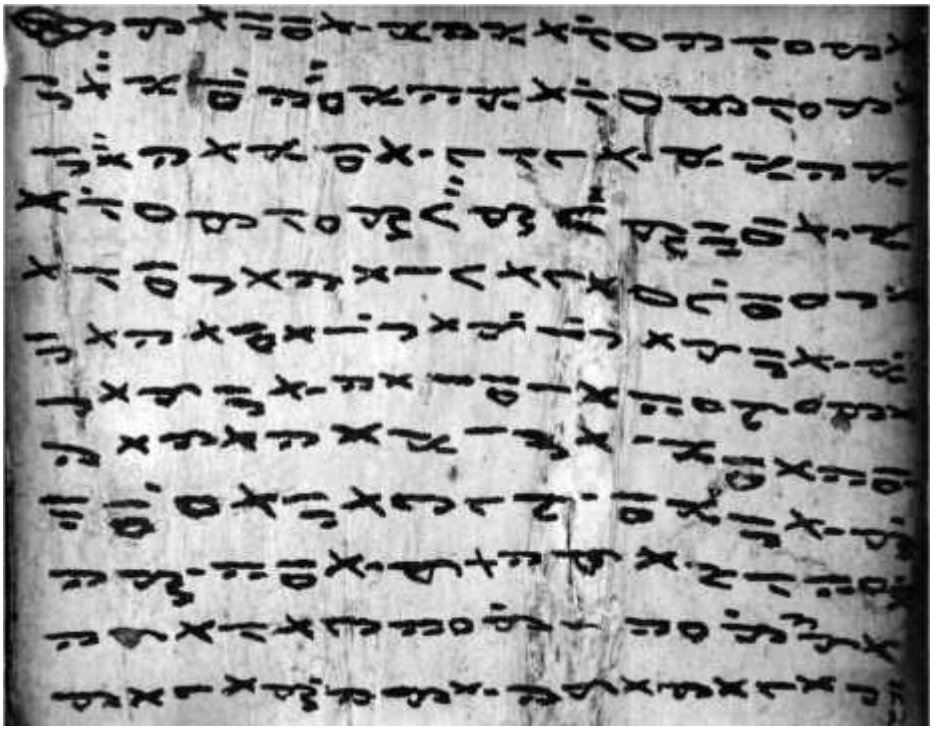
Dalam buku A.G Sitepu (1996) yang berjudul "Budaya Karo" mengatakan bahwa sejarah aksara Batak Karo sering juga disebut surat *Aru* (*Haru*) yang merupakan aksara yang diturunkan secara langsung dari aksara *Pallawa (Wenggi)* yaitu perkumpulan dari aksara *Brahmi* yang berkembang di India bagian selatan. Awal masuknya ke tanah Karo diperkirakan sekitar awal I (pertama) yang dibawa langsung oleh bangsa Tamil bersamaan dengan masuknya kepercayaan Hindu (Senata Dharma). Namun pada buku R Bagun (1089) yang berjudul "Mengenal Orang Karo" mengatakan bahwa aksara Batak Karo diturunkan dari aksara *Nagari(Devanagari),* yang merupakan masih perkumpulan dari aksara Brahmi yang berkembang dari India bagian Utara, yang masuknya ke Tanah Karo sekitar abad ke-5 bersamaan dengan masuknya ajaran agama Budha.



Gambar II.4 Ilustrasi silsilah aksara Batak Karo
Sumber : Bastanta

Menurut Sampe Sitepu (1996) Aksara Batak karo pada waktu dahulu dibuat pada kulit kayu, tulang dan babu. Aksara yang ditulis pada kulit kayu, maka dipilihlah kulit kayu tertentu, dikupas dan dikeringkan beberapa hari sehingga mirip kertas tebal. Alat tulisnya dibuat dari bambu atau sejenis kayu yang ujungnya di runcingkan sehingga menyerupai pena, tintannya terdiri dari minyak kayu yang dibakar yang disebut "*baja*" dalam bahasa Batak Karo. Akan tetapi bila aksara itu ditulis pada tulang atau bambu, maka alat penulisannya dengan ujung pisau dengan cara menoreh.

Kemudian bekas torehan disapu dengan bekas baja berwarna hitam, lalu setelah kering dibersihkan kembali sehingga baja tinggal pada berkas torehan dan menjadi jelas membacanya.



Gambar II.5 Aksara Batak Karo
Sumber : Buku Ali Kozak

Aksara Batak Karo dahulu digunakan untuk membuat catatan, catatan untuk ramuan obat, mantera, ilmu kedudukan, ilmu gaib, ilmu tenun, cerita atau "*bilang-bilang*". Selain itu, aksara Batak Karo juga dipergunakan sebagai ragam hias, menulis *pustaka* (Kitab) dan beberapa cerita asal usul *merga,* seperti *Pustaka Kembaren, Pustaka Ginting* dan *Sembiring Plawi* (Bujur Sitepu,1996, h.25)

II.1.2.3 Bentuk Tulisan Aksara Batak Karo

Dalam aksara Batak Karo, dikenal dengan *Indung Surat* dan *Anak Surat. Indung Surat* sebagai huruf utama yang terdiri atas 21 surat (huruf/font) yang fungsi fonetik pelambang konsonan, walaupun pada pengejaannya selalu diakhiri oleh bunyi /a/, kecuali pada surat /I/(i)/ dan /U/(u)/ yang hanya di pakai sebagai huruf pertama dari penulisan sebuah kata. Vocal

dan karakter penjelasan lainnya (*diakritik)* dirangkum dalam kelompok *anak surat* (anak huruf) yang penempatannya biasanya setelah *indung surat.*

Anak surat yang merupakan *diakritik* pada aksara Batak Karo, memiliki fungsi sebagai berikut :

- Penghilang ataupun mematikan bunyi “a” pada setiap *indung surat.*
- Pengubah bunyi “a” yang mengikuti *indung surat* menjadi bunyi “I,u,é,e, dan o”
- Menambahkan bunyi “ng dan h “
- Memperjelas vocal yang baik sebagai awalan, sisipan maupun akhirnya

Aksara Batak Karo juga merupakan kelompok *abuguida* murni, hal ini tampak pada pelafalan serta penulisan vocal-vocalnya yang sangat mutlak, baik untuk vocal “a, i, u, é, e dan o”. Jika diperhatikan aksara Batak Karo juga memiliki ciri khas tersendiri yang sangat tanpak pada dua *indung suratnya* “*mba*” dan “*nda*”, dimana kedua *indung surat* ini hanya dapat dijumpai pada tulisan aksara Batak Karo saja, serta merupakan khas logat Batak Karo.

Induk Surat *(Indung Surat)*

Rumusan umum untuk menuliskan sebuah kata ke dalam aksara Batak Karo adalah “surat +surat”. Misalkan kata saja ke dalam aksara Batak Karo, maka membutuhkan dua indung surat, yaitu : /sa (s)/ dan surat /ja(j)/.

Adapun ke-21 surat yang terdapat pada aksara Batak Karo, adalah sebagai berikut :

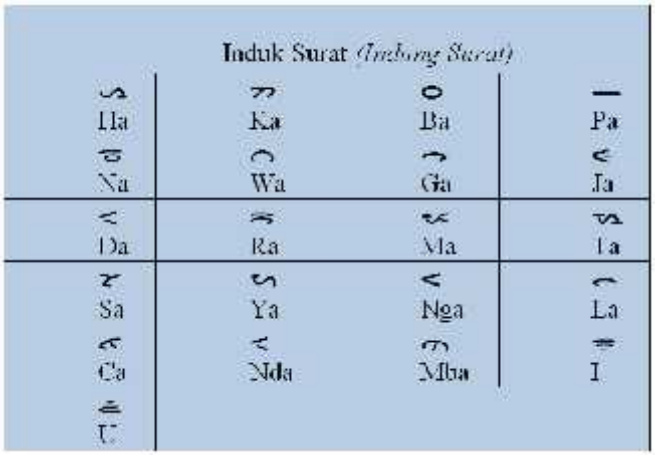


Table II.1 Induk Surat Aksara Karo
Sumber : Bastanta, 2012

Anak Surat

Anak surat dalam aksara Batak Karo terbagi atas tiga golongan yang memiliki fungsing masing-masing. Ketiga golongan itu adalah sebagai berikut :

- Golongan I : menghilangkan bunyi “a”
- Golongan II : mengubah bunyi “a”
- Golongan III : menambahkan bunyi “-ng” dan bunyi “-h”

Anak Suart *(Diakritik)*	
Nama	Bunyi
Golongan I	
Penengen	-
Golongan II	
Kelewan	i
Sikurun	u
Ketelengen	É (e keras)
Kebereten	e
Ketolongen	o
Golongan III	
Kebincaren	Ng
Kejeringen	h

Table II.2 Anak Surat aksara Karo
Sumber : Bastanta, 2012

Penengen atau Pemantik (.._..)

Penengen/pemantik, berfungsi untuk menghilangkan (mematikan) bunyi "a" pada indung surat sehingga menjadi huruf yang berdiri tunggal (berdiri sendiri). Misalkan "Ha" menjadi "H(h)"-saja, "Ka" menjadi "K(k)"-saja dan seterusnya. Karena, "a" yang mengikuti pada *indung surat* sudah dihilangkan (dimatikan). Adapun tanda (karakter) yang dipakai untuk menghilangkan "a" pada *indung surat* adalah tanda " (.._..)" yang diletakkan tepat dibelakan *indung surat* yang bunyi "a" –nya ingin dihilangkan (dimatikan). Sehingga akan menjadi huruf-huruf tunggal (berdiri sendiri). Berikut adalah gambar yang menunjukkan indung surat yang telah diberi penengen/pemantik.

Induk Surat + Penengen (Pematik)			
H	K	B	P
N	W	G	J
D	R	M	T
S	Y	Ng	L
C	Nd	Mb	I
U			

Table II.3 Induk Surat + Penengen
Sumber : Bastanta,2012

Penengen

Penengen berfungsi untuk mematikan bunyi huruf.

Tabasa	Menjadi	Tabas

Kelewan

Kelewan berfungsi untuk mengubah huruf a menjadi i.

		
Jada	Menjadi	Jadi

Sikurun

Sikurun berfungsi untuk mengubah huruf a menjadi u.

		
Laka	Menjadi	Luka

Ketelengen

Ketelengen berfungsi untuk mengubah huruf a menjadi é (keras).

		
Kala	Menjadi	Kela

Keberetten

Keberetten berfungsi untuk mengubah huruf a menjadi e.

Pata	Menjadi	Peta

Ketolongen

Ketolongen berfungsi untuk mengubah huruf a menjadi o.

		
Bala	Menjadi	Bola

Kebincaren

Kebincaren berfungsi untuk menambah bunyi ng bila di perlukan.

ᯂᯩ		ᯂᯩᯪ
Kaba	Menjadi	Kabang

Kejeringen

Kejeringen berfungsi untuk menambah huruf h bila diperlukan.

ᯅᯅ		ᯅᯅᯬᯬ
Lala	Menjadi	Lahlah

II.2 Mengenal Fase Perkembangan Remaja

Kebutuhan informasi mengenai aksara Batak Karo sangatlah bermacam motif kebutuhannya, sesuai dari periode usia tertentu. Pendidikan mengenai aksara Batak Karo mulai di perkenalkan kepada masyarakat khususnya di Kabupaten Karo pada saat masih duduk dibangku SMP (Sekolah Menengah Pertama) kelas VII (tujuh). Berarti umur yang tepat untuk mengenalkan wawasan dan informasi mengenai aksara Batak Karo, pada saat usia remaja umur 12-15 tahun.

II.2.1 Fase Remaja Awal

Fase remaja merupakan segmen perkembangan individu yang sangat penting, yang diawali dengan matangnya organ-organ fisik (seksual) sehingga mampu bereproduksi. Menurut Konopka (Pikunas, 1976) masa ini meliputi :

1. Remaja awal: 12-15 tahun.
2. Remaja madya: 15-18 tahun,.
3. Remaja akhir: 19-22 tahun.

Sementara Salzman mengemukakan, bahwa remaja merupakan masa perkembangan sikap tergantung (*dependence*) terhadap orangtua kearah

kemandirian (*independence*), minat-minat seksual, perenungan diri, dan perhatian terhadap nilai-nilai estetika dan isu-isu moral.



Gambar II.6 Anak Remaja
Sumber : http://3.bp.blogspot.com/-QJBxLdVZTz4/UepVA1tYc-I/AAAAAAAAPTo/fIunVh3-QlA/s1600/Remaja+SMP.jpg [7 April 2014]

II.2.2 Perkembangan Intelektual

Di buku yang berjudul *"Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja"* (hal.178) karya Djawad Dahlan menuliskan bahwa perkembangan remaja awal usia 12-15 tahun dalam segi intelektualnya, menurut Piaget masa remaja sudah mencapai tahap operasi formal (operasi = kegiatan-kegiatan mental tentang berbagai gagasan). Remaja, secara mental telah dapat berpikir logis tentang berbagai gagasan yang abstrak. Dengan kata lain berpikir operasi formal lebih bersifat hipotesis dan abstrak, serta sistematis dan ilmiah dalam memecahkan masalah daripada berpikir kongkret.

Berzonsky (Adam & Gullotta, 1983, 144) mengajukan suatu model cabang-cabang yang membangun berpikir operasi formal. Menurutnya, berpikir formal itu memiliki dua isi yang khusus, yaitu :

1. Pengetahuan estetika: yang bersumber dari pengalaman main musik, membaca literatur atau seni;
2. Pengetahuan personal: yang bersumber dari hubungan interpersonal dan pengalaman kongkret. Lebih lanjut, kemampuan mengaplikasikan operasi formal tidak hanya berkaitan dengan pengalaman belajar khusus, tetapi juga dengan tingkah laku nonverbal: sikap, motif atau keinginan.
3. Simbolik: simbol-simbol tertulis
4. Semantik: gagasan dan makna
5. Figural: representasi visual objek-objek kongkret.

Implikasi pendidikan atau bimbingan dari periode berpikir operasi formal ini, adalah perlunya disiapkan program pendidikan atau bimbingan yang memfasilitasi perkembangan kemampuan berpikir siswa (remaja). Upaya yang dapat dilakukan, seperti :

1. Penggunaan metode belajar yang mendorong anak untuk aktif bertanya, mengemukakan gagasan, atau mengujicobakan suatu materi.
2. dMelakukan dialog, diskusi atau curah pendapat (*brain storming*) dengan siswa, tentang berbagai masalah sosial, atau berbagai aspek kehidupan, seperti agama, etika pergaulan dan pacaran, politik, lingkungan hidup, bahayanya minuman keras dan obat-obatan terlarang.

II.2.3 Perkembangan Emosi

Masa remaja merupakan puncak emosionalitas, yaitu perkembangan emosi yang tinggi. Pertumbuhan fisik, terutama organ-organ seksual mempengaruhi berkembangnya emosi atau banyak perasaan dan dorongan

baru yang dialami sebelumnya, seperti perasaan cinta, rindu, dan keinginan untuk berkenalan lebih intim dengan lawan jenis. Pada usia remaja awal, perkembangan emosinya menunjukan sifat yang sensitif dan reaktif yang sangat kuat terhadap berbagai peristiwa atau situasi sosial, emosinya bersifat negatif dan temperamental (mudah tersinggung/marah, atau mudah sedih/murung). Sedangkan remaja akhir sudah mampu mengendalikan emosinya.

Gessel dkk. (Elizabeth B. Hurlock, 1980, terjemahan Istiwidayanti dan Soedjarwo, 1991) mengemukakan bahwa remaja 14 tahun sering kali mudah marah, mudah terangsang dan emosinya cenderung "meledak", tidak berusaha mengendalikan perasaannya. Sebaliknya, remaja 16 tahun, mengatakan bahwa mereka "tidak mempunyai keprihatinan". Jadi, adanya badai dan tekanan dalam periode ini berkurang menjelang berakhirnya awal masa remaja.

II.2.4 Perkembangan Sosial

Penyesuaian sosial dapat diartikan sebagai "*kemampuan untuk mereaksi secara cepat terhadap realitas sosial, situasi dan relasi*". Remaja dituntut untuk memiliki kemampuan penyesuaian sosial ini, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Karakteristik penyesuaian sosial remaja di tiga lingkungan tersebut adalah sebagai berikut.

1. **Lingkungan Keluarga**
    a. Menjalin hubungan yang baik dengan para anggota keluarga (orangtua dan saudara).
    b. Menerima otoritas orangtua (mau menaati peraturan yang ditetapkan orangtua).
    c. Menerima tanggung jawab dan batasan-batasan (norma) keluarga.
    d. Berusaha membantu anggota keluarga, sebagai individu maupun kelompok dalam mencapai tujuannya.

2. **Lingkungan Sekolah**
    a. Bersikap respek dan mau menerima peraturan sekolah.
    b. Berpartisipasi dalam kegiatan sekolah.
    c. Menjalin persahabatan dengan teman sekolah.
    d. Bersikap hormat terhadap guru, pemimpin sekolah dan staff lainnya.
    e. Membantu sekolah dalam merealisasikan tujuan-tujuannya
3. **Lingkungan Masyarakat**
    a. Mengakui dan respek terhadap hak-hak orang lain.
    b. Memelihara jalinan persahabatan dengan orang lain.
    c. Bersikap simpati dan altruis terhadap kesejahteraan orang lain.
    d. Bersikap respek terhadap nilai-nilai, hukum, tradisi dan kebijakan-kebijakan masyarakat (Schneiders, 1964, 452-460).

II.2.5 Perkembangan Moral

Melalui pengalaman atau berinteraksi sosial dengan orangtua, guru, teman sebaya atau orang dewasa lainnya, tingkat moralitas remaja sudah lebih matang dibandingkan dengan usia anak. Mereka sudah lebih mengenal tentang nilai-nilai moral atau konsep-konsep moralitas, seperti kejujuran, keadilan, kesopanan dan kedisiplinan.

Pada masa ini muncul dorongan untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang dinilai baik oleh orang lain. Remaja berperilaku bukan hanya memenuhi kebutuhan fisiknya, tetapi psikologis (rasa puas dengan adanya penerimaan dan penilaian positif dari orang lain tentang perbuatannya).

Keberagaman tingkat moral remaja disebabkan oleh faktor penentunya yang beragam juga. Salah satu faktor penentu adalah orangtua. Menurut Adam dan Gullotta (183, 172-173) terdapat beberapa hasil penelitian yang menunjukan bahwa orangtua mempengaruhi moral remaja, yaitu sebagai berikut.

Terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat moral remaja dengan tingkat moral orangtua (Haan, Langer dan Kohlberg 1976)

Ibu-ibu remaja yang tidak nakal mempunyai skor yang lebih tinggi dalam tahapan moralnya dan ibu-ibu anaknya nakal dan remaja yang tidak nakal mendapatkan skor yang lebih tinggi dalam kemampuan nalar moralnya daripada remaja yang nakal (Hudgins.dan Pretince 1973)

Terdapat dua faktor yang dapat meningkatkan perkembangan moral anak atau remaja, yaitu :

a. orangtua yang mendorong anak untuk diskusi secara demokratik dan terbuka mengenai berbagai isu.
b. orangtua yang menerapkan disiplin kepada anak dengan teknik berpikir induktif (Parikh, 1980).

II.2.6 Perkembangan Kepribadian

Kepribadian merupakan sistem yang dinamis dari sifat, sikap dan kebiasaan yang menghasilkan tingkat konsistensi, respons individu yang beragam (Pikunas, 1976). Sifat-sifat keperibadian yang mencerminkan fisik, sosial, emosional, seksual, kognitif dan nilai-nilai).

Fase remaja merupakan saat yang paling penting bagi perkembangan dan integrasi lingkungan dan emosi baru yang tampak perubahan keperibadian pada masa remaja, meliputi :

1. Perolehan tumbuh fisik yang menyerupai masa dewasa,.
2. Kematangan seksual yang disertai dengan dorongan-dorongan dari emosi baru.
3. Kesadaran terhadap diri sendiri, keinginan untuk mengarahkan diri dan mengevaluasi kembali tentang standar (norma), tujuan dan cita-cita.
4. Kebutuhan akan persahabatan yang bersifat heteroseksual, berteman dengan pria atau wanita.

5. Munculnya konflik sebagai dampak dari masa transisi dari anak menuju dewasa.

Masa remaja merupakan saat berkembangnya *identity* (jati diri). Perkembangan "*identity*" merupakan isu sentral pada masa remaja yang memberikan dasar bagi masa dewasa. Dapat juga dikatakan sebagai aspek sentral bagi keperibadian yang sehat yang merefleksikan kesadaran diri, kemampuan mengidentifikasikan orang lain dan mempelajari tujuan-tujuan agar dapat berpartisipasi dalam kebudayaannya. Erikson meyakini bahwa perkembangan *identity* pada masa remaja, berkaitan erat dengan komitmennya terhadap okupasi masa depan, peran-peran masa dewasa dan sistem keyakinan pribadi (Nancy J. Cobb, 1992, 75). Sejak masa anak, sudah berkembang kesadaran akan diri dan masa remaja merupakan saat pertama berkembang usahanya yang sadar untuk pertanyaan "who am I?")

Dalam mengolaborasi teori Erikson dengan *identity* remaja, James Marcia dan kawan-kawan. Mengemukakan bahwa ada empat alternatif bagi remaja dalam menguji diri dan pilihan-pilihannya, yaitu sebagai berikut.

1. "*Identity Achievement*", yang berarti bahwa setelah remaja memahami pilihan yang realistik, maka dia harus membuat pilihan dan berperilaku sesuai dengan pilihannya.
2. "*Identity Foreclosure*", yang berarti menerima pilihan orangtua tanpa mempertimbangkan pilihan-pilihan.
3. "*Identity Diffusion*", yang berarti kebingungan tentang siapa dirinya dan mau apa dalam hidupnya.
4. Moratorium, yang menurut Erikson berarti penundaan dalam komitmen remaja terhadap pilihan-pilihan aspek pribadi atau okupasi. Marcia memperluas pengertiannya, yaitu meliputi usaha-usaha aktif remaja untuk menghadapi krisis identitas atau periode monatorium dan kebingungan yang temporer.

II.3 Metode Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Belajar adalah sebuah proses yang terjadi pada manusia dengan berpikir, merasa, dan bergerak untuk memahami setiap kenyataan yang diinginkannya untuk menghasilkan sebuah perilaku, pengetahuan, atau teknologi atau apapun yang berupa karya. Belajar berarti sebuah pembaharuan menuju pengembangan diri individu agar kehidupannya bisa lebih baik dari sebelumnya. Belajar juga dapat berarti beradaptasi terhadap lingkungan dan interaksi seorang manusia dengan lingkungan tersebut.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas siswa dan aktivitas guru. Untuk mencapai tujuan pengajaran, perlu adanya metode mengajar. Pemilihan metode mengajar harus mempertimbangkan pengembangan kemampuan siswa yang lebih kreatif inovatif dan dikondisikan pada pembelajaran yang bersifat problematik yaitu pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri maupun belajar secara kelompok.

Dalam setiap kegiatan belajar mengajar di sekolah, tentunya di butuhkan media-media pendukung agar materi dan pelajaran mudah di terima oleh siswa dan siswa tersebut mampu mengingat semua materi yang di pelajari. Salah satu faktor untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah metode pembelajaran. Oleh sebab itu metode pembelajaran merupakan suatu keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap pengajar atau guru. Metode pembelajaran yang tepat akan sangat berperan dalam terciptanya tujuan pendidikan itu sendiri.



Gambar II.7 Suasana belajar di sekolah
Sumber : http://2.bp.blogspot.com/-6VPvQroBV_c/U0OzIywhPpI/AAAAAAAAAYM/sqBSCRtSEOQ/s1600/smp-5.gif [25 maret 2014]

Metode pembelajaran konvensional yang digunakan oleh para pengajar pada prinsipnya sama, apakah itu dengan cara diskusi, praktek secara langsung ataupun cara-cara lainnya. Dengan metode ini siswa suatu saat akan mengalamai kejenuhan, dan juga tidak semua siswa bisa menerima cara-cara tersebut hal ini disebabkan setiap siswa memiliki tingkat intelegen yang berbeda. Dalam kehidupan sehari-hari dapat dilihat bahwa acara televisi, lagu, video, animasi ataupun gambar-gambar yang menarik bisa menimbulkan rasa ketertarikan dan penasaran serta tidak cepat merasa jenuh. Dan juga lebih mudah mengerti dan menerimanya itupun karena adanya inovasi dan kreatifitas yang terus-menerus sehingga masyarakat tidak mudah bosan bahkan menunggu.

II.4 Kebutuhan Informasi Untuk Remaja Awal Usia 12-15 Tahun

Dengan mengetahui dan memahami apa yang ingin dibahas yaitu wawasan mengenai aksara Batak Karo, dan mengetahui kepada siapa pembahasan ini dibahas yaitu kepada remaja awal berusia sekitar 12-15 tahun lengkap dengan fase-fase perkembangannya, dibutuhkan juga untuk menemukan poin-poin

penting untuk mengetahui bagaimana cara menyampaikannya. Agar bisa memahami kebutuhan informasi untuk remaja awal yang berusia sekitar 12-15 tahun.

Setelah dipaparkan data-data mengenai fase-fase perkembangan remaja awal yang berusia 12-15 tahun, maka informasi yang dibutuhkan antara lain:

a. Informasi yang bersifat logis dan berupa gagasan-gagasan yang dapat memecahkan permasalahan. (perkembangan intelektual)
b. Pengemasan gaya bahasa dengan cara bergaya cerita yang mengajak *audience* berpikir secara logis dan masuk akal. (perkembangan intelektual).

Informasi yang dapat mendidik dan memberikan suatu wawasan yang menjadi modal untuk memahami dan berdiskusi tentang aksara Batak Karo baik dilingkungan keluarga dan teman-teman sebayanya. (perkembangan emosional, perkembangan sosial).

II.5 Media Informasi

Media informasi digunakan sebagai alat atau saluran yang menghubungkan pemberi pesan dan penerima pesan (komunikan). Berdasarkan tujuan perancangan yang sebagai upaya pemecahan masalah, maka media informasi pada aksara Batak Karo merupakan salah satu bagian yang vital dalam proses penyampaian pesan terhadap audiennya.

II.5.1 Multimedia

Multimedia secara etimologi diartikan sebagai, "*Multi*" (*banyak),* "*medium*" *(perantara=media).* Dalam bidang informasi multimedia memiliki makna yaitu" *persekutuan media"* antara sumber dan pemasukkan informasi atau *"persekutuan alat"* dengan mana informasi disimpan, ditransmisikan, dipresentasikan dan diterima.

Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Melalui proses itu ada timbal balik antara pengguna dengan multimedia. Contoh multimedia interaktif diantaranya adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain (Kusnandar dkk, 2007).



Gambar II.8 Multimedia Interaktif
Sumber : http://statik.tempo.co/data/2013/08/21/id_211862/211862_620.jpg
[25 maret 2014]

Jenis Jenis Multimedia interaktif

- **Multimedia Interaktif *online***

Multimedia interaktif online adalah multimedia interaktif yang dapat digunakan secara online pada jaringan internet dan dapat dikontrol oleh pengguna. Contoh multimedia jenis ini diantaranya adalah situs web. Jenis multimedia ini mempunyai cakupan untuk masyarakat dan sasaran yang luas.



Gambar II.9 Multimedia Interaktif *online*
Sumber : http://gaptek28.files.wordpress.com/2011/03/web-tipu.jpg [25 maret 2014]

- **Multimedia Interaktif *offline***

Multimedia interaktif offline adalah multimedia interaktif yang dapat dikontrol oleh pengguna tetapi tidak melalui jaringan internet. Contoh multimedia jenis ini diantaranya adalah Multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain (Kusnandar dkk, 2007).



Gambar II.10 Contoh multimedia interaktif *offline*
Sumber : https://lh4.googleusercontent.com/-3VCAitYDqow/UCjorS3WvFI/AAAAAAAABT0/L1FQ51RS4ZI/s550/dunia_belajar_interaktif.jpg [25 maret 2014]

II.6 Target Audien

Penentuan target audien sangat diperlukan dalam perancangan konsep media. Agar pendekatan kepada target sasaran dapat lebih terfokus dan efektif dalam penyampaian pesan.

Target audiens disini ialah anak–anak usia 12-15 tahun, dengan status sebagai siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Berikut target audiens jika ditinjau berdasarkan segi demografi, psikografi, dan geografisnya.

Demografi

- **Usia : 12-15 tahun**

Ditinjau dari segi usia, perkembangan kecerdasan otak anak mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80% jika pola asupan rangsang otak yang didapat berjalan efektif (Pusat Kurikulum Diknas, 2009). Agar pola asupan rangsang yang didapat berjalan efektif, maka diperlukan bimbingan dari orang tua maupun pendidik & pemilihan alat bantu mengajar yang tepat.

- **Jenis Kelamin : laki - laki & perempuan**

Jenis kelamin target audiens dalam masalah adalah laki - laki & perempuan, karena dalam sebuah ruang lingkup pendidikan, baik pada acuan Kurikulum tidak ada pembedaan bobot suatu mata pelajaran antara laki – laki & perempuan.

- **Pekerjaan : (pelajar / siswa Sekolah Menengah Pertama)**

Anak usia 12-15 tahun merupakan bagian dari anak remaja awal. Pendidikan yang dijalani adalah perndidikan formal.

Psikografi

Siswa SMP yang menganggap belajar budaya adalah suatu pelajaran yang membosankan sehingga minat untuk mempelajarinya menjadi tidak ada. Sehingga perlu mencari cara alternative untuk meningkatkan minat untuk belajar.

Geografi

Sekolah-sekolah yang ada di kota kabanjahe

II.7 Analisa Permasalahan

Dari beberapa metode pembelajaran yang ada, kebanyakan para pengajar atau guru, cenderung masih menggunakan metode yang konvensional. Dampak dari metode tersebut membuat siswa merasa jenuh dan bosan dengan pelajaran yang mereka terima dari gurunya. Sehingga pelajaran akan sulit diterima siswa, dan siswa akan sulit pula untuk mengingat semua pelajaran yang di pelajari.

Sebagai antisipasi dari hal tersebut, siswa harus diperkenalkan kepada media pembelajaran baru yang mampu merangsang minat siswa sekaligus memberi kesempatan kepada mereka untuk menikmati dunianya yang penuh warna ketika proses belajar dilakukan. Dengan media baru tersebut, siswa akan dengan mudah untuk menerima pelajaran baru dan senantiasa selalu mengingatnya.

II.7.1 Analisa SWOT

Analisis SWOT diciptakan oleh Albert Humprey. Teknik ini merupakan salah satu metode untuk menggambarkan suatu kondisi dan mengevaluasi suatu masalah. Metode ini sering digunakan peneliti untuk mencari strategi yang akan dilakukan. Dibawah ini adalah hasil analisis SWOT untuk perancangan multimedia interaktif sebagai alat bantu belajar aksara Batak Karo dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini :

Table II.4 Analisis SWOT

Streght (Kekuatan)	● Semua rancangan yang dibutuhkan otak untuk memahami suatu informasi seperti teks, suara dan gambar terdapat didalam multimedia interaktif. ● Membuat minat belajar anak remaja semakin meningkat atau bertambah. ● Memudahkan dalam mengajar anak remaja dalam emosi anak remaja yang belum terlalu stabil.
Weakness (Kelemahan)	● Mudah terjadi pembajakan, multimedia interaktif *offline* salah satu jenis multimedia interaktif yang sangat rentan dengan pembajakan. ● Kurang fungsional, karena dalam penggunaannya membutuhkan sumber listrik dan alat pemutar untuk mengoperasikannya.
Opportunitas (Peluang)	● Sesuai pada kurikulum DEPDIKNAS, dunia pendidikan perlu memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai proses mengajar dan belajar. ● Bagi Masyarakat umum, akan memudahkan dalam mendidik yang suka bermain sambil belajar. ● Memudahkan dalam belajar. ● Saat mudah dipelajari dan dapat digunakan oleh siapa saja, dan memudahkan dalam mengajar.

Threats (Ancaman)	● Sekarang ini semakin banyaknya dan murahnya alat bantu pembelajaran konvesional seperti buku dan mainan. ● Isi dalam media pembelajaran tidak terllau luas, sehingga membuat peminantnya menjadi sedikit. ● Harga yang terlalu mahal.