

# Analisis Potensi Digitalisasi Aksara Nusantara untuk Mempersiapkan Mahasiswa dalam Menghadapi Masyarakat Digital 5.0

Syahid<sup>1</sup>, Fitri Damayanti<sup>2</sup>, M.I. Qeis<sup>3</sup>, Agung Zainal M. Raden<sup>4</sup>  
{syahid@unindra.ac.id<sup>1</sup>, fitri.damayanti@unindra.ac.id<sup>2</sup>, qeis.m.i@unindra.ac.id<sup>3</sup>,  
agung.zainalmr@unindra.ac.id}

Universitas Indraprasta PGRI<sup>1234</sup>

**Abstrak.** Aksara nusantara merupakan warisan peradaban yang menjadi bukti kemajuan Indonesia dari masa ke masa. Dalam penelitian ini, penulis menganalisis potensi digitalisasi aksara nusantara dengan mengidentifikasi kebutuhan dari berbagai sektor, seperti industri, pemerintah, akademisi, maupun masyarakat pengguna. Dalam menganalisis potensi digitalisasi aksara nusantara, penulis menggunakan pendekatan sirkuit budaya untuk melihat bagaimana aksara nusantara merepresentasikan budaya. Penelitian ini menghasilkan pengayaan kurikulum MBKM, terutama bidang desain komunikasi visual, industri kreatif, serta rekayasa perangkat lunak.

**Kata kunci:** Digitalisasi Aksara Nusantara, Analisis SWOT, Strategi Pengayaan kurikulum, Kurikulum MBKM

*Abstract.* Nusantera script is a heritage that is evidence of Indonesia's civilization's advancement from time to time. In this research, the authors analyze the potentials of digitizing the Nusantera script by identifying the needs of various sectors, such as industry, government, academia, and the user community. In analyzing the potentials of digitizing the Nusantera script, the authors use a cultural circuit approach to see how the script represents culture. This research resulted in the enrichment of the MBKM curriculum, especially in the fields of visual communication design, creative industries, and software engineering.

**Keywords:** Nusantera Script Digitization, SWOT Analysis, Curriculum enrichment strategy, MBKM Curriculum

## 1 Pendahuluan

Merdeka Belajar Kampus Merdeka merupakan program kebijakan yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan Kebudayaan pada tahun 2020. Kebijakan ini berlaku bagi mahasiswa dengan memberikan kesempatan atau membebaskan mahasiswa untuk belajar di luar kampus selama 3 semester. Kebijakan ini bertujuan agar lulusan dari perguruan tinggi memiliki *soft skills* dan *hard skills* yang baik, sehingga mereka mampu dan siap bersaing di dunia kerja (Purwanti, 2021). Lulusan perguruan tinggi diharapkan siap menjadi calon pemimpin masa depan berbekal keunggulan dan kepribadian yang relevan dengan kebutuhan dan perkembangan

zaman. Pelaksanaan MBKM telah mengubah paradigma kurikulum berbasis konten yang kaku menjadi kurikulum berbasis hasil yang adaptif dan fleksibel yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa menjadi lulusan yang mandiri. Belajar adalah proses interaksi mahasiswa dengan lingkungan pendidikan, baik dosen maupun sumber ilmu, secara terencana dan menghasilkan perubahan perilaku baru. Pembelajaran dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu *input*, proses, dan hasil, sedangkan hasil belajar dapat dibagi menjadi dua bentuk, yaitu *output* dan *outcome*. Kerjasama dengan mitra dari luar kampus yang mengikutsertakan dosen dalam pembinaan dan kegiatan akademik akan meningkatkan kompetensi. Adapun inovasi pembelajaran dilakukan untuk membekali siswa dengan keterampilan memecahkan masalah, berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kepedulian, melalui berbagai metode pembelajaran yang inovatif, termasuk pembelajaran pemecahan kasus dan tim berbasis proyek (Restu, dkk., 2022).

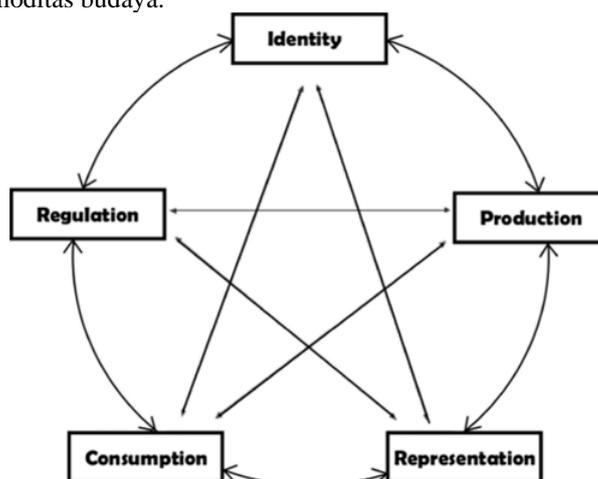
Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk menemukan strategi dalam rangka meningkatkan minat belajar aksara nusantara dan sebagai program pengayaan kurikulum MBKM, terutama dalam bidang riset, magang, dan proyek independen. Studi kelayakan penelitian ini akan menguji standarisasi aksara Sunda, Jawa, dan Bali, sebagai salah satu program pengayaan pada kurikulum MBKM. Selain itu, peneliti merupakan salah satu pengusul standar aksara Nusantara dan berkompeten dalam bidang penelitian ini. Skema penelitian ini sesuai dengan Renstra Perguruan Tinggi yang berperan aktif, memiliki kepedulian, mandiri, kreatif, dan inovatif, dalam memajukan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS) yang berbudaya, berakhlak, serta bermanfaat bagi pengembangan dunia pendidikan di Indonesia menuju *excellent teaching university*. Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan pengayaan kurikulum MBKM, terutama di bidang desain komunikasi visual, industri kreatif, dan rekayasa perangkat lunak, baik dalam bidang riset mahasiswa, magang, maupun proyek independen.

Penelitian ini dilaksanakan di Bali dengan bantuan dari beberapa pihak, yakni komunitas Wikimedia Denpasar, Penyuluh Bahasa Bali, dan perusahaan pembuat *font*. Diskusi yang dilakukan bersama komunitas-komunitas tersebut bertujuan untuk menggali potensi aksara Nusantara dalam mendukung kurikulum MBKM dengan cara mengidentifikasi kebutuhan dari berbagai sektor, seperti industri, pemerintah, akademisi, maupun masyarakat pengguna. Peneliti akan menggunakan pendekatan sirkuit budaya dalam menganalisis potensi digitalisasi aksara nusantara untuk melihat bagaimana aksara nusantara merepresentasikan budaya dan keuntungan yang dibawa jika menjadi program pengayaan kurikulum MBKM, khususnya bagi program studi Desain Komunikasi Visual. Pendekatan ini melihat aspek-aspek yang berkaitan dengan peredaran produk budaya di tengah masyarakat yang muncul dalam teori sirkuit budaya. Terdapat 5 elemen budaya yang dikaji dalam pendekatan ini, yaitu regulasi, produksi, konsumsi, representasi, dan identitas, untuk mengungkap kelebihan dan kelemahan yang dimiliki, sebagai dasar dari potensi digitalisasi aksara nusantara sebagai komoditas budaya (Leve, 2012).

## 2 Metode

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis potensi digitalisasi aksara nusantara yang dikaji secara rinci dengan cara mengidentifikasi kebutuhan dari berbagai sektor, seperti industri, pemerintah, akademisi, maupun masyarakat pengguna. Pendekatan sirkuit budaya digunakan untuk melihat kelebihan dan kelemahan digitalisasi aksara sebagai potensi dasar untuk menjadi program pengayaan kurikulum MBKM, khususnya bagi program studi Desain Komunikasi Visual. Sirkuit budaya merupakan suatu pendekatan untuk mempelajari artefak dan komoditas

budaya dengan mengkaji 5 elemen penting yang digunakan untuk memaknai suatu komoditas di tengah masyarakat. Kelima elemen tersebut yaitu representasi, identitas, produksi, konsumsi, dan regulasi (du Gay, dkk., 2013). Proses analisis harus mempertimbangkan kelima elemen tersebut secara utuh agar dapat memahami secara mendalam suatu komoditas budaya. Elemen representasi merupakan konstruksi objek di masyarakat yang akan membentuk identitas yang berkorelasi dengan sistem produksi dan konsumsi yang memengaruhi regulasi di tengah masyarakat. Melalui pendekatan sirkuit budaya, dapat digali kekuatan dan kelemahan dari suatu objek sebagai komoditas budaya.



Gambar 1. Bagan sirkuit budaya

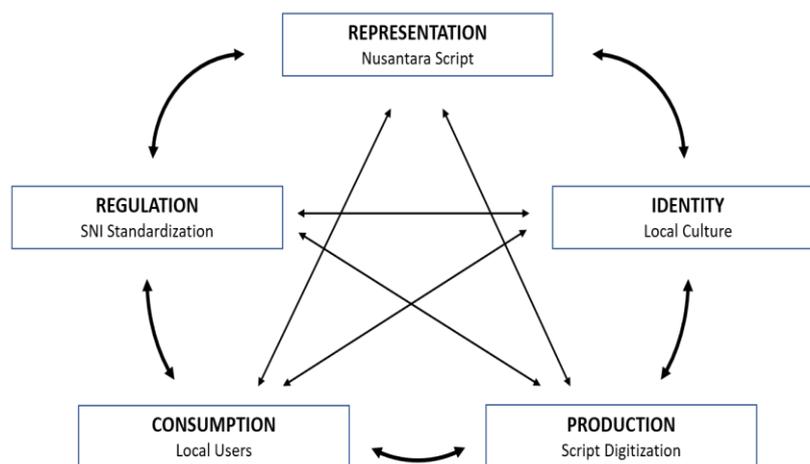
Seperti terlihat pada gambar 1, terdapat lima elemen yang saling terkait dan berkorelasi dalam sirkuit budaya. Peletakan posisi dari lima elemen ini tidak diatur dan bersifat rigid karena pada akhirnya, setiap elemen akan saling memengaruhi dan dipengaruhi oleh elemen lainnya (du Gay, dkk., 2013). Proses yang terjadi dalam sirkuit budaya akan dapat mengungkap kekuatan dan kelemahan suatu produk, terutama sebagai bagian dari program pengayaan kurikulum. Leve berargumen bahwa sirkuit budaya dapat digunakan untuk mengkaji konstruksi artefak budaya sebagai komoditas pendidikan (Leve, 2012).

Data penelitian didapatkan dari studi banding, observasi, wawancara ahli, dan kuesioner untuk melihat peta potensi secara utuh. Studi banding akan dilakukan dengan Komunitas Wikimedia Denpasar, Komunitas Penyuluh Bahasa Bali dan perusahaan pembuat dan penjual huruf (*font*), serta melakukan observasi terhadap pengguna kurikulum aksara Nusantara. Wawancara dilakukan terhadap anggota pengusul standar aksara Nusantara. Skema penelitian ini juga disesuaikan dengan Renstra Perguruan Tinggi, dalam hal ini Universitas Indraprasta PGRI, yang berperan aktif, memiliki kepedulian, mandiri, kreatif dan inovatif dalam memajukan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS) yang berbudaya, berakhlak, serta bermanfaat bagi pengembangan dunia pendidikan di Indonesia menuju *excellent teaching university*. Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan program pengayaan kurikulum MBKM, terutama di bidang Desain Komunikasi Visual, industri kreatif, serta rekayasa perangkat lunak, baik dalam bidang riset mahasiswa, magang, maupun proyek independen.

### 3 Hasil dan Pembahasan

Kebijakan MBKM menerapkan kurikulum yang disesuaikan dengan program Hak Belajar Tiga Semester di luar Program Studi, sehingga dapat memfasilitasi mahasiswa dalam mengembangkan potensi dan kemampuan yang mereka miliki. Tujuan dari kebijakan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan dan kompetensi mahasiswa sebagai calon lulusan sarjana yang tanggap dalam menghadapi permasalahan perkembangan zaman. Di samping itu, untuk menyiapkan lulusan yang handal dan memiliki kemampuan sesuai kebutuhan di era disrupsi, serta memiliki karakter dan kepribadian yang positif sebagai calon pemimpin masa depan (Maghfiroh dan Soleh, 2022). Kampus merdeka memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat melalui praktik langsung dalam dunia kerja sebagai upaya mempersiapkan karier di masa mendatang (Vhalery, 2022). Penerapan kebijakan kurikulum MBKM memiliki dampak yang salah satunya adalah adanya restrukturisasi kurikulum untuk mengadopsi dan merespons program kebijakan MBKM. Program studi pada masing-masing perguruan tinggi harus melakukan peralihan dan migrasi menuju kurikulum MBKM. Implementasi kurikulum MBKM harus dirumuskan secara maksimal karena akan melibatkan mitra di luar kampus (sebagai pengguna lulusan) untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi (Sopiansyah dan Masruroh, 2021).

Digitalisasi aksara Nusantara dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada berbagai sistem operasi, salah satunya Android. Sistem operasi ini dapat dikembangkan untuk mendukung media pembelajaran interaktif berbasis budaya (Habibah, dkk., 2020). Pendekatan sirkuit budaya digunakan untuk melihat kelebihan dan kelemahan digitalisasi aksara Nusantara sebagai potensi dasar untuk menjadi program pengayaan kurikulum MBKM, serta untuk menggali faktor internal yang dimiliki aksara Nusantara sebagai komoditas budaya. Sirkuit budaya akan melihat konstruksi internal suatu komoditas dan mengidentifikasi keterkaitannya antara kekuasaan dan politik, ekonomi dan konsumsi, representasi, dan identitas komoditas [3]. Kelebihan dan kelemahan tersebut kemudian akan didiskusikan sehingga memberikan dasar pemikiran untuk pengembangan strategi dan melihat potensinya sebagai program pengayaan kurikulum MBKM.



Gambar 2. Sirkuit Budaya Aksara Nusantara

Gambar 2 menunjukkan rangkaian sirkuit budaya aksara Nusantara. Representasi adalah konstruksi yang menggambarkan atau mendeskripsikan sesuatu. Dalam pengertian ini, aksara Nusantara sebagai teks merupakan bentuk representasi, yang mewakili seluruh sirkuit budaya di bawah lanskap identitas, regulasi, produksi, dan konsumsi. Aksara Nusantara merepresentasikan identitas budaya lokal yang tertanam di dalam aksara. Aksara Jawa misalnya, merepresentasikan identitas budaya Jawa, sedangkan aksara Bali merepresentasikan identitas budaya Bali. Namun, selain identitas, aksara Nusantara juga merepresentasikan aspek produksi dari digitalisasi aksara dalam bentuk *font unicode*, yang merupakan konsumsi pengguna dengan regulasi dalam bentuk standardisasi SNI. Masing-masing aspek juga berkorelasi satu sama lain, misalnya digitalisasi naskah pada aspek produksi sangat dipengaruhi oleh regulasi yang dilakukan dalam bentuk standardisasi SNI, yang pada gilirannya memengaruhi konsumsi pengguna dan menciptakan rasa identitas bersama. Dengan menggunakan sirkuit budaya, kita dapat melihat faktor internal naskah Nusantara berupa kelebihan dan kelemahan. Kelebihan tersebut adalah bentuk aksara Nusantara yang beragam yang menunjukkan keberagaman identitas budaya, sedangkan kelemahannya adalah minimnya standardisasi SNI, produksi, dan literasi masyarakat sebagai pengguna aksara Nusantara menurut wawancara dengan Dewa Ayu Carma Citrawati (8 Oktober 2022).

#### **4 Simpulan**

Berdasarkan analisis yang dilakukan menggunakan pendekatan sirkuit budaya, aksara Nusantara memiliki potensi yang besar untuk dijadikan program pengayaan kurikulum MBKM karena kelebihanannya sebagai representasi identitas budaya dengan pasar pengguna yang luas, meskipun memiliki kelemahan, seperti kurangnya produksi dan penggiat aksara. Hal ini membuka peluang bagi kurikulum MBKM untuk mendorong mahasiswa agar melakukan digitalisasi aksara sesuai permintaan industri yang meningkat karena adanya kebutuhan akan konten lokal yang belum banyak digali.

Tahapan selanjutnya adalah penyelesaian pengumpulan data tambahan melalui diskusi kelompok penggiat aksara dan melakukan analisis untuk dituangkan dalam bentuk luaran. Hasil observasi dan wawancara, dalam bentuk luaran-luaran, dapat dijadikan rekomendasi dalam menerapkan kurikulum MBKM. Dengan melakukan pemetaan potensi maka akan membukakan kesempatan bagi aksara Nusantara untuk dapat dijadikan sebagai salah satu program yang diterapkan pada kurikulum MBKM dalam bidang penelitian, riset, magang, proyek independen, serta KKN tematik, sehingga mahasiswa memiliki kemampuan dan daya saing dengan penguatan pada konten lokal.

#### **Ungkapan terima kasih**

Apresiasi dan terima kasih Kami sampaikan kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang telah membiayai Penelitian Penugasan Hibah yang berjudul Analisis Potensi Digitalisasi Aksara Nusantara Untuk Mempersiapkan Sumber Daya Mahasiswa Dalam Menghadapi Masyarakat Digital 5.0 Tahun 2022. Terima kasih juga Kami sampaikan kepada LLDIKTI Wilayah III Jakarta dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Indraprasta PGRI yang telah membantu

kegiatan penelitian ini. Komunitas Wikimedia Bali, Penyuluh Bahasa Bali, dan Pengelola Nama Domain Internet Indonesia (PANDI)

## Referensi

- Du Gay, P., Hall, S., Janes, L., Madsen, A. K., Mackay, H., & Negus, K. (2013). *Doing cultural studies: The story of the Sony Walkman*. SAGE Publications, Available: <https://books.google.co.id/books?id=qbMDAAAAQBAJ>
- Habibah, A., Sholihaningtias, D. N., & Pratiwi, N. K. (2020). Aplikasi Media Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Android. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 4(3), 256-264. doi: 10.30998/string.v4i3.4850
- Leve, A. M. (2012). The Circuit of Culture as a Generative Tool of Contemporary Analysis: Examining the Construction of an Education Commodity. *Australian Association for Research in Education (NJI)*.
- Maghfiroh, N., & Sholeh, M. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Dalam Menghadapi Era Disrupsi Dan Era Society 5.0. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 9(05), 1185-1196.
- Purwanti, E. (2021, January). Preparing the implementation of merdeka belajar–kampus merdeka policy in higher education institutions. In *4th International Conference on Sustainable Innovation 2020–Social, Humanity, and Education (ICoSIHESS 2020)* (pp. 384-391). Atlantis Press.. doi: 10.2991/assehr.k.210120.149.
- Restu, R., Sriadhi, S., Gultom, S., & Ampera, D. (2022). Implementation Of The Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Curriculum Based On The RI 4.0 Platform At Universitas Negeri Medan. *Journal of Positive School Psychology*, 10161-10176..
- Sopiansyah, D., Masruroh, S., Zaqiah, Q. Y., & Erihadiana, M. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka). *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1), 34-41. doi: 10.47467/reslaj.v4i1.458.
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185-201. doi: 10.30998/rdje.v8i1.11718.