

## **ABSTRAK**

Rochamawati, Rifqi Nurlaili. 2015. Perancangan *User Interface* Aplikasi Multimedia AJISAKA Sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa (Studi Kasus SDN 02 Polanharjo, Klaten). Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi. Fakultas Industri kreatif. Telkom University.

Aksara Jawa produk budaya Jawa yang perlu dilestarikan. Pemerintah melalui dinas pendidikan memasukan pembelajaran aksara Jawa pada pembelajaran Bahasa Jawa dari tingkat sekolah dasar sampai sekolah menengah keatas. Pembelajaran aksara Jawa dirasa kurang karena dalam satu minggu anak-anak hanya mendapatkan waktu dua jam, oleh karena itu diperlukan media pendamping dalam proses pembelajaran sehingga anak-anak bisa belajar aktif. Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran selain itu juga multimedia dapat menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar anak. Metode perancangan yang digunakan adalah dengan melakukan pengumpulan data (wawancara, observasi, dan studi literatur), kemudian melakukan analisis data dengan metode kualitatif. Dari hasil analisis data, didapatkanlah aplikasi multimedia AJISAKA sebagai media pendukung pembelajaran aksara Jawa untuk menarik minat untuk belajar.

Kata Kunci : *User Interface*, Media Pembelajaran, Multimedia, dan Aksara Jawa

