



HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI AKSARA JAWA DENGAN
TEKNIK DIGITAL VEKTOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
ANAK KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh

Heny Miftachu Rosidiyanti

14.42010.0026

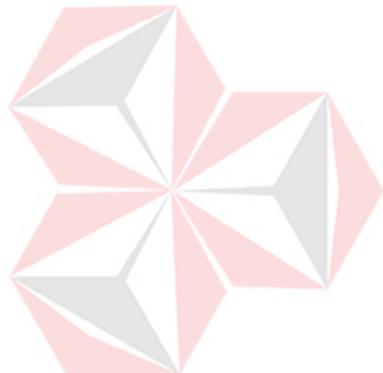
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI AKSARA JAWA DENGAN
TEKNIK DIGITAL VEKTOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
ANAK KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

Tugas Akhir

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Desain



UNIVERSITAS
Dinamika
Disusun Oleh :

Nama : HENY MIFTACHU ROSIDIYANTI

NIM : 14420100026

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI AKSARA JAWA DENGAN TEKNIK DIGITAL VEKTOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Dipersiapkan dan disusun oleh

Heny Miftachu Rosidiyanti

NIM : 14.42010.0026

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahasan

Pada : Februari 2018

Susunan Dewan Pembahasan

Pembimbing

I. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.,ACA

II. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.,ACA

Pembahasan

I. Siswo Martono, S.Kom., M.M.



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana



SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Heny Miftachu Rosidiyanti
NIM : 14420100026
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI AKSARA JAWA DENGAN TEKNIK DIGITAL VEKTOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Februari 2018

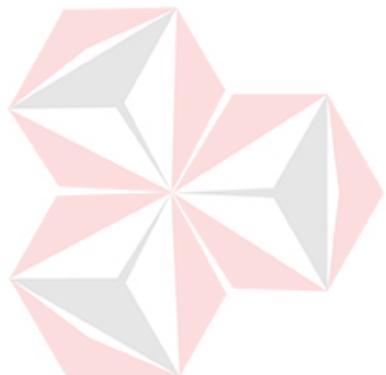


Heny Miftachu Rosidiyanti

NIM : 14420100026

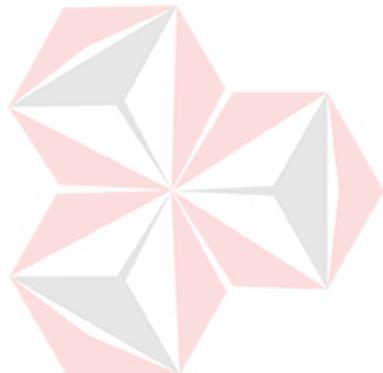
LEMBAR MOTTO

Life isn't about finding yourself. Life is about creating yourself.



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



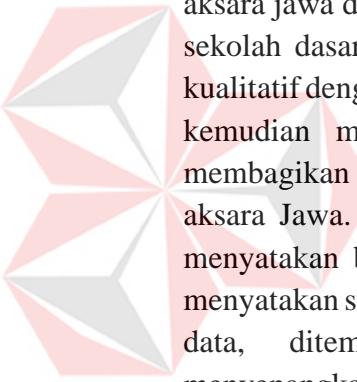
*Karya ini saya persembahkan untuk
Kedua Orang Tua Saya dan Keluarga Tercinta
Serta Teman – Teman yang sudah mendukung saya*

ABSTRACT

Aksara Jawa is one of many cultures in Indonesia that derived from Javanese tribe which until now is still developed and preserved by the society. Aksara Jawa (Javanese character) are characters that represents the sound of the language. Aksara Jawa is a compulsory curriculum of local content education in elementary, middle school or high school. In accordance with the KTSP (the curricular unit level education), learning Aksara Jawa starts from 3rd grade of elementary school. Many of the students argue that this subject is difficult. Media learning Aksara Jawa is still very poor. As an efforts to increase the ease of learning Aksara Jawa and become an interesting subject to learn for the 3rd grade of elementary school students, the creation of Aksara Jawa illustration book using digital vector is seen as an suitable method. Research methods that used in this research are qualitative and quantitative i.e. qualitiative by doing interviews, observations, documentations and library studies; hands out questionnaires to obtain quantitative data for difficulty students in Aksara Jawa. The results of the analysis obtained the conclusion that students still difficult, while still said difficult of 42 % from 80 of the total sample students. From the analysis of the obtained data then found "Delightful" as keyword. The keyword then applied in the design of illustration book by illustrating something fun in the book, look like in a color, communicative and illustration.

Keywords: Book Illustration, Aksara Jawa, Study Media, Grade School.

ABSTRAK



Aksara Jawa adalah salah satunya budaya di Indonesia yang berasal dari suku Jawa yang sampai kini masih berkembang untuk dilestarikan oleh masyarakat. Aksara Jawa adalah simbol huruf Jawa yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Aksara Jawa merupakan kurukilum pendidikan muatan lokal wajib di SD, SMP maupun SMA. Sesuai dengan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) pembelajaran Aksara Jawa dimulai dari kelas 3 sekolah dasar. Banyak peserta didik berpendapat bahwa pelajaran ini merupakan pelajaran yang sulit. Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran aksara Jawa saat ini masih sangat minim. Oleh karena itu dengan upaya meningkatkan kemudahan belajar terhadap aksara Jawa dan menjadi pembelajaran yang menarik untuk anak kelas 3 sekolah dasar, maka akan dilakukan perancangan buku ilustrasi aksara jawa dengan teknik digital vektor sebagai media pembelajaran anak kelas 3 sekolah dasar. Pada perancangan ini juga digunakan metode penelitian metode kualitatif dengan melakukan wawancara, observasi, dokumentasi dan studi pustaka, kemudian menggunakan salah satu pendekatan kuantitatif dengan cara membagikan kuesioner untuk mendapatkan data kesulitan peserta didik terhadap aksara Jawa. Hasil Analisis diperoleh kesimpulan bahwa peserta didik kelas 3 menyatakan bahwa pelajaran aksara Jawa sangat sulit, sedangkan yang masih menyatakan sulit sebesar 42% dari total 80 sampel peserta didik. Dari proses analisa data, ditemukan *keyword* sebuah “Delightful” yang berarti sesuatu yang menyenangkan. Berdasarkan *keyword* tersebut dapat diaplikasikan dalam perancangan buku ilustrasi dengan menggambarkan konsep yang menyenangkan dalam buku ilustrasi, mulai dari warna, bahas yang komunikatif serta ilustrasi.

Kata kunci : *Buku Ilustrasi, Aksara Jawa, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar.*

KATA PENGANTAR

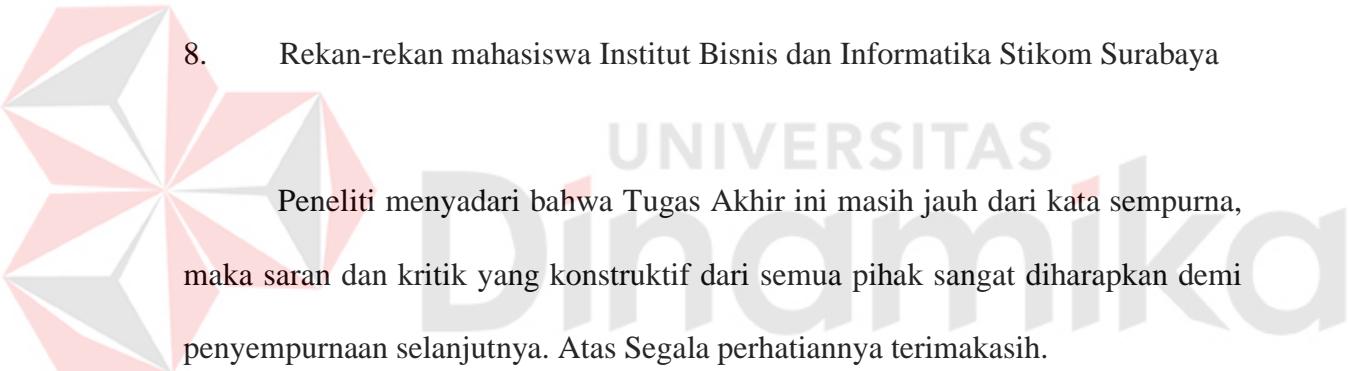
Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas berkat, rahmat dan karuniaNya maka penulis dapat membuat Tugas Akhir ini. Penulisan ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi S1 Desain Komunikasi Visual di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Penulisan Tugas Akhir ini tidak akan sepenuhnya berhasil tanpa adanya sumbangan pikiran dan tenaga serta dukungan dari beberapa pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini. Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis berikan kepada:

1. Ayah dan Ibu selaku kedua orang tua tercinta peneliti yang tak berhenti – hentinya memberikan dukungan serta doa yang senantiasa mengiringi langkah penulis dari kecil hingga saat ini.
2. Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, Prof. Dr. Budi Jatmiko,M.Pd atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan untuk menempuh pembelajaran di program studi S1 Desain Komunikasi Visual.
3. Siswo Martono, S.Kom., M.M selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan kelancaran dalam studi maupun proses pengerjaan Tugas Akhir.
4. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.,ACA dan Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.,ACA selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan

waktu untuk memberikan bimbingan kepada penulis hingga dalam proses penggerjaan Tugas Akhir.

5. Siswo Martono, S.Kom., M.M selaku Dosen Pengaji Tugas Akhir yang telah membantu kelancaran proses pembuatan Tugas Akhir.
6. Tim PPTA (Pusat Pelayanan Tugas Akhir) Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang senantiasa bersedia melayani mahasiswa dalam proses penyusunan Tugas Akhir
7. Rekan-rekan Organisasi Mahasiswa (Himpunan Mahasiswa dan Panitia OKK) atas pembelajaran dalam manajemen keorganisasian dan leadership.
8. Rekan-rekan mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya



Peneliti menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, maka saran dan kritik yang konstruktif dari semua pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan selanjutnya. Atas Segala perhatiannya terimakasih.

Surabaya, Februari 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR GRAFIK	xxii
DAFTAR TABEL.....	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan.....	7
1.5 Manfaat.....	7
1.5.1 Manfaat Teoritis	7
1.5.2 Manfaat Praktis.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Aksara Jawa.....	11
2.2.1 Sejarah Aksara Jawa	12
2.2.2 Pengertian Aksara Jawa	16
2.2.3 Huruf Aksara Jawa.....	16
2.3 Pembelajaran Aksara Jawa di Sekolah Dasar.....	27
2.4 Media Pembelajaran.....	30
2.4.1 Fungsi Media Pembelajaran.....	31
2.4.2 Peranan Media Pembelajaran.....	32
2.4.3 Karakteristik Media Cetak	33
2.5 Karakteristik Siswa Usia Sekolah Dasar.....	35

2.6	Ilustrasi	37
2.6.1	Fungsi Ilustrasi	38
2.7	Vektor	39
2.8	Buku	39
2.8.1	Struktur Buku	40
2.9	<i>Layout</i>	44
2.10	Tipografi	47
2.11	Warna	50
2.11.1	Warna Komplementer	50
2.11.2	Psikologi Warna	51
2.12	Model Kajian Transformasi Budaya	52

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian	54
3.2	Unit Analisis	54
3.2.1	Objek Penelitian	55
3.2.2	Subjek Penelitian	55
3.2.3	Lokasi Penelitian	56
3.2.4	Metode Kajian	56
3.3	Teknik Pengumpulan Data	57
3.3.1	Observasi	57
3.3.2	Wawancara	58
3.3.3	Studi Pustaka	59
3.3.4	Dokumentasi	59
3.3.5	Kuesioner	60
3.3.6	Studi Kompetitor	60
3.4	Teknik Analisis Data	60
3.4.1	Reduksi	61
3.4.2	Penyajian Temuan	61
3.4.3	Penarikan Kesimpulan	62

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Hasil Pengumpulan Data.....	63
4.1.1	Hasil Observasi	63
4.1.2	Wawancara.....	69
4.1.3	Kuesioner	79
4.1.4	Dokumentasi	84
4.1.5	Studi Pustaka.....	91
4.1.6	Studi Kompetitor.....	95
4.2	Analisis Data	97
4.2.1	Reduksi.....	97
4.2.2	Penyajian Temuan.....	103
4.2.3	Kesimpulan	103
4.3	<i>Segmentasi, Targetting, Posttitioning (STP).....</i>	104
4.4	Analisis SWOT	107
4.4.1	Tabel SWOT	109
4.4.2	<i>Unique Selling Proposition (USP).....</i>	110
4.4.3	Keyword.....	111
4.4.4	Deskripsi Konsep	113
4.5	Alur Perancangan.....	114
4.6	Perancangan Kreatif.....	115
4.6.1	Tujuan Kreatif	115
4.6.2	Strategi Kreatif.....	115
4.7	Perancangan Media.....	125
4.7.1	Tujuan Media	125
4.7.2	Strategi Media	125
4.7.3	Perancangan Desain Layout.....	128
4.8	Implementasi Karya	149
4.8.1	Media Utama.....	149
4.8.2	Media Pendukung.....	163

BAB 5 PENUTUP

5.1	Kesimpulan	169
5.2	Saran.....	169
DAFTAR PUSTAKA		170



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Board Game “Carakan”	9
Gambar 2.2 Tampilan Logo “Final Desain Logo Board Game”	10
Gambar 2.3 Huruf Aksara Nusantara.....	14
Gambar 2.4 Aksara Carakan (<i>nglegena</i>).....	17
Gambar 2.5 Contoh Penulisan <i>Nglegena</i>	18
Gambar 2.6 Aksara <i>Pasangan</i>	18
Gambar 2.7 Contoh Penulisan <i>Pasangan</i>	19
Gambar 2.8 <i>Sandhangan Swara</i>	19
Gambar 2.9 Contoh Penulisan <i>Shandangan Wulu</i>	20
Gambar 2.10 Contoh Penulisan <i>Shandangan Suku</i>	20
Gambar 2.11 Contoh Penulisan <i>Shandangan Pepet</i>	21
Gambar 2.12 Contoh Penulisan <i>Shandangan Taling</i>	21
Gambar 2.13 Contoh Penulisan <i>Shandangan Taling Tarung</i>	22
Gambar 2.14 Contoh Penulisan <i>Sandhangan Panyigeg Wanda</i>	22
Gambar 2.15 Contoh Penulisan <i>Sandhangan Layar</i>	23
Gambar 2.16 Contoh Penulisan <i>Sandhangan Cecak</i>	23
Gambar 2.17 Contoh Penulisan <i>Sandhangan Wigyan</i>	23
Gambar 2.18 Contoh Penulisan <i>Sandhangan Pangkon</i>	24
Gambar 2.19 Contoh Penulisan <i>Sandhangan Wyanjana</i>	24

Gambar 2.20 Contoh Penulisan <i>Sandhangan Cakra</i>	25
Gambar 2.21 Contoh Penulisan <i>Sandhangan Keret</i>	26
Gambar 2.22 Contoh Penulisan <i>Sandhangan Pegkal</i>	26
Gambar 4.1 Observasi di SDN Gading 1 Surabaya.....	64
Gambar 4.2 Observasi di SD Hang Tua 6 Surabaya.....	65
Gambar 4.3 Observasi di SD Al-Muttaqien Surabaya.....	67
Gambar 4.4 Observasi di SDN Bulak Rukem 1 Surabaya.....	68
Gambar 4.5 Wawancara Penulis di Dinas Penndidikan Surabaya.....	70
Gambar 4.6 Wawancara murid kelas 3	73
Gambar 4.7 Wawancara Bersam Dra. Sri Sulistiani.....	75
Gambar 4.8 Observasi di SN Gading 1 Surabaya.....	85
Gambar 4.9 Hasil Penulisan Aksara Jawa di SDN Gading 1	85
Gambar 4.10 Observasi di SD Hang Tua 6 Surabaya.....	86
Gambar 4.11 Hasil Hafal 20 Aksara Jawa di SD Hang Tua 6 Surabaya	87
Gambar 4.12 Hasil Penulisan 20 Aksara Jawa di Hang Tua Surabaya.....	87
Gambar 4.13 Observasi di SD Al-Muttaqien Surabaya.....	88
Gambar 4.14 Hasil Hafal 20 Aksara Jawa di SD Al-Muttaqien Surabaya	88
Gambar 4.15 Hasil Penulisan Aksara Jawa di SD Al-Muttaqien Surabaya.....	89
Gambar 4.16 Observasi di SDN Bulak Rukem 1 Surabaya.....	89
Gambar 4.17 Hasil Hafal 20 Aksara Jawa di SDN Bulak Rukem 1 Surabaya	90
Gambar 4.18 Hasil Penulisan Aksara Jawa di SDN Bulak Rukem 1 Surabaya	90

Gambar 4.19 Media Pembelajaran LKS di SD Al – Muttaqien Surabaya.....	91
Gambar 4.20 Buku Pedoman Menghafal dan Menulis Aksara Jawa.....	92
Gambar 4.21 Buku HaNaCaRaKa	93
Gambar 4.22 Arsip Kurikulum SD Bahasa Daerah (Jawa/Madura) 2013	94
Gambar 4.23 Arsip Kurikulum SD Bahasa Daerah (Jawa/Madura) 2013	94
Gambar 4.24 Buku Kompetitor “Sinau Aksara Jawa untuk Anak”	95
Gambar 4.25 Element Grafis.....	118
Gambar 4.26 Karakter Ajisaka.....	118
Gambar 4.27 Font Hopeless Heart.....	119
Gambar 4.28 Font Filson Soft.....	120
Gambar 4.29 Font YGB Kramawirya	120
Gambar 4.30 Skema Warna Welcome	121
Gambar 4.31 Skema Warna Terpilih	122
Gambar 4.32 Referensi Layout	122
Gambar 4.33 Kover Depan (kiri) dan Belakang (Kanan)	127
Gambar 4.34 Halaman 4 (kiri) dan 5 (Kanan)	128
Gambar 4.35 Halman 6 (kiri) dan 7 (Kanan)	128
Gambar 4.36 Halaman 8 (kiri) dan 9 (Kanan)	129
Gambar 4.37 Halaman 10 (kiri) dan 11 (Kanan)	129
Gambar 4.38 Halaman 12 (kiri) dan 13 (Kanan)	130
Gambar 4.39 Halaman 14 (kiri) dan 15 (Kanan)	131

Gambar 4.40 Halaman 14 (kiri) dan 15 (Kanan)	131
Gambar 4.41 Halaman 18 (kiri) dan 19 (Kanan)	132
Gambar 4.41 Halaman 20 (kiri) dan 21 (Kanan)	132
Gambar 4.42 Halaman 22	133
Gambar 4.43 Halaman 23	133
Gambar 4.44 Halaman 24 (kiri) dan 25 (Kanan)	134
Gambar 4.45 Halaman 26 (kiri) dan 27 (Kanan)	134
Gambar 4.46 Halaman 28 (kiri) dan 29 (Kanan)	135
Gambar 4.47 Halaman 30	135
Gambar 4.48 Halaman 31	136
Gambar 4.49 Halaman 32 (kiri) dan 33 (Kanan)	136
Gambar 4.50 Halaman 34 (kiri) dan 25 (Kanan)	137
Gambar 4.51 Halaman 36 (kiri) dan 27 (Kanan)	137
Gambar 4.52 Halaman 38	138
Gambar 4.53 Halaman 39	138
Gambar 4.54 Halaman 40 (kiri) dan 41 (Kanan)	139
Gambar 4.55 Halaman 42 (kiri) dan 43 (Kanan)	139
Gambar 4.56 Halaman 44 (kiri) dan 45 (Kanan)	140
Gambar 4.57 Halaman 46	141
Gambar 4.58 Halaman 47	141
Gambar 4.59 Halaman 48 (kiri) dan 49 (Kanan)	142

Gambar 4.60 Halaman 50 (kiri) dan 51 (Kanan)	142
Gambar 4.61 Halaman 52 (kiri) dan 53 (Kanan)	143
Gambar 4.62 Halaman 54 (kiri) dan 55 (Kanan)	143
Gambar 4.63 Halaman 56	144
Gambar 4.64 Desain X-Banner	144
Gambar 4.65 Desain Poster.....	145
Gambar 4.66 Desain Brosur.....	145
Gambar 4.67 Desain Kartu Mainan	146
Gambar 4.68 Desain Buku Halus.....	146
Gambar 4.69 Desain Tempat Pensil.....	147
Gambar 4.70 Desain Pembatas Buku.....	147
Gambar 4.71 Desain Desain Stiker.....	148
Gambar 4.72 Desain Halaman Cover Depan dan Belakang	148
Gambar 4.73 Desain Halaman Pustaka.....	149
Gambar 4.74 Halman 6 dan 7	149
Gambar 4.75 Halaman 8 dan 9	150
Gambar 4.76 Halaman 10 dan 11.....	150
Gambar 4.77 Halaman 12 dan 13.....	151
Gambar 4.78 Halaman 14 dan 15.....	151
Gambar 4.79 Halaman 16 dan 17.....	152
Gambar 4.80 Halaman 18 dan 19	152

Gambar 4.81 Halaman 20 dan 21.....	153
Gambar 4.82 Halaman 22 dan 23.....	153
Gambar 4.83 Halaman 24 dan 25.....	154
Gambar 4.84 Halaman 26 dan 27.....	154
Gambar 4.85 Halaman 28 dan 29.....	155
Gambar 4.86 Halaman 30 dan 31.....	155
Gambar 4.87 Halaman 32 dan 33.....	156
Gambar 4.88 Halaman 34 dan 35.....	156
Gambar 4.89 Halaman 36 dan 37.....	157
Gambar 4.90 Halaman 38 dan 39.....	157
Gambar 4.91 Halaman 40 dan 41.....	158
Gambar 4.92 Halaman 42 dan 43.....	158
Gambar 4.93 Halaman 44 dan 45.....	159
Gambar 4.94 Halaman 46 dan 47.....	159
Gambar 4.95 Halaman 48 dan 49.....	160
Gambar 4.96 Halaman 50 dan 51.....	160
Gambar 4.97 Halaman 52 dan 53.....	161
Gambar 4.98 Halaman 54 dan 55.....	161
Gambar 4.99 Halaman 56 dan 57.....	162
Gambar 4.100 Desain X-Banner.....	162
Gambar 4.101 Desain Poster.....	163

Gambar 4.102 Desain Brosur.....	164
Gambar 4.103 Kartu Mainan.....	165
Gambar 4.104 Desain Buku Halus.....	165
Gambar 4.105 Desain Tempat Pensil.....	166
Gambar 4.106 Desain Pembatas Buku.....	166
Gambar 4.107 Desain Stiker	167



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Tingkat Sudah diajarkan Pelajaran Aksara Jawa di Kelas 3.....	79
Grafik 4.2 Tingkat Ketertarikan Siswa kelas 3 terhadap Aksara Jawa	80
Grafik 4.3 Tingkat Kesenangan Peserta didik terhadap pelajaran Aksara Jawa....	81
Grafik 4.4 Tingkat Kesulitan Peserta didik terhadap Aksara Jawa.....	82
Grafik 4.5 Tingkat kesulitan Menulis Aksara Jawa di Kelas 3.....	83
Grafik 4.6 Media Pembelajaran Aksara Jawa Saat ini.....	84
Grafik 4.7 Media Pembelajaran Aksara Jawa Saat ini.....	124



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel SWOT	109
Tabel 4.2 Analisis <i>Keyword</i>	112
Tabel 4.3 Alur Perancangan.....	114



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Observasi di SD Al-Muttaqien	175
Lampiran 2 Pemagian Kuesioner SDN Gading 1 Surabaya	175
Lampiran 3 Pembagian Kuesioner SD Al - Muttaqien.....	176
Lampiran 4 Pembagian Kuesioner SD Hang Tua 6.....	176
Lampiran 5 Pameran Tugas Akhir Metamorph 2018	177
Lampiran 6 Kartu Bimbingan	178
Lampiran 7 Kuesioner.....	179
Lampiran 8 Soal Aksara Jawa.....	183



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia adalah bangsa majemuk yang memiliki beragam kebudayaan. Kekayaan di Indonesia memiliki ciri khas tersendiri dalam budayanya, salah satunya budaya Jawa. Banyak ragam budaya Jawa yang sampai kini masih dilestarikan oleh masyarakat yaitu salah satunya adalah aksara Jawa. Menurut Ali dalam Purwadi (2008: 82), Aksara adalah sistem tanda-tanda grafis yang dipakai manusia untuk berkomunikasi dan juga sedikit banyak mewakili. Aksara Jawa adalah simbol huruf Jawa yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa (Ariyanti dan Sutijan, 2014: 1). Aksara Jawa dipakai dalam berbagai teks berbahasa Jawa dan beberapa bahasa lain di sekitar wilayah penuturnya. Aksara ini lebih dikenal Hanacaraka atau Carakan.

Banyaknya budaya yang masuk ke Indonesia, dikhawatirkan akan menyebabkan terjadinya pergeseran budaya yang sudah ada. Maka dari itu, pemerintah melakukan pelestarian aksara Jawa dengan cara memasukkannya dalam kurikulum pendidikan muatan lokal wajib di SD, SMP maupun SMA, sehingga aksara Jawa tidak akan punah dan bangsa Indonesia tidak akan kehilangan budayanya. Aksara Jawa merupakan kearifan budaya lokal sehingga perlu dilestarikan.

Pelestarian mengenai aksara Jawa memang lebih baik dimulai sejak tingkat dasar yaitu Sekolah Dasar (Hesti dan Fitro 2012: 21). Pengenalan aksara Jawa

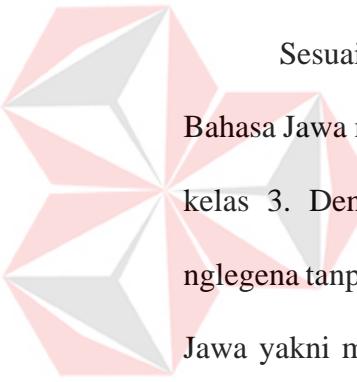
menurut kurikulum, peserta didik Sekolah Dasar diharapkan mempunyai kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa untuk berbagai keperluan. Pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa bertujuan untuk melestarikan aksara Jawa agar tidak punah walaupun tidak digunakan lagi dalam komunikasi tertulis sehari – hari.

Banyak peserta didik berpendapat bahwa materi ini merupakan materi yang sulit, khususnya untuk jenjang Sekolah Dasar (Evi Yuliana, 2015:1). Mengingat bahwa anak usia sekolah dasar baru mengenal abjad masih belum mengenal huruf aksara Jawa. Huruf tersebut tentu berbeda dengan huruf abjad yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari – hari hal semakin menyulitkan peserta didik untuk mempelajari aksara Jawa. Selain itu aksara Jawa tidak digunakan untuk kegiatan membaca dan menulis dalam kehidupan sehari -hari, bisa dikatakan wajar jika materi ini sulit dipahami oleh peserta didik.

Kesulitan siswa adalah hal yang ditakutkan karena mayoritas selalu mengalami kesulitan dalam membaca aksara Jawa. Menurut Fajarrizka dan Rizkiantono (2016) dalam jurnal penilitianya, ada beberapa faktor penyebab bagi peserta didik terhadap aksara Jawa yakni (1) kerumitan bentuk sehingga peserta didik sulit untuk membedakan huruf yang satu dengan yang lain karena beberapa bentuk hampir sama, (2) kurangnya ketekunan dan kejelian peserta didik dalam mengaplikasikan huruf aksara Jawa dalam bentuk kata dan kalimat untuk menafsirkan tulisan dan mengubah menjadi sebuah kata dan kalimat yang bermakna, (3) penggunaan media pembelajaran huruf Jawa yang belum tepat. Hal itu yang menyebabkan peserta didik beranggapan materi aksara Jawa sulit, dan pada

akhirnya siswa kurang manaruh minat terhadap pelajaran tentang aksara Jawa itu sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Ummu Khuswatun S.pd., salah satu guru Bahasa Jawa di Sekolah TK dan SD Islam Ash-Syiddiqi yang beralamatkan Jalan Setro Baru Utara VI Surabaya. Beliau mengungkapkan bahwa minat belajar peserta didik kelas 3 terhadap aksara Jawa kurang. Beberapa peserta didiknya pun mengeluh karena hurufnya sulit di pahami dan dihafal, ada beberapa huruf yang bentuknya hampir sama sehingga peserta didik terkadang sulit untuk membedakannya.



Sesuai dengan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) pembelajaran Bahasa Jawa mengenai materi aksara Jawa pada sekolah dasar dimulai dari jenjang kelas 3. Dengan indikator pencapaian peserta didik dapat membaca aksara *nglegena* tanpa sandangan dengan lancar serta pengelaman belajar mengenai aksara Jawa yakni mengubah huruf jawa menjadi huruf latin dan menyain tulisan jawa dengan benar. Adapun kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 3 sekolah dasar semester gasal dan genap berdasarkan Peraturan Gubernur Jawa Timur nomor 19 tahun 2014 tentang mata pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal wajib di Sekolah/Madrasah Tahun 2013 yakni menganal dan memahami semua bentuk dan memahami semua bentuk aksara *nglegena* dan menulis kata dengan aksara *nglegena* sesuai dengan kaidah.

Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran aksara Jawa saat ini masih sangat minim. Selama ini media pembelajaran aksara Jawa masih menggunakan media umum seperti buku LKS, Pepak ataupun gambar di dinding

memuat aksara Jawa yang terlihat kurang menarik bagi peserta didik. Untuk memotivasi para peserta didik, perlu diterapkan pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan menumbuhkan minat para peserta didik dalam mempelajari aksara Jawa. Dengan proses belajar yang menarik, materi yang dianggap sulit dapat disampaikan dengan lebih mudah, dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. (<http://sir.stikom.edu/590>)

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Daryanto, 2013:6). Adanya sebuah media pembelajaran akan membantu guru maupun orang tua dalam menyampaikan materi dan peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan. Sehingga dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan kreatif akan menumbuhkan minat para peserta didik dalam mempelajari aksara Jawa.

Media – media informasi dapat berbentuk digital maupun cetak (*hardcopy*). Salah satu media informasi adalah buku. Menurut Muktiono (2003:2) Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak Bangsa. Buku adalah sarana informasi yang efektif karena buku dapat memuat informasi yang lebih lengkap jika dibanding dengan media informasi lainnya. Hal ini dikarenakan buku dapat berisi gambar (*visual*) dan tulisan – tulisan (*verbal*) yang dapat membantu peserta didik dalam menerima dan mengingat pesan atau informasi yang diterima.

Model piaget dalam Sugihartono (2007: 109) dikenal adanya empat tahap perkembangan kognitif yaitu *sensorimotor stage*, (lahir sampai usia 2 tahun),

preoperational stage (2-7 tahun), *concrete operational stage* (7-11 tahun), dan *formal stage* (11-15 tahun ke atas). Jadi anak kelas 3 termasuk umur 7 – 11 tahun maka anak usia tersebut termasuk dalam tahap *concrete operational stage* dimana anak dapat memecahkan persoalan sederhana yang bersifat kookrit. Anak – anak operasi konkret masih belum berfikir seperti orang dewasa. Anak dapat melakukan penalaran logis selama ada contoh yang nyata atau konkret. Pada tahap ini, pemikiran anak sudah bersifat *reversible* (berfikir balik). Anak dapat melakukan konversi dan klasifikasi. Oleh karena itu mereka memerlukan banyak ilustrasi, model, gambar, dan kegiatan-kegiatan yang membuat mereka senang (bermain).



Gambar ilustrasi adalah gambar atau bentuk visual lain yang menyertai suatu teks, tujuan utama dari ilustrasi adalah memperjelas naskah atau tulisan dimana ilustrasi itu dikumpulkan (Encyclopedia Americana, 1977, No;14:787). Buku yang mempunyai bahasa dan ilustrasi yang menariklah yang banyak diminati saat ini dibanding dengan buku – buku yang hanya memuat tulisan saja atau buku yang memiliki gambar yang membosankan. Berdasarkan studi Sumiani dalam Rahmayana (2012:1) pesan visual yang amat diminati siswa adalah gambar yang sederhana, praktis, dan mudah dimengerti. Dalam buku “Illustration Children’s book” karya Martin Salisbury dalam Triwulandari (2014: 22) mengatakan bahwa ilustrasi yang menarik untuk anak – anak harus dapat menvisualisasikan adegan – adegan pada cerita dengan memberikan tahapan imajinasi dan kejutan. Selain itu menurut Martin, buku yang disukai anak – anak adalah dengan buku yang menyajikan gambar – gambar yang berukuran besar dan penggunaan tokoh manusia ataupun hewan.

Vektor adalah pencitraan gambar hasil dari perpaduan bentuk bentuk dasar geometris seperti, garis, titik, kurva yang didasari perhitungan matematis. Garis tegas dan warna-warna solid adalah ciri khas karya seni yang dihasilkan dari vector sehingga hasil yang dihasilkan adalah warna yang cenderung solid, bila teknik dasar ini dibuat menjadi suatu ilustrasi. Vektor juga mudah untuk diubah ukurannya dari kecil atau besar tanpa merubah kualitas gambar sedikitpun (<http://sir.stikom.edu/1736>).

Dari berangkatnya pembahasan masalah di atas penelitian ini bertujuan pada perancangan buku ilustrasi aksara Jawa dengan teknik digital vektor sebagai media anak Sekolah Dasar. Sebagai media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kemudahan belajar terhadap aksara Jawa. Sehingga aksara Jawa tetap menjadi kearifan budaya lokal yang tidak pernah ditinggalkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan diatas dapat diperoleh rumusan masalah yang kemudian menjadi dasar proses selanjutnya, rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah Bagaimana Merancang Buku Ilustrasi Aksara Jawa dengan Teknik Digital Vektor sebagai Media pembelajaran anak kelas 3 Sekolah Dasar ?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas maka batasan masalah yang akan dikerjakan dalam Perancangan Buku Ilustrasi aksara Jawa dengan teknik Digital Vektor sebagai Media pembelajaran anak kelas 3 Sekolah Dasar ini adalah:

1. Buku ilustrasi berisi tentang pengenalan aksara Jawa ada beberapa jenis.
2. Aksara yang akan dipakai adalah aksara *nglegena* Huruf Jawa tersebut termasuk kurikulum pendidikan aksara Jawa kelas 3 Sekolah Dasar di Jawa Timur.
3. Target *audience* adalah peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar dan anak usia 9 - 10 Tahun.
4. Target *marketing* adalah orang tua dan guru sekolah dasar.
5. Karya dibuat dengan bahasa Indonesia dan bahasa Jawa.
6. Teknik visual dari pembuatan buku ini menggunakan teknik digital vektor.

1.4 Tujuan

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari perancangan ini yaitu, merancang Perancangan Buku Ilustrasi aksara Jawa dengan teknik Digital Vektor sebagai Media pembelajaran anak kelas 3 Sekolah Dasar.

1.5 Manfaat

Selain dari tujuan tersebut, buku ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam hal, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menjadi buku pembelajaran Aksara Jawa yang lebih imajinatif.
- b. Menambah minat belajar aksara Jawa bagi peserta didik Sekolah Dasar dan masyarakat luas yang nantinya akan membaca buku ilustrasi ini serta membantu melestarikan kearifan budaya lokal Jawa yang ada di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Media buku ilustrasi ini dapat dipergunakan untuk Sekolah Dasar di Surabaya
- b. Mempermudah orang tua dan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada anak dan anak didiknya.

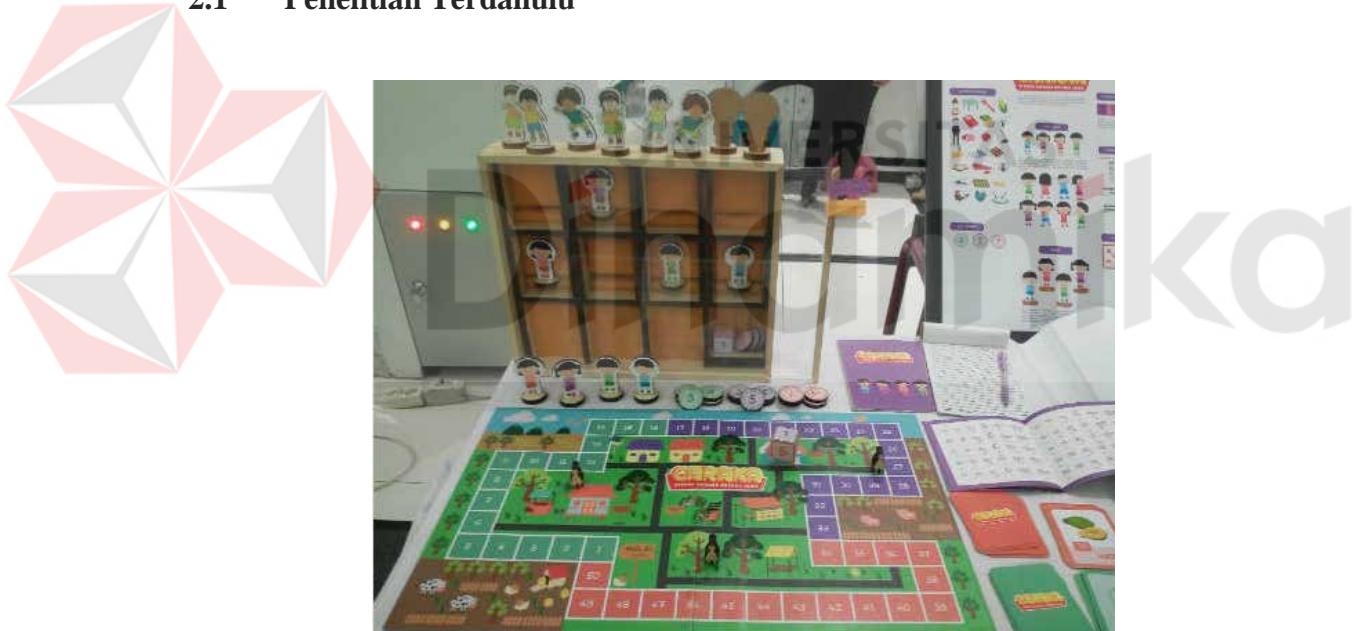


BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Untuk mendukung proses perancangan buku ilustrasi Aksara jawa sebagai media pembelajaran anak sekolah dasar, maka diubtuhkan beberapa teori dan konsep yang relevan sebagai pokok pembahasan juga sebagai literatur sehingga penciptaan buku ini lebih kuat, ilmiah dan dapat dipertanggung jawabkan.

2.1 Penelitian Terdahulu



Gambar 2.1 Tampilan *Board Game* “Carakan, Senang Belajar Aksara Jawa”
(Sumber: <http://old.its.ac.id>, diakses pada 20 September 2017)

Pada bagian penelitian terdahulu ini peneliti menemukan jurnal tugas akhir yang berjudul Perancangan *Board Game* Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelejaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4, karya milik Anggun Fajarizka bisa di panggil Rizka ini merupakan karya tugas akhir mahasiswa

jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS). Tugas Akhir ini meneliti serta membuat karya dengan topik media pembelajaran aksra Jawa.

Pada penelitian tugas akhir tersebut, Rizka mengangkat tema media pembelajaran Aksara jawa, sebagai media pembelajaran Sekolah Dasar kelas 3 dan 4 dengan media *board game*. Board game yang dibuat tersebut sebagai metode pembelajaran yang dapat membantu mengatasi kesulitan belajar Aksara Jawa. Karya board game yang dibuat oleh Rizka tersebut menggunakan 4 karakter, yaitu perempuan dan laki – laki dalam permainannya. Dalam penelitiannya, mengedepankan keunggulan *board game* sebagai media yang digunakan untuk metode pembelajaran yang memberikan manfaat bagi peserta didik yaitu kemudahan belajar, peningkatan minat serta kemampuan peserta didik pada materi Aksara Jawa.



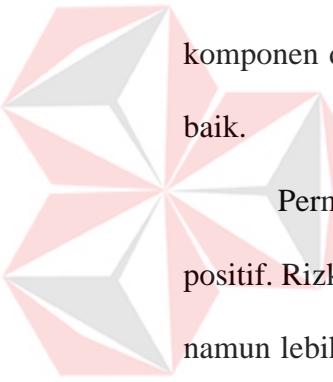
Gambar 2.2 Tampilan Logo “Final Desain Logo Board Game”

Sumber: <http://ejurnal.its.ac.id>, diakses pada 20 September 2017

Pada gambar gambar 2.1 menunjukan bahwa logo board game yang dibuat oleh Rizka ini bejedul Caraka. Menurutnya, kata Caraka diambil dari kata *carakan*, atau bisa dikenal dengan Aksara *Carakan* atau *Ngegléna* yang merupakan abjad dasar dalam Aksara Jawa. Permainan tersebut khusus didesain untuk anak – anak Sekolah Dasar agar mereka lebih mudah mempelajari Aksara Jawa. Konten

permainan tersebut pun mengikuti materi bahasa Jawa sesuai kurikulum 2013 kelas tiga dan empat Sekolah Dasar.

Dalam mekanismenya, Rizka merancang elemen – elemen penting dalam *board game* ini, seperti peta permainan, karakter, musuh atau tantangan, goal permainan, aksi pemain (mengocok dadu dan menggerakan pion), serta merencanakan aturan. Gaya tampilan permainan pun disesuaikan target usia dengan berbagai dominasi warna serta karakter – karakter baru yang lucu dan menarik. Rizka menyatakan gaya gambar yang digunakan dalam penggeraan komponen *board game* ini ialah teknik vektor. Jadi, diharapkan dapat menghasilkan komponen dengan ukuran kecil namun tetap menghasilkan kualitas gambar yang baik.



Permainannya ini telah dicoba oleh anak – anak dan mendapat respon yang positif. Rizka berharap bahwa karyanya tersebut tak hanya sekedar tentang desain, namun lebih ke makna dan filosofi permainannya serta siswa bisa belajar Aksara Jawa dengan lebih mudah, sehingga tetap semangat belajar untuk melestarikan bahasa Jawa yang mulai pudar (<http://old.its.ac.id>).

2.2 Aksara Jawa

Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tidak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatanya pun menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Menurut Ali dalam Purwadi (2008: 82), aksara ialah sistem tanda-tanda grafis yang dipakai manusia untuk berkomunikasi dan juga sedikit banyak mewakili. Aksara Jawa adalah simbol huruf Jawa yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Aksara Jawa juga merupakan peninggalan

luhur budaya bangsa Indonesia yaitu suku Jawa dan telah resmi diakui keberadaannya oleh UNESCO pada tanggal 2 Oktober 2009.

2.2.1 Sejarah Aksara Jawa

Aksara Jawa (atau dikenal dengan nama hanacaraka atau carakan) adalah aksara jenis abugida turunan aksara Brahmi (yang merupakan turunan dari Assyiria) yang digunakan atau pernah digunakan untuk penulisan naskah-naskah berbahasa Jawa, bahasa Makasar, bahasa Sunda, dan bahasa Sasak. Bentuk Aksara Jawa modern sudah tetap sejak masa Kesultanan Mataram (abad ke-17) tetapi bentuk cetaknya baru muncul pada abad ke-19. Aksara ini adalah modifikasi dari aksara Kawi atau dikenal dengan Aksara Jawa Kuno yang juga merupakan abugida yang digunakan sekitar abad ke-8 – abad ke-16. Aksara ini juga memiliki kedekatan dengan Aksara Bali. Nama aksara ini dalam bahasa Jawa adalah *Dentawiyayanjana*.

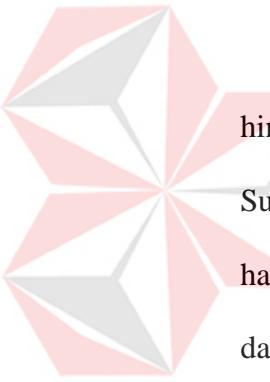
Sejarah Aksara Jawa dibagi menjadi 3 periode yakni periode Hindu – Budha, periode Islam, dan periode Kolonial :

a. Periode Hindu – Budha

Tulisan Jawa dan Bali adalah varian modern dari Aksara Kawi, salah satu Aksara Brahmi hasil perkembangan Aksara Pallawa yang berkembang di Jawa. Aksara ini dulu digunakan terutama untuk menulis terjemahan Sansekerta, berbagai literatur masa itu juga ditulis dengan Kawi. Tulisan ini kemudian bertransisi menjadi tulisan Jawa selama periode Hindu-Buddha. Aksara Kawi dan Jawa sebenarnya mirip; keduanya memiliki ortografi yang sama, seperti ditulis tanpa spasi, bentuk pasangan untuk menulis klaster konsonan, dsb.

Perbedaan terletak pada bentuk hurufnya, namun pembagiannya tidak begitu jelas karena prasasti-prasasti masa itu cendrung sangat bervariasi dari satu daerah ke yang lain. Aksara Kawi dan Jawa awal juga mempunyai aksara dasar (nglegena) yang lebih banyak, karena huruf Murda serta Mahaprana belum dibedakan seperti sekarang, dan merepresentasikan bunyi unik dalam Sansekerta. Aksara Jawa pada masa ini disusun secara fonetis, berdasarkan pengaturan Panini, dan menjadi basis dalam penyusunan Aksara Jawa dalam Unicode.

b. Periode Islam



Periode ini kurang lebih berlangsung dari zaman Kesultanan Demak hingga Pajang akhir, dan teks dari masa tersebut dapat diwakili dengan serat Suluk Wujil dan Serat Ajisaka. Pada masa ini, diperkenalkan urutan pangram hanacaraka untuk memudahkan pengikatan 20 konsonan yang digunakan dalam bahasa Jawa. Perlu diperhatikan bahwa aksara murda dan mahaprana tidak diikutsertakan dalam urutan tersebut. Hal ini disebabkan karena huruf-huruf murda dan mahaprana merepresentasikan bunyi yang tidak ada dalam bahasa Jawa asli dan lebih banyak berfungsi dalam terjemahan Sansekerta, karena itu penggunaannya menurun semenjak perkenalan Islam. Namun kedua jenis huruf tersebut masih dipertahankan untuk pengejaan.

Periode ini juga ditandai dengan ditemukannya aksara rekan untuk kata serapan bahasa Arab, yang mulai banyak digunakan sejalan dengan penyiaran Islam di Nusantara. Pada abad 17, tulisan Jawa telah dikenal dengan nama Carakan.

Gambar 2.3 Huruf Aksara Nusantara

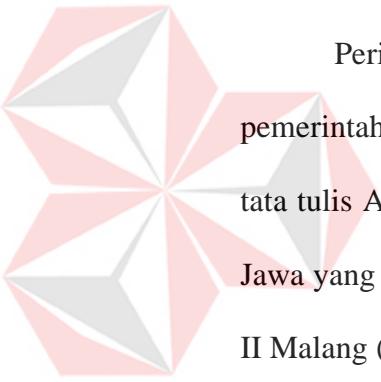
Sumber: <http://www.batasnegeri.com>, diakses pada 1 Oktober 2017

Periode ini adalah periode ketika Aksara Jawa berkembang pada dekade awal perkembangan Islam di Jawa, dan campur tangan bangsa asing (pemerintah Kolonial Hindia Belanda) belum mendominasi ranah politik dan kekuasaan di Jawa. Masa ini berlangsung kurang lebih jaman Demak – akhir Pajang, dan tulisan dalam periode ini diwakili tata tulis Aksara Jawa yang terdapat pada teks serat Suluk Wujil dan Serat Ajisaka. Fragmen tersebut terdiri dari 4 baris masing-masing terdiri dari 5 aksara, menyerupai metrum atau puisi/Sekar Kawi:

- § Hana caraka (ana utusan)
 - § Data (sabanjuré) sawala (= suwala –kêrêngan)
 - § Pada jayanya (babag kekuwatané)
 - § Maga (ma-ang-ga) batanga (bangké) = mangawak bangké = palastra

Dalam periode ini, pengertian aksara Murda masih belum disamakan dengan huruf kapital seperti halnya dalam tulisan Latin, namun keberadaan aksara Murda yang dipisahkan dari susunan huruf Jawa dasar (nglegana) karena merupakan aksara lama yang keberadaannya tetap dipertahankan, dan penggunaan aksara ini masih sama seperti pada Aksara Jawa – Hindu. Kemudian periode ini juga ditandai dengan digunakannya aksara rekan untuk menyesuaikan penulisan kata-kata Arab yang sudah mulai dikenal masyarakat Jawa kala itu dengan semakin intensifnya dakwah Islam di tanah Jawa.

c. Periode Kolonial



Periode ini adalah periode ketika Aksara Jawa berkembang pada zaman pemerintah Kolonial Hindia Belanda berkuasa atas tanah Jawa, yang diwakili tata tulis Aksara Jawa keluaran ejaan Sriwedari yang terdapat pada teks-teks Jawa yang ditulis sebelum adanya tata eja Aksara Jawa Kongres Bahasa Jawa II Malang (1996).

Perbedaan yang paling kentara adalah pemakaian aksara Murda pada periode ini, yang walaupun sebagian masih sama perlakuannya untuk aksara murda seperti pada periode-periode sebelumnya, namun sebagian sudah berubah fungsi sebagai huruf kapital layaknya dalam aksara Latin. Penggunaan (pengejaan) Aksara Jawa pertama kali dilokakaryakan pada tahun 1926 untuk menyeragamkan tata cara penulisan menggunakan aksara ini, sejalan dengan makin meningkatnya volume cetakan menggunakan aksara ini, meskipun pada saat yang sama penggunaan huruf arab pegon dan huruf Latin bagi teks-teks berbahasa Jawa juga meningkat frekuensinya.

Pertemuan pertama ini menghasilkan Wewaton Sriwedari ("Ketetapan Sriwedari"), yang memberi landasan dasar bagi pengejaan tulisan. Nama Sriwedari digunakan karena lokakarya itu berlangsung di Sriwedari, Surakarta.

Salah satu perubahan yang penting adalah pengurangan penggunaan taling-tarung bagi bunyi /o/ (O Jawa). Alih-alih menuliskan "Ronggawarsita" (bentuk ini banyak dipakai pada naskah-naskah abad ke-19), dengan ejaan baru penulisan menjadi "Ranggawarsita", mengurangi penggunaan taling-tarung.

2.2.2 Pegertian Aksara Jawa

Aksara Jawa adalah salah satu aksara traditional yang ada di pulau jawa, aksara ini biasanya digunakan untuk menuliskan tulisan dalam bahasa Jawa dan bahasa daerah lain. Menurut Budi Anwar dalam Baboning Pepak Basa Jawa (2016: 208) Aksara Jawa bisa dibilang aksara abugida alfasilabis. Abjad yang digunakan dalam ejaan bahasa Jawa ada dasarnya terdiri dari dua puluh aksara yang bersifat siblik (suku kataan). Setiap satu aksara melambangkan satu suku kata (Tim Penyusun Pedoman Penulisan Aksara Jawa, 1994: 5). Hal tersebut membuat Aksara Jawa berbeda dari aksara latin yang bersifat fonemik, yaitu satu aksara atau satu huruf melambangkan satu fonem. Perbedaan lain aksara latin Aksara Jawa dengan Aksara Latin ialah pada bentuknya.

2.2.3 Huruf Aksara Jawa

Aksara Jawa atau Carakan merupakan huruf Jawa dasar berjumlah 20 yang belum dilekati *sandhangan* (masih telanjang) yang disebut dengan aksara *Nglelegena* atau *Dhenta Wyanjana* (Warih Jatirahayu, 2005: 45). Setiap suku kata mempunyai pendaping berupa *pasangan* (bentuk subskrip yang digunakan untuk menulis gugus

konsonan) yang berjumlah 20, yang berfungsi untuk mengikuti suku kata mati atau tertutup dengan suku kata berikutnya, kecuali suku kata yang tertutup oleh wigyan, layar, dan cecak (Darusuprapto, dkk., 1994: 5). Selain memiliki huruf konsonan (huruf mati) dan vokal (huruf hidup), Aksara Jawa pula memiliki sandhangan (sejenis aksara yang tidak dapat berdiri sendiri, melainkan merupakan tanda diakritik yang selalu digunakan bersama dengan aksara *ngelegena*) dan tanda baca (Sri Wintala Achmad, 2017:40).

1. Aksara *Legena*

Hadiwirodarsono (2010: 5) berpendapat meganai pengertian Aksara Jawa nglegena bahwa, “Aksara Jawa nglegena adalah aksara yang belum mendapat sandhangan atau belum diberi sandhangan (belum disandangi)”. Jumlah Aksara Jawa nglegena terdapat 20 hu-ruf, disebut *carakan*. Aksara *carakan* ditulis empat baris, setiap baris merupakan kalimat yang mengandung cerita (Hadiwirodarsono, 2010: 5).

ɻ ɻ ɻ ɻ ɻ ɻ	ha na ca ra ka : ada tulisan
ɻ ɻ ɻ ɻ ɻ ɻ	da ta sa wa la : saling bertengkar
ɻ ɻ ɻ ɻ ɻ ɻ	pa dha ja ya nya : sama sakitnya
ɻ ɻ ɻ ɻ ɻ ɻ	ma ga ba tha nga : sama – sama menjadi bangkai/ mati.

Gambar 2.4 Aksara Carakan (nglegena)

Sumber: <http://budayajawa.id>, diakses pada 21 September 2017

Beberapa contoh penulisan dalam Aksara jawa dengan hanya menggunakan aksara nglegena.



Gambar 2.5 Contoh Penulisan Nglegena

Sumber: <http://www.ndrangsang.com>, diakses pada 21 September 2017

2. *Pasangan Aksara Jawa*

Setiap suku kata tersebut mempunyai pasangan sebagai pendamping Aksara Jawa pokok. Pasangan berfungsi untuk mengikuti suku kata mati atau tertutup, dengan suku kata berikutnya, kecuali suku kata yang tertutup oleh *wignyan*, *ceca* dan *layar*. Pasangan dipakai untuk menekan vokal konsonan di depannya



Gambar 2.6 Aksara Pasangan

Sumber: <https://hidupsimpel.com>, diakses pada 21 September 2017

Beberapa contoh penulisan dalam Aksara jawa dengan hanya menggunakan pasangan.



Gambar 2.7 Contoh Penulisan Pasangan

Sumber: <http://www.ndrangsan.com>, diakses pada 21 September 2017

3. *Shandangan*

Sandhangan dalam bahasa Jawa berarti pakaian atau perlengkapan. Dalam hal huruf Jawa, sandhangan bermakna tambahan untuk melengkapi (Suryadipura, 2008: 10). Ada tiga jenis sandhangan yang utama pada Aksara jawa, yaitu:

1) *Sandhangan Swara* (pembentuk vocal)

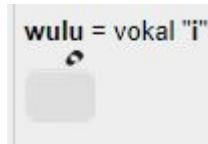
.. 2
<i>i</i>	<i>e</i>	<i>u</i>	<i>é</i>	<i>o</i>

Gambar 2.8 Sandhangan Swara

Sumber: <http://www.wikiwand.com>, diakses pada 21 September 2017

Sandhangan Swara adalah perlengkapan huruf yang berfungsi untuk merubah fonem dasar “a” dalam Aksara Jawa *nglegena* menjadi suara lainnya. Adapun macam dari sandhangan swara antara lain:

a. *Sandhangan Wulu*



Sandhangan wulu berbentuk bulatan kecil, letaknya di atas huruf agak ke belakang. Adapun fungsinya untuk mengubah huruf-huruf nglegena pada carakan yang berbunyi “a” menjadi vocal “i” (Suryadipura, 2008: 11). Penggunaan *sandhangan wulu* pada kata berhuruf jawa seperti berikut ini.

Lidi	ମିନି	Bila	ମିମା
------	------	------	------

Gambar 2.9 Contoh Penulisan *Shandangan Wulu*

Sumber: <http://kartowikromo.co.id>, diakses pada 21 September 2017

b. *Sandhangan Suku*



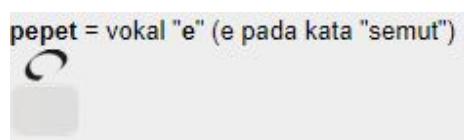
Sandhangan suku berfungsi untuk mengubah huruf nglegena yang berbunyi “a” menjadi huruf vocal yang berbunyi “u” (Suryadipura, 2008: 11). Penggunaan *sandhangan suku* pada kata berhuruf jawa seperti berikut ini.

Biru	ମିନୁ	Bulu	ମିମୁ
------	------	------	------

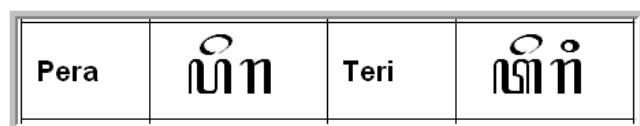
Gambar 2.10 Contoh Penulisan *Shandangan Suku*

Sumber: <http://kartowikromo.co.id>, diakses pada 21 September 2017

c. *Sandhangan Pepet*



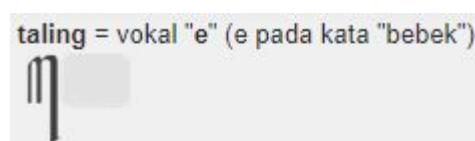
Sandhangan pepet bentuknya bulat yang diletaknya di atas huruf. Ukurannya jauh lebih besar dari pada wulu. Sandhangan ini berfungsi untuk mengubah huruf nglegena yang berbunyi “a” menjadi “e”. Penggunaan *sandhangan pepet* pada kata berhuruf jawa seperti berikut ini.



Gambar 2.11 Contoh Penulisan *Sandhangan Pepet*

Sumber: <http://kartowikromo.co.id>, diakses pada 21 September 2017

d. *Sandhangan Taling*



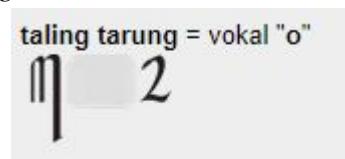
Sandhangan taling berbunyi “a” menjadi “e`”. Penggunaan *sandhangan taling* pada kata berhuruf jawa seperti berikut ini.



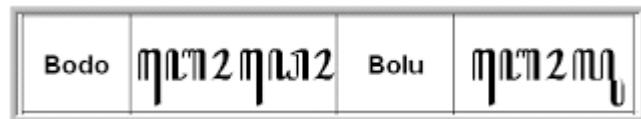
Gambar 2.12 Contoh Penulisan *Sandhangan Taling*

Sumber: <http://kartowikromo.co.id>, diakses pada 21 September 2017

e. *Sandhangan Taling Tarung*



Taling di depan huruf, tarung di belakang huruf. Keduanya menjadikan huruf nglegena menjadi berbunyi “o”. Penggunaan *sandhangan taling tarung* pada kata berhuruf jawa seperti berikut ini.



Gambar 2.13 Contoh Penulisan *Shandangan Taling Tarung*
 Sumber: <http://kartowikromo.co.id>, diakses pada 21 September 2017

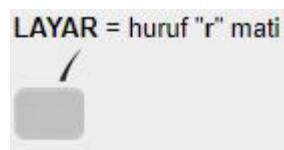
2) *Sandhangan Panyigeg Wanda* (konsonan penutup suku kata)

KATA	PENULISAN	Akhiran
Layar	'	_r
Wignyan	ᬁ	_h
Cecek	-	_ng
Pangkon	ጀ	Mematikan huruf di akhir kata

Gambar 2.14 Contoh Penulisan *Sandhangan Panyigeg Wanda*
 Sumber: <http://kartowikromo.co.id>, diakses pada 21 September 2017

Sandhangan Panyigeg wanda yaitu *sandhangan* yang berfungsi untuk menambahkan huruf konsonan tertentu setelah vocal dasar “a” dalam Aksara Jawa *nglegena* (Suryadipura, 2008: 20). Ada empat macam *sandhangan panyigeg wanda*, yaitu *Layar*, *Cecak*, *Wignyan*, dan *Pangkon*.

a. *Sandhangan Layar*



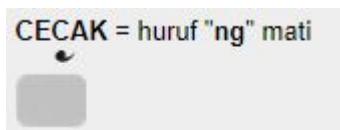
Tanda *layar* diletakkan di atas huruf sebagai pengganti konsonan r. Penggunaan *sandhangan layar* pada kata berhuruf jawa seperti berikut ini.

Bakar	ବାର୍ତ୍ତା	Barter	ବାର୍ତ୍ତା
-------	----------	--------	----------

Gambar 2.15 Contoh Penulisan Sandhangan Layar

Sumber: <http://kartowikromo.co.id>, diakses pada 21 September 2017

b. *Sandhangan Cecak*



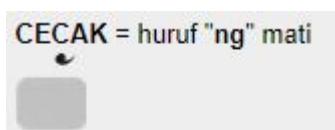
Tanda *Cecak* diletakkan di atas huruf. Bentuknya seperti tanda “koma” yang terlentang. Penggunaan *sandhangan cecak* pada kata berhuruf jawa seperti berikut ini.

Pingpong	ପିଙ୍ଗପିଙ୍ଗ	Bolong	ବୋଲୋଙ୍ଗ
----------	------------	--------	---------

Gambar 2.16 Contoh Penulisan Sandhangan Cecak

Sumber: <http://kartowikromo.co.id>, diakses pada 21 September 2017

c. *Sandhangan Wingnyan*



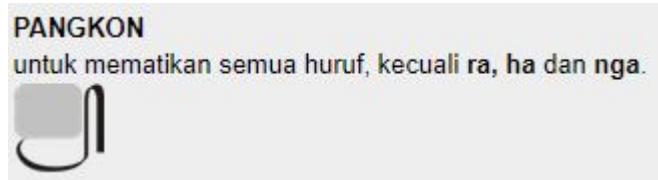
Tanda *Wignyan* letaknya di belakang huruf. Bentuknya mirip-mirip angka 2 yang ekornya menjulur ke bawah. Penggunaan *sandhangan wignyan* pada kata berhuruf jawa seperti berikut ini.

Betah	ବେତା	Bahera	ବାହେରା
-------	------	--------	--------

Gambar 2.17 Contoh Penulisan Sandhangan Wigyan

Sumber: <http://kartowikromo.co.id>, diakses pada 21 September 2017

d. *Sandhangan Pangkon*



Pangkon digunakan sebagai penanda bahwa aksara yang diberi *pasangan pangkon* itu merupakan aksara mati atau aksara konsonan penutup suku kata.

Penggunaan *sandhangan pangkon* pada kata berhuruf jawa seperti berikut ini.

Bapak	ꦧꦸꦥꦏ	Macul	ມ 대하여
Angon	අංගඩ	Dolan	ດොලන

Gambar 2.18 Contoh Penulisan Sandhangan Pangkon

Sumber: <http://kartowikromo.co.id>, diakses pada 21 September 2017

3) *Sandhangan Wyanjana* (penanda gugus konsonan)

Sandangan wyanjana merupakan penanda gugus konsonan. Gugus konsonan adalah kumpulan dari dua konsonan dalam Hanacaraka yang akan membentuk suatu suku kata. Sebagai contoh kata "kraton" yang dapat dipisah menjadi kra-ton. Suku kata kra memiliki gugus konsonan kr. *Sandhangan wyanjana* ada tiga macam yaitu *wyanjana Cakra*, *wyanjana keret*, dan *wyanjana pengkal*.

Péngkal	ጀ	tanda ganti konsonan ya
Cakra	ጀ	tanda ganti konsonan ra
Cakra keret	ጀ	tanda ganti konsonan re

Gambar 2.19 Contoh Penulisan Sandhangan Wyanjana

Sumber: <http://astimuaj.co.id>, diakses pada 21 September 2017

a. *Sandhangan Cakra*

Cakra = menambah "ra" dan mematikan huruf yang diimbuh



Sandangan cakra merupakan penanda gugus konsonan yang unsur terakhirnya berwujud konsonan "r". Tanda cakra ditulis serangkai di bawah bagian akhir aksara yang diberi tanda cakra itu. Aksara yang sudah diberikan cakra dapat diberikan sandangan lagi selain sandangan cakra, cecak, cakra la, cakra wa. Dan apa bila sandangan itu adalah pepet, maka sandangan cakra dan pepet ditulis menjadi cakra keret. Penggunaan *sandhangan cakra* pada kata berhuruf jawa seperti berikut ini.



Putra		Krupuk	
Srati		Kreta	
Krepyak		Tritis	

Gambar 2.20 Contoh Penulisan *Sandhangan Cakra*
Sumber: <http://astimuaj.co.id>, diakses pada 21 September 2017

b. *Sandhangan Keret*

Keret = menambah "re" dan mematikan huruf yang diimbuh



Sandangan Keret dipakai untuk melambangkan gugus konsonan yang berunsur akhir konsonan "r" dengan diikuti vokal e pepet. Dengan kata lain *keret* digunakan sebagai ganti tanda cakra yang mendapatkan penambahan sandangan pepet. Tanda

keret ditulis serangkai di bawah bagian akhir aksara yang diberikan tanda *keret* itu.

Penggunaan *sandhangan keret* pada kata berhuruf jawa seperti berikut ini.

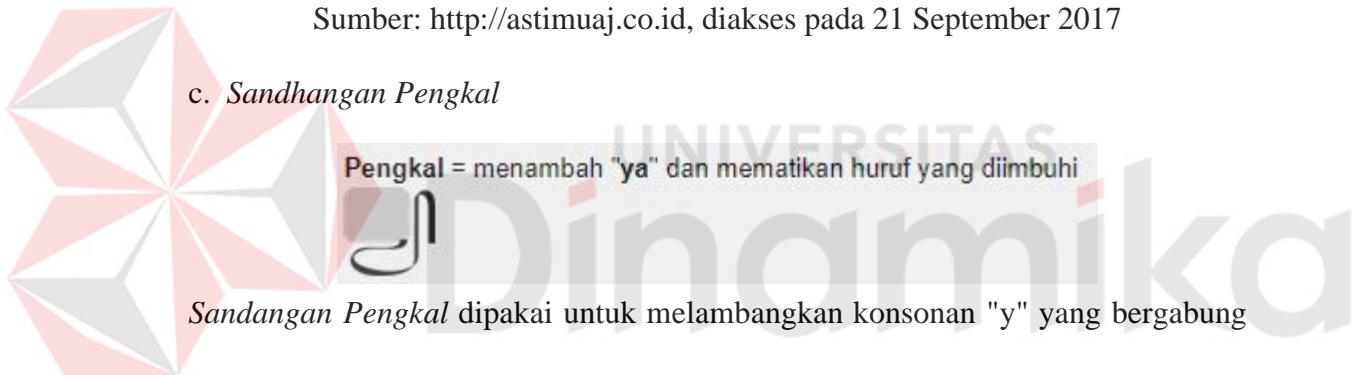
Kremi	କ୍ରେମି	Trenyuh	ତ୍ରେନ୍ୟୁହ
Sregeb	ସ୍ରେଗ୍ବ	Kretek	କ୍ରେଟ୍କ
Kretu	କ୍ରେତୁ	Bregas	ବ୍ରେଗସ

Gambar 2.21 Contoh Penulisan *Sandhangan Keret*

Sumber: <http://astimuaj.co.id>, diakses pada 21 September 2017

c. *Sandangan Pengkal*

Pengkal = menambah "ya" dan mematikan huruf yang diimbuh



Sandangan Pengkal dipakai untuk melambangkan konsonan "y" yang bergabung dengan konsonan lain di dalam suatu suku kata. Tanda *pengkal* ditulis serangkai di belakang aksara yang diberi tanda *pengkal*. Penggunaan *sandhangan pengkal* pada kata berhuruf jawa seperti berikut ini.

Kyai	କ୍ୟାଇ	ପାତା	ପାତ୍ଯା	ଗେବ୍ୟାର	ଗ୍ୟେବ୍ୟାର
Bagya	ବାଗ୍ୟା	ପାତା	ପାତ୍ଯା	କୋପାଯା	କ୍ୟୋପାଯା
Kepyur	କ୍ୟୁପାର୍	ପାତା	ପାତ୍ଯା	କୋପ୍ୟୁର	କ୍ୟୋପ୍ୟୁର

Gambar 2.22 Contoh Penulisan *Sandhangan Pegkal*

Sumber: <http://astimuaj.co.id>, diakses pada 21 September 2017

2.3 Pembelajaran Aksara Jawa di Sekolah Dasar

Budaya adi luhung ciptaan nenek moyang bangsa Indonesia salah satunya yaitu sistem tanda grafis yang disebut sebagai aksara. Salah satu aksara yang hingga kini masih digunakan adalah Aksara Jawa (Slamet Riyadi, 2002:1). Aksara Jawa merupakan hasil budaya yang usianya sudah berabad-abad. Aksara Jawa berjasa mendokumentasikan dan mengabadikan banyak cipta dalam bentuk karya tulis. Ribuan karya tulis dengan kandungan isi yang beragam dihasilkan oleh pujangga yang sekaligus membentuk mata rantai kesinambungan penggunaan aksara dari waktu ke waktu. Namun, menurut Slamet Riyadi (2002:2) pada tahun 1975-1990 penggunaan Aksara Jawa tidak sepadan dengan jasanya. Aksara Jawa hampir tidak pernah digunakan sama sekali dalam aktifitas baca-tulis, terutama di lingkungan sekolah dasar dan sekolah menengah karena bahasa Jawa tidak dijadikan mata pelajaran wajib.

Pendidikan bertujuan untuk melestarikan budaya daerah. Dalam rangka implementasinya, maka pemerintah menyusun kurikulum yang memungkinkan pembelajaran bahasa dan budaya daerah sebagai muatan lokal. Muatan lokal diberikan bagi semua jenjang pendidikan. Subtansi mata pelajaran muatan lokal ditentukan oleh satuan pendidikan (Depdiknas, 2006). Dalam rangka mengimplementasikan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat (1) yang menyebutkan: Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat muatan lokal”, maka sebagai upaya pengembangan, pembinaan, pelestarian Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa, pengembangan budi pekerti serta kepribadian di kalangan para siswa pendidikan

dasar dan menengah, diperlukan kurikulum muatan lokal sebagai acuan dalam kegiatan belajar-mengajar Pembelajaran Sastra, Bahasa dan Budaya Jawa. Undang-undang tersebut merupakan landasan yang kuat sebagai pembelajaran budaya di sekolah-sekolah formal.

Sutrisna Wibawa (2008: 33) memaparkan penentuan mata pelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal bergantung pada kebijakan pemerintah daerah dan sekolah itu sendiri. Untuk Provinsi Yogyakarta dan Jawa Tengah, muatan lokal diisi dengan Mata Pelajaran Bahasa Jawa. Dalam makalah tersebut, beliau juga mengungkapkan bahwa hal yang mendesak untuk dilakukan dalam mengimplementasikan pembelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal yaitu bagaimana membuat pembelajaran bermakna dan menarik.

Aksara Jawa mulai dikenalkan di Sekolah Dasar. Kompetensi yang harus dikuasai yaitu membaca kata dan kalimat beraksara Jawa *legena* dan menulis kata dan kalimat beraksara Jawa *legena* (Tim Kurikulum Mulok DIY, 2010:9). Materi Aksara Jawa di Sekolah Dasar dapat dikenalkan mulai dari pembelajaran membaca. Materi pembelajaran diberikan dari yang paling sederhana yaitu peraksara hingga pada pembelajaran bagaimana membuat kata (Supartinah, 2007:54).

Adapun kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 3 sekolah dasar semester gasal dan genap berdasarkan Peraturan Gubernur Jawa Timur nomor 19 tahun 2014 tentang mata pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal wajib di Sekolah/Madrasah Tahun 2013 sebagai berikut.

Kopetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan mencoba (mendengar, melihat, membaca) serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda – benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.	3.7 Mengenal dan memahami semua bentuk <i>aksara legena</i> .
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhhlak mulia.	4.7 Menulis kata dengan <i>aksara legena</i> sesuai dengan kaidah.

Tabel 1.Kopetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas III SD

Sumber: Hasil Olahan Penelitian 2017

Selain itu sesuai dengan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) pembelajaran Bahasa Jawa mengenai materi Aksara Jawa pada kelas 3 sekolah dasar. Dengan indikator pencapaian peserta didik, pengalaman belajar serta materi pokok sebagai berikut.

Indikator	Pengalaman Belajar	Materi Pokok
Membaca huruf Jawa nglegena / tanpa sandhangan	Membaca Tulisan Jawa nglegena/tanpa sandhangan Menyalin Aksara Jawa Mengubah huruf Jawa menjadi huruf latin Menyalin tulisan jawa dengan benar.	Huruf jawa nglegena/tanpa sandhangan

Tabel 2.Silabus Bahasa Jawa KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2017

Berdasarkan Kompetensi Dasar, Indikator, Pengalaman Belajar dan Materi pokok di atas dapat siambil kesimpulan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas 3 SD khususnya pembelajaran Aksara Jawa yaitu

memahami, membaca dan menulis kata serta kalimat beraksara Jawa *nglegena* sederhana tanpa *sandhangan*. Kompetensi Dasar, Indikator, Pengalaman Belajar dan Materi pokok tersebut kemudian akan dijadikan acuan untuk menjadi isi materi pada perancangan buku ilustrasi Aksara Jawa sebagai media pembelajaran kelas 3 sekolah dasar.

2.4 Media Pembelajaran

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan. Karena dalam konteks ini media digunakan untuk pengajaran di sekolah, maka dinamakan media pengajaran. Dina Indriana (2011: 16) menyatakan bahwa media pengajaran yaitu semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran.

Menurut Fleming (Azhar Arsyad, 2013: 3) media adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Sebagai mediator, media menunjukkan fungsi dan perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara siswa dengan isi pelajaran. Dengan kata lain, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Apabila media komunikasi membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Menurut Gagne (Arief S. Sadiman dkk, 2009:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa

yang dapat merangsangnya untuk belajar. Pendapat lain dari Briggs sejalan dengan Gagne bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

2.4.1 Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2006: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 2) menambahkan bahwa media pembelajaran dapat bermanfaat karena bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik; metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajarannya; peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Pada intinya, media pengajaran sebagai alat yang dapat melengkapi kelangsungan proses belajar mengajar agar pembelajaran lebih optimal, efektif dan efisien. Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam

proses pembelajaran. Tiga kelebihan kemampuan media (Gerlach & Ely dalam Ibrahim, et.al.,2001) adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian disimpan, dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
2. Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya ukuran, kecepatan, warnanya diubah, serta dapat pula diulang – ulang penyajianya.
3. Kemampuan *sitributif*, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya TV atau radio.

2.4.2 Peranan Media Pembelajaran

Dalam membantu pendidik memberikan pengajaran, saat ini jenis media yang ada sudah cukup beragam, mulai dari yang sederhana sampai yang cukup rumit. Untuk mempermudah mempelajari jenis media, dilakukan pengklasifikasian atau penggolongan. Penggolongan media ini berbeda-beda sesuai dari sudut pandang apa kita menggolongkannya. Berdasarkan perkembangan teknologi, Azhar Arsyad (2009: 29) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam empat jenis yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan teknologi gabungan.

Berdasarkan penjelasan di atas, setiap media pada dasarnya memiliki kelebihan dan kekurangan. Tidak ada media yang sempurna dan mampu untuk diaplikasikan dalam semua tujuan pembelajaran, dan sesuai dengan karakteristik semua anak didik. Menurut Wina Sanjaya (2008: 211) berdasarkan sifat dan cara penggunaannya media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu sebagai berikut.

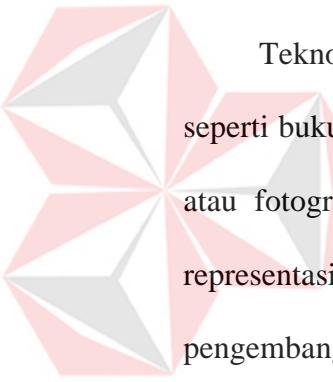
1. Media Auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara. Contoh: radio dan rekaman suara.
2. Media Visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media yang termasuk ke dalam media ini yaitu slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
3. Media Audio visual, yaitu jenis media yang mengandung unsur suara juga yang dapat didengar juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat. Kemampuan media ini dalam menyampaikan pesan/ materi pembelajaran dianggap lebih baik karena menggunakan kedua unsur jenis media (audio dan visual). Contoh media audiovisual yaitu rekaman video, slide bersuara, dan film.

2.4.3 Karakteristik Media Cetak

Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual lain dengan maksud untuk menghtisarkan, menggambarkan, dan merangkum ide, data atau kejadian (Daryanto, 2010:19). Media grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat

dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Karakteritiknya dapat dilihat dari ciri-cirinya, kelebihannya, kelemahannya, unsur-unsur desain dan kriteria pembuatannya, dan jenis-jenisnya.

Arief S. Sadiman (2009:28) mengidentifikasi bahwa media grafis termasuk media visual, fungsinya untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol kemudian perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien.



Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya.

Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar (Azhar Arsyad, 2013:38).

Jenis-jenis media cetak yang disarikan oleh Daryanto (2010:24) antara lain: buku pelajaran, surat kabar dan majalah, ensiklopedi, buku suplemen, dan pengajaran berprogram, serta komik. Buku pelajaran sering disebut buku teks adalah suatu penyajian dalam bentuk bahan cetakan secara logis dan sistematis tentang suatu cabang ilmu pengetahuan atau bidang studi tertentu. Buku teks banyak

digunakan karena berbagai manfaat, diantaranya: sebagai alat pelajaran individual, sebagai pedoman guru dalam mengajar, sebagai alat mendorong murid memilih teknik belajar yang sesuai, sebagai alat untuk meningkatkan kecakapan guru dalam mengorganisasi bahan pelajaran. Selain manfaat-manfaat tersebut, keuntungan buku pelajaran yang lain yaitu ekonomis, komprehensif dan sistematis, serta dapat mengembangkan sikap mandiri dalam belajar.

Beberapa karakteristik media dua dimensi berbasis cetak yang telah disebutkan diatas merupakan beberapa keuntungan. Selain mudah diperoleh, proses pembuatan media mudah serta murah. Namun, disamping keuntungan pasti ada kelemahan dalam media berbasis cetak dua dimensi. Jika media berbasis cetak dua dimensi tidak disajikan secara kreatif, maka akan menjadi kelemahan yaitu kurang menarik perhatian. Atas dasar hal itulah dalam penyusunan dan perencanaan lay out media harus diperhatikan dengan seksama.

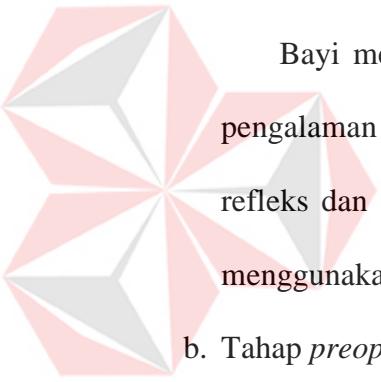
2.5 Karakteristik Siswa Usia Sekolah Dasar

Usia siswa sekolah dasar berada pada rentang 7 – 12 tahun. Pada usia ini, siswa berada pada tahap masa kanak – kanak akhir. Ruang lingkup pergaulan mereka pun sudah semakin luas karena mereka terpadukan menjadi sahabat dalam satu sekolah. Menurut Conny R. Semiawan (Novi Maisaroh, 2011: 6) pendidikan pada usia ini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta kecerdasan emosi, kecerdasan sepiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta

agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap – tahap perkembangan yang dilalui oleh siswa usia dini.

Dalam psikologi pendidikan dikenal adanya teori perkembangan. Model pembelajaran yang cukup dikenal adalah pendekatan perkembangan yang sering dihubungkan dengan Jean Piaget. Dalam model Piaget (Sugihartono, 2007: 109) dikenal adanya empat tahap perkembangan kognitif yaitu *sensorimotor stage*, (lahir sampai usia 2 tahun), *preoperational stage* (2-7 tahun), *concrete operational stage* (7-11 tahun), dan *formal stage* (11-15 tahun ke atas).

a. Tahap *sensorimotor stage*



Bayi membangun pemahaman tentang dunia dengan menkoordinasikan pengalaman sensoris dengan tindakan fisik. Bayi lebih banyak menggunakan refleks dan indera untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Bayi mulai menggunakan pikiran simbolis pada akhir tahap ini.

b. Tahap *preoperational stage*

Anak mulai menunjukkan pemikiran simbolis melalui kata – kata dan gambar. Anak dapat melakukan permainan simbolis, seperti bermain peran. Selain itu anak dapat melakukan imitasi langsung maupun tertunda. Pemikiran masih bersifat intuitif, egosentris, terpusat dan belum logis. Egosentris anak masih sangat tinggi, sehingga belum mampu melihat prerspektif orang lain. Ciri khas masa ini adalah anak belum mampu melakukan konversi.

c. Tahap *concrete operational stage*

Anak dapat memecahkan persoalan sederhana yang bersifat kookrit. Anak – anak operasi konkret masih belum berfikir seperti orang dewasa. Anak dapat

melakukan penalaran logis selama ada contoh yang nyata atau konkret. Pada tahap ini, pemikiran anak sudah bersifat *reversible* (berfikir balik). Anak dapat melakukan konversi dan klasifikasi.

d. Tahap *formal stage*

Anak dapat melakukan penalaran dengan cara yang lebih abstrak, idealis, dan logis. Pikiran anak tidak lagi terbatas pada hal – hal yang ada dihadapan anak. Anak menjadi lebih sistematis dalam memecahkan masalah dan dapat mengembangkan hipotesis.

Jadi , apabila siswa Sekolah Dasar belajar mulai kelas 3 mereka sedang dalam tahap *concrete operational stage* dan oleh karena itu mereka memerlukan banyak ilustrasi, model, gambar, dan kegiatan-kegiatan yang membuat mereka senang (bermain).

2.6 Ilustrasi

Ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik sketsa, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan batuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicernah (Kusrianto, 2007: 110)

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (Balai pustaka, 1996), ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Ilustrasi audio berarti musik yang mengiringi suatu pertunjukan sandiwara di pentas, radio atau musik yang melatari sebuah film. Ilustrasi visual atau yang lebih dikenal dengan kata lain

ilustrasi yaitu gambar dapat berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, sebagainya dapat juga bermakna gambar, desain, diagram untuk penghias halaman sampul.

Gambar ilustrasi adalah gambar yang dipakai untuk menjelaskan sesuatu berupa teks, cerita, keadaan, adegan dan peristiwa. Melalui gambar ilustrasi diharapkan informasi yang terdapat dalam bacaan mudah dipahami. Sebagai contoh untuk mengetahui postur atau bagian – bagian tubuh manusia maka akan lebih jelas jika menggunakan sebuah ilustrasi. (<http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi.html>).

2.6.1 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beberapa fungsi dalam pembuatan buku Adapun fungsi – fungsi dari ilustrasi adalah sebagai berikut (Arifin dan Kusrianto, 2009: 70-71).

1. Fungsi Deskriptif dari ilustrasi adalah menggantikan uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Dengan ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sehingga lebih cepat dan lebih mudah dipahami.
2. Fungsi Ekspresif, ilustrasi bisa memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, maksud, perasaan, situasi, atau konsep yang abstrak menjadi nyata secara tepat dan mengena sehingga mudah dipahami.
3. Fungsi Analitis atau Struktural : Ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda atau sistem atau proses secara detail sehingga lebih mudah untuk dipahami.

4. Fungsi kualitatif: Ilustrasi yang biasa digunakan antara lain daftar atau tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, skema dan simbol.

2.7 Vektor

Objek berbasis vector adalah gambar yang terbentuk dari garis dan kurva termasuk warna dan letak posisi. Grafis jenis vector merupakan perkembangan dari sistem grafis bitmap (*digital*). Grafis ini tidak tergantung pada banyaknya pixel penyusunannya dan kondisi monitor karena tampilan vektor tersusun atas garis – garis. Kelebihan vektor :

- a. Ukuran file yang dihasilkan kecil, sehingga menghemat memory penyimpanan.
- b. Objek gambar Vektor dapat diubah dan bentuknya tanpa menurunkan mutu tampilanya.
- c. Dapat dicetak pada resolusi tertinggi.
- d. Menggambar dan menyunting bentuk Vektor relatif lebih mudah dan menyenangkan.

2.8 Buku

Media – media informasi dapat berbentuk digital maupun cetak (*hardcopy*). Salah satu media informasi adalah buku. Menurut Muktiono (2003:2) Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak Bangsa. Buku adalah sarana informasi yang efektif karena buku dapat memuat informasi yang lebih lengkap jika dibanding dengan media informasi lainnya. Buku adalah hasil perekaman dan perbanyak yang cukup populer dan awet. Buku merupakan alat komunikasi jangka panjang dan mungkin yang paling berpengaruh kepada

perkembangan kebudayaan manusia jika dibandingkan dengan majalah atau surat kabar yang dipengaruhi oleh tanggal terbit.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulidan atau kosong, sedangkan buku bacaan adalah buku untuk pembelajaran membaca (bagi anak sekolah) atau buku dibaca sebagai pengisi waktu. Dalam masyarakat, buku untuk anak – anak biasanya adalah buku bergambar, karena buku dengan banyak gambar lebih mudah dipahami oleh anak – anak daripada buku dengan banyak tulisan, sedangkan orang dewasa lebih mudah untuk memahami yang ada pada sebuah buku walaupun tanpa gambar.

Buku adalah media yang paling mudah penggunaannya karena buku bisa dibaca dimanapun dan kapanpun tanpa memerlukan alat bantu seperti media yang lainnya, sehingga buku dapat dinikmati oleh semua kalangan masyarakat.

2.8.1 Struktur Buku

Bagian – bagian dari buku tidak selalu sama antara satu buku dengan buku lainnya, tetapi pada dasarnya berkisar dari unsur – unsur berikut :

a. **Kulit Buku**

Kulit buku merupakan bagian yang paling luar atau disebut juga sampul buku. Kulit buku memiliki kagunaan untuk melindungi isi dan untuk memperkuat buku.

b. **Punggung Buku**

Pada punggung buku biasanya terdapat judul dari buku tersebut. Seperti halnya judul yang terdapat di kulit buku, judul pada punggung buku ini pun kemungkinan tidak sama dengan apa yang terdapat pada halaman judul.

c. Halaman Kosong

Halaman kosong ini merupakan halaman tanpa teks yang terletak setelah sampul buku di bagian depan dan bagian belakang. Halaman kosong ini disebut juga sebagai halaman pelindung. Halaman ini berfungsi sebagai penguat jilid dan buku. Oleh karena itu biasanya halaman kosong ini terbuat dari kertas yang lebih kuat.

d. Halaman Judul Singkat (*Half Title*)

Halaman judul singkat ini disebut juga sebagai halaman setangah judul (half title page). Halaman judul singkat ini terletak setelah halaman kosong dan berisi judul singkat dari buku tersebut.

e. Judul Seri

Judul seri ini adalah judul dari karya – karya berjilid yang berkaitan dalam subyek sehingga dengan satu judul bisa mencakup judul-judul seri.

f. Halaman Judul (*Title Page*)

Halaman judul buku adalah halaman yang berisi data dan informasi yang diberikan penerbit, seperti judul buku, nama pengarang dan pihak – pihak lain yang terlibat dalam kepengarangan seperti penerjemah, editor dan illustrator. Di samping itu halaman judul juga berisi informasi tentang kota tempat terbit, penerbit dan tahun terbit. Oleh karena itu halaman judul buku merupakan halaman yang sangat penting diperhatikan. Halam inilah yang menjadi sumber utama dalam mengumpulkan berbagai data dan informasi yang diperlukan dalam katalogisasi.

g. Halaman Balik Judul

Pada halaman baik judul terdapat banyak informasi penting meliputi keterangan kepengarangan, judul asli dari karya terjemahan, kota tempat terbit dan penerbit, tahun terbit dan tahun *Copyright*, keterangan edisi serta lain sebagainya.

h. Halaman Persembahan (*Dedication*)

Halaman persembahan biasanya terletak sebelum halaman prakata.

i. Kata Pengantar

Kata pengantar adalah catatan singkat yang mendahului teks. Pada bagian ini berisi penjelasan – penjelasan yang diberikan si pengarang pada para pembaca. Penjelasan – penjelasan tersebut dapat berupa tujuan dan alasan penulisan buku, ruang lingkup dan pengembangan subyek yang dibahas. Kata pengantar juga dapat berisi ucapan-ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulisan buku tersebut dan penjelasan tentang cetakan.

j. Daftar Isi

Daftar isi terletak sesudah kata pengantar tetapi juga dapat terletak di bagian akhir dari buku. Daftar isi sendiri memuat judul – judul bab yang diikuti rincian berupa anak – anak bab yang diikuti dengan nomor halan. Dalam daftar isi juga bisa ditemukan daftar gambar, daftar peta, ilustrasi dan lain sebagainya.

k. Pendahuluan

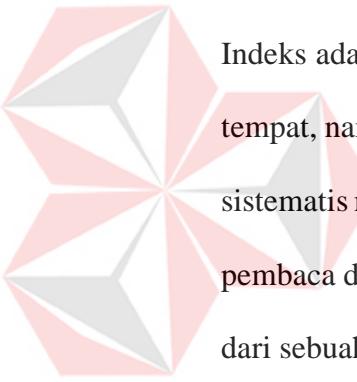
Pendahuluan biasanya mengikuti daftar isi dan merupakan bab pertama dari buku. Pendahuluan memberikan pengetahuan atau wawasan tentang hal yang dibahas dalam buku, baik pengembangannya maupun pengorganisasiannya secara ilmiah. Pendahuluan ini sering kali tidak ditulis sendiri oleh pengarang,

melainkan oleh seseorang yang dianggap mempunyai nilai lebih tentang bidang yang dibahas.

1. Naskah (*Teks*)

Naskah disebut juga teks buku atau isi buku. Naskah ini disajikan dalam bab – bab secara sistematis mengikuti daftar isi. Banyak teks yang diikuti berbagai jenis ilustrasi yang berguna sebagai pembantu untuk menjelaskan isi naskah. Buku yang memuat ilustrasi akan lebih mudah menarik pembaca terlebih buku anak – anak.

m. Indeks



Indeks adalah daftar rincian dari sebuah buku tentang bahan, nama orang, nama tempat, nama geografis dan hal – hal penting lainnya. Indeks ini disusun secara sistematis menurut abjad. Indeks ini dibuat dengan tujuan lebih memudahkan para pembaca dalam menelusuri informasi. Indeks ini bisa diletakkan dibagian akhir dari sebuah buku.

n. Bibliografi

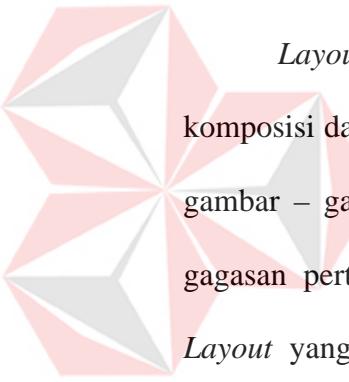
Bibliografi adalah daftar kepustakaan yang digunakan pengarang dalam menulis buku. Biasanya buku – buku yang bersifat ilmiah selalu memuat bibliografi. Bibliografi ini disebut juga daftar pustaka yang biasanya terletak di bagian akhir buku.

o. *Glossary*

Glossary adalah daftar kata – kata atau istilah – istilah yang dianggap asing bagi pembaca pada umumnya dan masih perlu dijelaskan. *Glossary* biasanya diletakkan pada bagian akhir buku.

2.9 *Layout*

Pengertian *layout* menurut Graphic Art Encyclopedia (1992:296) *layout* merupakan pengaturan yang dilakukan pada buku, majalah, atau bentuk aplikasi lainnya, sehingga teks dan ilustrasi sesuai dengan bentuk yang diharapkan. *Layout* juga meliputi semua bentuk penempatan dan pengaturan untuk catatan tepi, pemberian gambar, penempatan garis tepi, penempatan ukuran dan bentuk ilustrasi. Menurut Smith (1985) dalam Sutopo (2002:174) mengatakan bahwa proses mengatur hal atau pembuatan *layout* adalah merangkaikan unsur tertentu menjadi susunan yang baik, sehingga mencapai tujuan.



Layout juga merupakan suatu tata letak yang dipakai untuk mengatur sebuah komposisi dalam sebuah desain, seperti huruf teks, garis – garis, bidang – bidang, gambar – gambar pada majalah, buku dan lain – lain. *Layout* dimulai dengan gagasan pertama dan diakhiri oleh selesainya pekerjaan (Susanto, 2011:237). *Layout* yang dikerjakan melalui proses dan tahapan yang benar bukan tidak mungkin akan berdampak positif pada tujuan apapun yang ingin dicapai desainer melalui karya desain yang dibuatnya (Rustan, 2014:1).

Menurut Tom Luncy, prinsip *layout* yang baik diperlukan adanya : Kesatuan komposisi yang baik dan enak untuk dilihat, Variasi, agar tidak monoton / membosankan, Keseimbangan dalam layout sehingga terlihat sepadan, serasi dan selaras, Irama, yang berupa pengulangan bentuk atau unsur – unsur *layout* dan warna, Harmoni adalah keselarasan atau keserasian hubungan dantara unsur – unsur yang memberikan kesan kenyamanan dan keindahan, Proporsi merupakan suatu perbandingan. Kontras merupakan perpaduan antara warna gelap dan terang

(Kusrianto, 2007: 277). Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. Prinsip *layout* adalah juga prinsip dasar desain grafis, antara lain :

a. Urutan (*Sequence*)

Dalam desain, tidak semua informasi bisa ditampilkan sangat kuat karena dapat membuat pembaca kesulitan menangkap pesan. *Sequence* adalah mengurutkan informasi dari yang harus dibaca pertama sampai yang bisa dibaca setelah pesan utama.

b. Penekanan (*Emphasis*)

Dalam desain, penekanan dapat diberikan terhadap informasi utama agar menjadi pusat perhatian. Penekanan dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya : memberikan ukuran yang jauh lebih besar dibanding elemen lain, memberi warna yang kontras dengan latar belakang dan elemen lain, meletakkan elemen diposisi yang menarik perhatian, dan menggunakan bentuk/*style* yang berbeda dengan sekitarnya.

c. Keseimbangan (*Balance*)

Pembagian berat yang merata pada suatu bidang *layout*. Pembagian berat bertujuan menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen – elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada tempat yang tepat.

d. Kesatuan (*Unity*)

Prinsip kesatuan adalah memadu – padukan semua elemen desain agar saling berkaitan dan tersusun dengan tepat (Surianti Rustan, 2009: 74).

Layout memiliki banyak sekali elemen yang mempunyai peran yang berbeda – beda dalam membangun keseluruhan *layout*. Menurut Rustan (2009: 80) menjelaskan, untuk membuat *layout* yang optimal, desainer perlu mengetahui peran masing – masing elemen tersebut, berikut elemen – elemen *layout* :

Elemen Teks :

- a. Judul, suatu artikel biasanya diawali oleh sebanyak atau beberapa kata singkat.
- b. *Deck*, gambaran singkat tentang topik yang dibicarakan di *bodytext*.
- c. *Byline*, berisi nama penulis, kadang disertai dengan jabatan atau keterangan singkat lainnya.
- d. *Bodytext*, isi/naskah/artikel merupakan elemen *layout* yang paling banyak memberikan informasi terhadap topik bacaan tersebut.
- e. Subjudul, artikel yang cukup panjang biasanya dibagi lagi menjadi beberapa segmen sesuai topiknya.
- f. *Pull Quotes*, cuplikan perkataan atau tulisan seseorang, namun kini telah mengalami perluasan arti.
- g. *Kickers*, satu atau beberapa kata pendek yang terletak diatas judul, fungsinya untuk memudahkan pembaca menemukan topik yang diinginkan dan mengingatkan lokasinya saat membaca artikel.
- h. *Initial Caps*, huruf awal yang berukuran besar dari kata pertama pada paragraf.

- i. *Indent*, baris pertama paragraph menjorok masuk ke dalam, sedangkan *hanging indent* adalah kebalikannya.
- j. *Lead Line*, beberapa kata pertama atau seluruh kata ditarik paling awal pada tiap paragraf, yang dibedakan atribut hurufnya.

Elemen Visual :

1. Foto kekuatan terbesar pada media periklanan khususnya adalah kredibilitasnya atau memberikan kesan.
2. *Artworks*, untuk menyajikan infomasi yang lebih akurat, kadang pasa situasi tertentu ilustrasi menjadi pilihan.

2.10 Tipografi

Tipografi atau yang biasanya disebut tata huruf, merupakan unsur dalam karya desain yang mendukung terciptanya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya. Tipografi sendiri mulai berkembang pesat setelah ditemukannya mesin cetak oleh Johan Guterberg (1389-1468) sekitar tahun 1440. Ratusan huruf telah bermunculan, namun desain dasar model huruf roman yang dilambangkan oleh Frenchman Nicholes Jensen (1420-1480) masih tetap digunakan sebagai tipe umum untuk kepentingan cetak (Mikke Susanto, 2011: 402).

Pemilihan jenis dan karakter huruf, serta pengelolahanya akan sangat menentukan keberhasilan desain komunikasi visual. Dibaca tidaknya sebuah pesan tergantung pada penggunaan huruf (*typeface*) dan cara penyusunannya. Informasi semenarik apapun, bisa tidak dilirik pembaca karena disampaikan dengan tipografi yang buruk (Supriyono, 2010: 19).

Berdasarkan sejarah perkembangannya, huruf dapat digolongkan menjadi tujuh gaya atau *style*, dalam buku Rakmat Supriyono (2010: 25-31) yaitu :

a. Huruf Klasik (*Classical Typefaces*)

Huruf yang memiliki kait (serif) lengkung ini juga disebut *Old Styles Roman*, banyak digunakan untuk desain – desain media cetak di Inggris, Italia, dan Belanda pada awal teknologi cetak (1617). Bentuknya cukup menarik dan sampai sekarang masih banyak digunakan untuk teks karena dan sampai sekarang masih digunakan untuk teks karena memiliki kemudahan baca (*readability*) cukup tinggi. Salah satu contoh gaya huruf ini adalah Garamond (diciptakan oleh Claude Garamond, Prancis, 1540), memiliki kait (serif) sudut lengkung, dan tebal tipis yang kontras.

b. Huruf Transisi (*Transitional*)

Hampir sama dengan huruf *Old Style Roman*, hanya berbeda pada ujung kaitnya yang runcing dan memiliki sedikit perbedaan tebal – tipis pada tubuh (garis vertikal tebal). Font yang termasuk jenis Transisi, antara lain *Baskerville* (oleh John Baskerville, Inggris, 1750) dan *Century*, sering dipakai untuk judul atau (*display*). Huruf ini mulai banyak digunakan 1757.

c. Huruf Modern Roman

Sebutan “modern” mungkin kurang relevan karena huruf ini sudah digunakan sejak tiga abad lalu (1788). Huruf-huruf yang termasuk dalam *Modern Roman* antara lain *Bodoni* (oleh Giambattista Bodoni, Italia, 1767) dan *Scotch Roman*. Huruf ini jarang digunakan untuk teks atau narasi karena ketebalan tubuh huruf sangat kontras, bagian yang vertikal tebal, garis-garis horizontal dan serifnya

sangat tipis sehingga untuk teks berukuran kecil cukup sulit untuk dibaca dan bahkan sering tidak terbaca. Apalagi jika dicetak negatif – teks putih atas latar hitam – maka sering kali bagian yang tipis tidak terlihat.

d. Huruf *Sans Serif*

Jenis huruf sans serif sudah dipakai sejak awal tahun 1800. Disebut sans serif karena tidak memiliki serif/kait/kaki. Salah satu ciri huruf ini adalah memiliki bagian – bagian tubuh yang sama tebalnya. Contoh huruf *sans serif* yang populer, antara lain *Arial*, *Helvetica*, *Univers*, *Futura*, dan *Gill Sans*. Huruf sans serif sesungguhnya kurang tepat digunakan untuk teks yang panjang karena dapat melelahkan pembaca, namun cukup efektif untuk penulisan judul atau teks yang pendek. Meskipun demikian huruf sans serif sering digunakan untuk buku dan majalah karena memiliki citra dinamis dan simple.

e. Huruf Berkait Balok (*Egyptian Slab Serif*)

Huruf Egyptian memiliki kait berbentuk balok yang ketebalanya hampir sama dengan tubuh huruf sehingga terkesan elegan, jantan, dan kaku. Jenis huruf ini berkembang di Inggris pada tahun 1895, ketika masyarakat terpesona pada kebudayaan Mesir (*Egyptian*). Oleh karena itu, sebutan “*Egyptian*” melekat pada nama huruf ini.

f. Huruf Tulis (*Script*)

Jenis huruf ini berasal dari tulisan tangan (*hard-writing*), sangat sulit dibaca dan melelahkan jika dipakai untuk teks yang panjang. Apalagi jika menggunakan *all capital* maka sangat tidak nyaman untuk dibaca. Saat ini di

komputer tersedia berbagai variasi huruf *script*. Berikut beberapa contoh dari sekian banyak huruf *Script*.

g. Huruf Hiasan (*Decorative*)

Huruf dekoratif bukan termasuk huruf teks sehingga sangat tidak tepat jika digunakan untuk teks panjang. Huruf ini lebih cocok dipakai untuk satu kata atau judul yang pendek.

2.11 Warna

Menurut Sadjoman Ebdi Sanyoto (2005: 9) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Warna menurut kejadiannya dibagi menjadi dua yaitu, warna *subtraktif*, dan warna *aditif*. Warna *subtraktif* adalah warna yang berasal dari pigmen, sedangkan warna *aditif* adalah warna – warna yang berasal dari cahaya yang disebut *spectrum*. Warna pokok subtraktif menurut teori adalah cyan atau biru, magenta atau merah, kuning dalam komputer biasa disebut CMY. Warna pokok aditif adalah merah, hijau, biru atau bisa dibilang RGB.

2.11.1 Warna Komplementer

Menurut Mikke Susanto dalam bukunya Diksi Rupa warna komplementer adalah bisa disebut warna kontras dan warna yang saling bersebrangan (menunjuk pada warna yang saling bersebrangan, 180 derajat) pada lingkaran warna, Ada empat kemungkinan warna kontras :

1. Warna kontras komplementer atau kontras dan warna
2. Warna kontras split komplemen atau kontras dan warna komplemen bias
3. Warna kontras triad warna komlemen atau kontras segitiga atau kontras tiga warna
4. Warna tetrad komplemen atau kontras dobel komplemen atau kontras empat warna.

2.11.2 Psikologi Warna

Pada masa sekarang orang memilih warna tidak hanya sekedar mengikuti selera pribadi berdasarkan perasaanya saja, tetapi telah memilihnya dengan penuh kesadaran akan kegunaanya. Konflik antara warna dan bentuk terhadap persepsi manusia telah dipelajari oleh ahli – ahli psikologi. Pengenalan bentuk merupakan proses perkembangan intelektual sedangkan warna merupakan proses intuisi. Eksperimen menunjukkan bahwa anak – anak bila disuruh memilih objek yang sama antara warna dan bentuk, hampir selalu memilih objek yang berwarna.

(Sulamsi Darmaprawira, 2002: 30)

Pengaruh warna terhadap emosi, bila diperhatikan orang terhadap warna itu berbeda – beda, hal tersebut menunjukkan bahwa warna berpengaruh terhadap emosi setiap orang (Sulamsi Darmaprawira, 2002: 31). Dalam menginterpretasikan hasil ekspresi seni anak – anak dari umur 3 – 5 tahun, para ahli menimpulkan bahwa warna – warna cerah menunjukkan kecenderungan emosional yang tinggi. Sifat warna digolongkan menjadi dua golongan ekstrem yaitu warna panas dan warna dingin. Observasi tentang pembagian spectrum menjadi warna -warna panas dan dingin sangat sederhana, jelas dan mudah dimengerti, berkaitan dengan kepribadian

seseorang. Menurut penelitian secara umum, warna panas merangsang anak – anak, orang primitif, sederhana, dan bersifat ekstrover. Warna dingin bersifat tenang, introver, dewasa, matang. (Sulamsi Darmaprawira, 2002)

Sudah sejak lama warna digunakan untuk menciptakan suasana sejuk, atau menimbulkan kesan luas dari suatu ruang yang relatif kecil. Namun, pengaruh warna itu bervariasi terhadap tipe orang yang berbeda-beda. Pada anak-anak, preferensi warna yang mereka rasakan dapat memberi kenyamanan dan menyenangkan, dapat bervariasi dan berubah-ubah, sementara pada orang dewasa biasanya sifatnya lebih menetap. Berbagai studi menunjukkan bahwa warna dapat mempengaruhi suasana hati. (<http://dosenpsikologi.com>)

2.12 Model Kajian Estetik

Model kajian Estetik secara makro, merupakan kegiatan yang memiliki kedekatan dengan dunia desain adalah kajian – kajian estetik dalam dunia seni rupa, kriya dan arsitektur. Model pendekatan estetik dapat dilakukan atas dua sisi, yaitu (1) pendekatan melalui filsafat seni dan (2) pendekatan melalui keritik seni. Pendekatan yang akan dilakukan yang sesuai dengan penelitian ini adalah pendekatan melalui filsafat seni, dimana objek desain dapat diamati sebagai sesuatu yang mengandung makna simbolik, makna sosial, makna budaya, makna keindahan, makna ekonomi, makna penyadaran, ataupun makna religius.

Secara keseluruhan kajian – kajian nilai estetik sebuah karya seni dan desain hal yang lebih luas, seperti kajian tematik, kajian bahasa rupa, kajian proses kreasi, kajian teknik berkarya, kajian gaya estetis, autobiografi seniman, nilai kebaruan

suatu karya seni, kajian aspek komunikasi hingga kajian nilai estetis dengan aspek ekonomi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian nilai estetis sebenarnya relah ada dan menunjukkan intensitas yang tinggi menjelang akhir abad ke 20.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Lodico, Spaulding, dan Voegtle (2006) penelitian kualitatif, yang juga disebut penelitian interpretif atau penelitian lapangan adalah suatu metodologi yang dipinjam dari disiplin ilmu seperti sosiologi dan antropologi dan adaptasi ke dalam setting pendidikan. Penelitian kualitatif biasanya dilakukan melihat lebih mendalam suatu fenomena yang kemudian menjadi masalah penelitian, serta alasan kedalaman juga penelitian ini digunakan dalam tahapan analisis data (Rully Indrawan dan Poppy Yaniawati, 2014: 69).

Dalam penelitian kualitatif melakukan pendekatan yakni dengan wawancara secara mendalam, obeservasi dan telaan dokumen. Untuk menggumpulkan data maka menggunakan salah satu pendekatan kuantitatif dengan cara membagikan kuesioner yang akan dilakukan pengamatan langsung terhadap suatu gejala. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat kesulitan dan ketertarikan peserta didik kelas 3 sekolah dasar terhadap materi aksara Jawa. Dengan metode ini, diharapkan data yg didapat sesuai dan mendukung perancangan buku ilustrasi aksara Jawa ini.

3.2 Unit Analisis

Menurut Maholta (2007: 215), unit analisis merupakan individu, perusahaan serta pihak – pihak lain yang memberikan respon terhadap perlakuan ataupun

tidakan yang dilakukan peneliti dalam penelitiannya. Dalam penelitian, menentukan unit analisis dibutuhkan agar peneliti dapat mengetahui dan menentukan masalah penelitian tersebut. Oleh sebab itu peneliti harus dapat menentukan apakah unit analisis yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah individu, kelompok, padangan, perusahaan, atau budaya.

3.2.1 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan permasalahan yang diteliti. Menurut Sugiyono (2012) objek penelitian adalah suatu atribut dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Objek penelitian ini adalah aksara Jawa terhadap peserta didik kelas 3 sekolah dasar dalam minat belajar mereka serta kurikulum pendidikan wajib dari pemerintah sebagai kearifan budaya lokal upaya pelestarian budaya Jawa.

3.2.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan tempat variabel melekat. Subjek penelitian adalah dimana data untuk variabel penelitian dipperoleh (Arikunto, 2010). Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 sekolah dasar, Kepala Sekolah, Guru wali kelas 3, Guru Bahasa Jawa, Dosen sastra Jawa, dan Dinas Pendidikan. Memilih subjek penelitian sangatlah penting dalam rancangan penelitian ini, karena data yang diperoleh selama lapangan akan terkumpul data diolah serta dianalisis menurut subjek penelitian.

3.2.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang berkaitan dengan perancangan buku ilustrasi aksara Jawa ini akan dilakukan di 4 Sekolah Dasar Negeri maupun Swasta di Surabaya diantaranya SD Al – Muttaqien, SD Hang Tua 6, SDN Gading 1 dan SDN Bulak Rukem 1.

3.2.4 Metode Kajian

Model kajian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian Estetik. Metode kajian ini berkaitan dengan penelitian mengenai media pembelajaran aksara Jawa. Model kajian Estetik secara makro, merupakan kegiatan yang memiliki kedekatan dengan dunia desain adalah kajian – kajian estetik dalam dunia seni rupa, kriya dan arsitektur. Model pendekatan estetik dapat dilakukan atas dua sisi, yaitu (1) pendekatan melalui filsafat seni dan (2) pendekatan melalui keritik seni. Pendekatan yang akan dilakukan yang sesuai dengan penelitian ini adalah pendekatan melalui filsafat seni, dimana objek desain dapat diamati sebagai sesuatu yang mengandung makna simbolik, makna sosial, makna budaya, makna keindahan, makna ekonomi, makna penyadaran, ataupun makna religius. Penelitian yang berhubungan dengan hal tersebut yakni makna budaya, makna simbolik yang terdapat pada aksara Jawa serta makna penyadaran, terhadap masyarakat mengenai aksara Jawa sebagai budaya.

Sedangkan model kajian yang dirasa sesuai dengan penelitian yaitu model Pemberdayaan dirasa sesuai karena membahasan mengenai nilai – nilai estetik modern terlah diberdayakan sebagai upaya penting membangun identitas, strategi

budaya. Yang berkaitan dengan aksara Jawa sebagai identitas budaya. (Sachari, Agus. 2005: 85)

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh memiliki peranan penting untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam penciptaan buku ilustrasi aksara Jawa menggunakan teknik vektor sebagai media pembelajaran anak sekolah dasar, sehingga diperlukannya data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Data ini digunakan untuk mengetahui konsep awal yang digunakan untuk menciptaan buku ilustrasi aksara Jawa. Teknik pengumpulan data akan berupa hasil dari obeservasi, wawancara, studi pustaka, dokumentasi, dan studi eksiting. Dengan menggambungkan teknik pengumpulan data tersebut diharapkan dapat menjadikan penelitian ini memiliki hasil data yang *valid*.

3.3.1 Observasi

Observasi memiliki makna lebih dari sekedar teknik pengumpulan data. Teknik pengamatan ini juga melibatkan aktivitas mendengar, membaca, mencium dan menyentuh. Ilmuwan pada bidang perilaku (behavioral scientist) mendefinisikan observasi sebagai pengamatan atas perilaku manusia, atau lingkungan alam, budaya, keyakinan yang memiliki dampak kepada kehidupan manusia. (Rully Indriawan dan Poppy Yaniawati, 2014: 134)

Ada dua kegiatan pengamatan, observasi langsung dan observasi tidak langsung. Dalam penelitian ini menggunakan observasi tidak langsung. Observasi tidak langsung terjadi ketika perekaman dilakukan dengan perangkat mekanis,

fotografi atau elektronik. Tindakan nonpartisipan dengan menyerahkan tugas lapangan diserahkan kepada partisipan pengganti yang ditunjuk. Penelitian hanya mengunjungi tempat penelitian untuk melihat dan membuat catatan tentang fenomena yang terjadi secara khusus. (Rully Indriawan dan Poppy Yaniawati, 2014)

Observasi tidak langsung yang akan dilaksanakan peneliti berhubungan dengan objek penelitian yaitu minat belajar aksara Jawa terhadap peserta didik kelas 3 yang akan berkaitan dengan media pembelajaran. Observasi akan dilakukan di sekoalah dasar di surabaya yakni TK dan SD Islam Ash – Syiddiiqqii dan SDN Gading 1 Surabaya.

3.3.2 Wawancara

Wawancara dalam pendekatan kualitatif bersifat mendalam. Wawancara dan observasi bisa dilakukan secara bersamaan. Wawancara dapat digunakan untuk menggali lebih dalam dari data yang diperoleh dari observasi. Wawancara mendalam, suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengajukan pertanyaan kepada narasumber (informan atau informan kecil) untuk mendapat informasi yang mendalam. (Rully Indriawan dan Poppy Yaniawati, 2014: 138)

Perlu mempertimbangkan tipe wawancara yang dipilih, dalam penelitian ini akan menggunakan tipe wawancara tertutup dan terstruktur. Dimana wawancara yang dilakukan dengan satu narasumber, dengan sebelumnya narasumber diberikan poin – poin pertanyaan. Sehingga sebelum wawancara, narasumber sudah

mempersiapkan inti jawaban. Dan saat wanwancara pewawancara memperdalam bagian yang perlu dipertajam. (Rully Indriawan dan Poppy Yaniawati, 2014: 138)

Dalam penelitian ini wawancara yang akan dilakukan berkaitan dengan subjek penelitian yakni, peserta peserta didik kelas 3 sekolah dasar, kepala sekolah, guru wali kelas 3, mahasiswa sastra Jawa, dan dinas pendidikan. Tipe wawancara yang digunakan tertutup dan testruktur dilakukan langsung secara terperinci dan berhadapan langsung kepada narasumber.

3.3.3 Studi Pustaka

Metode ini dilakukan untuk pengambilan data yang bersifat teori yang kemudian digunakan sebagai literatur penunjang guna mendukung penelitian yang dilakukan. Data ini diperoleh dari buku – buku sumber yang dapat dijadikan acuan yang ada kaitanya dengan masalah yang akan diteliti. Buku yang akan menjadi acuan adalah buku Pepak Bahasa Jawa serta.

3.3.4 Dokumentasi

Teknik pengumpulan data melalui studi dokumentasi diartikan sebagai upaya untuk memperoleh data dan informasi berupa catatan tertulis/gambar yang tersimpan berkaitan dengan masalah yang diteliti. Dokumen merupakan fakta dan data tersimpan dalam berbagai bahan yang berbentuk dokumentasi.

3.3.5 Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden dengan harapan memberikan respon atas daftar pertanyaan tersebut. (Metodologi Penelitian, 2011: 139).

3.3.6 Studi Kompetitor

Studi Kompetitor digunakan untuk perbandingan dengan karya yang nantinya akan dibuat untuk mencari tahu kelemahan dan keunggulan. Kompetitor yang digunakan adalah buku ABC Indonesiaku dan Alphabetter. Salah satu buku yang berisi tentang mempelajari menganai huruf-huruf alfabet yang dilengkapi dengan gambar yang menarik. Buku ini juga beredar di toko buku lokal dan juga didapatkan lewat pembelian online.

3.4 Teknik Analisis Data

Meolong (2007: 248), adalah upaya yang dilakukan dengan jalan berjalan dengan data, mengorganisasikan data, memilah – memilahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Analisis data yang digunakan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Dalam penelitian tindakan dengan pendekatan kualitatif, data yang muncul lebih banyak berwujud kata – kata, bukan rangkaian angka.

Data kualitatif dikumpulkan dalam berbagai cara misalnya; observasi, wawancara, intisari dokumen, rekaman kemudian diproses melalui pencatatan,

pengetikan, dan penyuntingan selanjutnya dianalisis secara kualitatif. Menurut Miles (2017 : 18) analisis data kualitatif terdiri atas tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu : reduksi data, penyajian data dan penarikn kesimpulan atau verifikasi.

3.4.1 Reduksi

Reduksi data adalah merangkum, memilih hal – hal yang pokok, menfokuskan pada hal – hal yang penting, serta dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya apabila diperlukan. (Rully Indriawan dan Poppy Yaniawati, 2014: 155)

3.4.2 Penyajian Temuan

Pada pendekatan kualitatif penyajian temuan, merupakan upaya peneliti melakukan paparan temuan dalam bentuk katagorisasi dan pengelompokan. Penyajian temuan diperhatikan beberapa konsep yakni deskripsi, tematik dan diskusi narasi. Dalam penelitian ini merujuk pada kosep deskripsi.

Deskripsi adalah pengembangan detail penting dari hasil analisis data dari berbagai sumber untuk membangun sebuah potret individu atau peristiwa. Deskripsi harus mampu membawa pembaca laporan peneliti ke arah pristiwa yang dialami, dan sekaligus mengajak memahami pribadi seseorang, pristiwa atau kebiasaan suatu komunitas yang tengah diamati.

3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan penelitian adalah pernyataan singkat tentang hasil analisis deskripsi dan pembahasan tentang hasil pengetesan hipotesis perancangan buku ilustrasi dengan teknik digital vektor sebagai media pembelajaran anak kelas 3 sekolah dasar.



BAB IV

PEMBAHASAN

Pembahasan bab ini lebih difokuskan pada membahas tentang metode yang digunakan dalam perancangan karya, seperti menjelaskan hasil pengumpulan data serta analisis data, analisis SWOT, STP, *keyword* serta strategi kreatif lainnya dalam Perancangan Buku Ilustrasi Aksara Jawa dengan teknik Digital Vektor sebagai Media Pembelajaran anak kelas 3 Sekolah Dasar.

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Analisis data merupakan proses sistematis pencarian dan pengaturan transkrip observasi, kuesioner, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka yang telah dikumpulkan guna meningkatkan pemahaman mengenai materi-materi dan data yang sudah di dapat.

4.1.1 Hasil Observasi

Observasi yang dimulai pada tanggal 13 Oktober – 13 November 2017 di 4 sekolah dasar. Sekolah yang dituju adalah sekolah negeri dan swasta diantaranya Sekolah Dasar Negeri Gading 1 Surabaya, SDN Bulak Ruken Surabaya, SD Al-Muttaqien Surabaya dan SD Hang Tua 6 Surabaya yang bertujuan untuk mencari informasi mengenai kesulitan anak terhadap pelajaran aksara Jawa diantaranya seperti menghafal 20 huruf aksara Jawa, meartikan huruf aksara jawa dalam bentuk kata sederhana dan menulis aksara Jawa.



Gambar 4.1 Observasi di SDN Gading 1 Surabaya

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Observasi Pertama dilakukan di SDN Negeri Gading 1 Surabaya yang berada di Jalan Kenjeran No. 293 pada hari Senin tanggal 16 Oktober 2017 pukul 14.25 WIB. Dengan menyebarluaskan soal mengenai aksara Jawa sederhana, berdasarkan pengamatan peneliti pada saat kunjungan pada tanggal (16/10/1017) ditemukan bahwa :

- a. Anak – anak kelas 3 kebanyakan tidak ada kesulitan dalam menghafal aksara Jawa, tanpa menggunakan Pepak mereka tetap bisa megerjakan.
- b. Saat menulis aksara Jawa mereka tidak kesulitan walaupun tulisannya sebagian hampir tidak rapi akan tetapi masih bisa dibaca dan sebagian rapi.
- c. Peserta didik masih menggunakan media berupa LKS dan Pepak sebagai media pembelajaran, akan tetapi setelah bertanya kepada bapak Suryanto Spd,SD. beliau menekankan pelajaran aksara Jawa

kepada peseta didik, beliau juga seorang warga Jawa yang tertarik dengan bahasa Jawa dan belajar mengenai budaya Jawa.

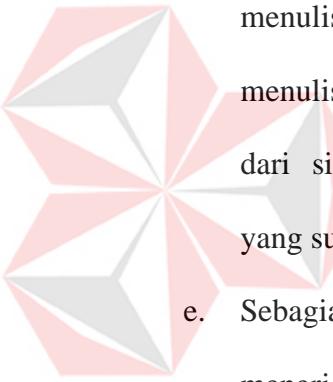


Gambar 4.2 Observasi di SD Hang Tua 6 Surabaya

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Observasi kedua dilakukan ditempat yang berbeda yaitu, SD Hang Tua 6 yang berada di daerah Komplek Kenjeran, Jalan Memet Sastrowiryo No.5 pada hari Selasa taggal 24 Oktober 2017 pukul 10.16 WIB. Dengan menggunakan metode yang sama seperti di sekolah sebelumnya. Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat kunjungan kedua (15/10/2017) ditemukan bahwa :

- a. Banyak sekali ditemukan anak – anak yang mengeluh saat mengerjakan soal aksara Jawa. Ketika pertama datang dan menyuruh mereka mengerjakan aksara Jawa kebanyakan ekspresi mereka *shock* atau kaget saat mendengarnya, setelah itu mereka kebingungan dan mengatakan bahwa mereka tidak membawa pepak.

- 
- b. Saat mengerjakan soal banyak sekali yang bertanya urutan aksara Jawa setelah huruf konsonan “Ha Na Ca Ra Ka” dan “Da Ta Sa Wa La” selanjutnya sebagian ada yang tidak hafal.
 - c. Untuk menerjemahkan aksara Jawa kedalam kata sederhana sebagian sebagian dari mereka ada yang bisa tanpa melihat pepak. Dan ada pula ditemukan yang melihat pepak dengan diam – diam.
 - d. Saat menulis aksara Jawa masih kesulitan mereka melihat dulu huruf – huruf yang ada di soal berikutnya. Akan tetapi mereka beranggapan menulis aksara Jawa itu suatu hal yang gampang karena hanya menulis dan melihat huruf aksara Jawa yang sudah ada, tidak melihat dari sisi kerapian saat menulis dan tanpa melihat huruf aksara Jawa yang sudah ada.
 - e. Sebagian banyak ada yang tidak diisi saat mengerjakan soal menerjemahkan suatu kata sederhana ke dalam aksara Jawa. Selain itu ada yang salah saat menulis, kebanyakan tidak menggunakan huruf Jawa yang sesuai dengan arti kata pada soal.
 - f. Untuk kerapian dalam menulis aksara Jawa kurang, masih ada beberapa yang tidak bisa terbaca dan tidak sesuai dengan kaidah.

Observasi ketiga dilakukan di SD Al - Muttaqien yang bedekatan dengan sekolah sebelumnya yang beradi di Jalan Memet Sastrowiryo No.43-45 pada hari Selasa taggal 24 Oktober 2017 pukul 13.00 WIB. Dengan menggunakan metode yang sama seperti di sekolah sebelumnya.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat kunjungan kedua (24/10/2017) ditemukan bahwa :



Gambar 4.3 Observasi di SD Al-Muttaqien Surabaya
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

- a. Di sekolah ini banyak ditemukan kesulitan peserta didik terhadap aksara Jawa dibanding dengan sekolah – sekolah sebelumnya, dari 1 : 30 mengalami saat mengerjakan aksara Jawa.
- b. Masih banyak yang bertanya dan tidak hafal huruf aksara Jawa, dan ada masih melihat pepak saat mengerjakan.
- c. Untuk kerapianan penulisan aksara Jawa masih belum sesuai dan tidak rapi, sebagian ada yang rapi.
- d. Ada yang beranggapan kalau aksara Jawa hurufnya susah untuk dihafal dan bentuknya hampir sama.
- e. Media yang digunakan belajar aksara Jawa masih menggunakan LKS dan media pepak.



Gambar 4.4 Observasi di SDN Bulak Rukem 1 Surabaya

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Observasi keempat dilakukan di SDN Bulak Rukem 1 Surabaya yang berada di Jalan Bulak Rukem Timur 2 No.2 pada hari Selasa tanggal 13 November 2017 pukul 13.00 WIB. Dengan menggunakan metode yang sama seperti di sekolah sebelumnya. Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat kunjungan kedua (13/11/2017) ditemukan bahwa :

- a. Perserta didik sudah beberapa tidak kesulitan dalam aksara Jawa. Akan tetapi masih ada yang tanya dan ada yang sebagian mudah kalau melihat pepak.
- b. Untuk menerjemahkan aksara Jawa kedalam suatu kata sederhana tidak ada kesulitan.
- c. Rata – rata hafal dengan 20 huruf aksara Jawa, sebagian ada tidak hafal sehingga bertanya.

- d. Penulisan aksara Jawa masih ada beberapa kesulitan ada juga yang bisa menulis dengan rapi dan benar dan sebagian tidak.
- e. Untuk media yang digunakan untuk belajar aksara Jawa masih menggunakan buku LKS dan Pepak.

Dari observasi diatas dapat dirumuskan, masih ada kesulitan dalam pembelajaran aksara Jawa terhadap peserta didik kelas 3 sekolah dasar, mulai dari hafalan, menerjemahkan kata sederhana kedalam bentuk aksara Jawa, penulisan yang tidak sesuai dan tidak rapi. Dari perbandingan ke empat sekolah tersebut kebanyakan sekolah swasta yang mengalami kesulitan sedangkan Negeri masih ditemukan setengahnya. Media pembelajaran disekolah saat ini masih menggunakan LKS dan Pepak belum ada tambahan media lain.

4.1.2 Wawancara

Pengumpulan data dengan teknik wawancara dilakukan kepada beberapa orang yang dianggap mampu menjadi narasumber berkaitan dengan objek yang akan diteliti yaitu Aksara Jawa. Berikut beberapa nama yang menjadi narasumber untuk observasi penelitian ini : Dra. Munaiyah, M.Pd selaku Seleksi Kurikulum Sekolah Dasar di Dinas Pendidikan, Udi Artini, M.Pd selaku guru khusus bahasa Jawa, Dra. Sri Sulistiani, M.Pd selaku Lektor Kepala dan Dosen Pendidikan Bahasa Jawa Universitas Negeri Surabaya dan sebagian murid kelas 3 SD Hang Tua 6 dan SD Al – Muttaqien.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Dra. Munaiyah, M.pd selaku Kepala Seksi Kurikulum Sekolah Dasar di peroleh data mengenai kurikulum bahasa Jawa

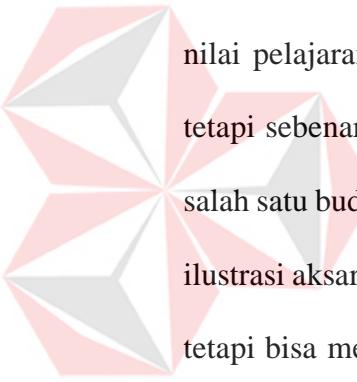
termasuk aksara Jawa yang di ajarkan di kelas 3 sekoah dasar sesuai dengan ketentuan Gubernur Jawa Timur. Bahasa Daerah di Jawa Timur yang diajarkan ada dua mata pelajaran muatan lokal yakni Bahasa Jawa dan Bahasa Madura, untuk daerah Surabaya yang diajarkan adalah Bahasa Jawa, pelaksannya sesuai dengan peraturan Gubernur nomer 19 tahun 2014. Untuk pelaksanaan mata pelajaran aksara Jawa mengikuti kopentensi dasar sesuai dengan peraturan Gubernur.

Dengan adanya peraturan Gubernur maka di Jawa Timur terutama di Surabaya diwajibakan untuk pelajaran bahasa Jawa. Didalam peraturan Gubernur disebutkan bahwa pelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal yaitu bahasa Jawa atau bahasa Madura yang wajib diajarkan untuk sekolah – sekolah sesuai dengan kondisi lingkungan masing – masing.



Gambar 4.5 Wawancara Penulis di Dinas Pendidikan Surabaya
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Di sekolah dasar pelajaran bahasa daerah sudah mulai diajarkan di kelas 1 sampai 6 sekolah dasar. Untuk materi aksara Jawa sesuai dengan kurikulum yang



di tentukan berdasarkan koperasi dasar materi aksara Jawa sudah ada mulai kelas 3. Untuk materi aksara Jawa kelas 3 berdasarkan koperasi dasar yang mencakup tentang “Mengenal dan memahami semua bentuk aksara *legena*” dan “Menulis kata dengan aksara *legena* sesuai dengan kaidah”. Untuk media pembelajaran aksara Jawa yang menggunakan gambar hanya berupa poster yang ditempelkan didinding, belum ada media aksara Jawa yang berbentuk buku ilustrasi. Sedangkan antusias peserta didik sekolah dasar terhadap pelajaran aksara Jawa masih kurang menurut beliau, sehingga dianjurkan guru harus membuat metode pembelajaran aksara Jawa yang menyenangkan terhadap peserta didik. Kebanyakan peserta didik dari hasil nilai pelajaran bahasa lebih bagus bahasa Inggris dari pada bahasa Jawa. Akan tetapi sebenarnya belajar bahasa Jawa termasuk belajar budaya Jawa, sedangkan salah satu budaya Jawa yaitu aksara Jawa. Tanggapan beliau mengenai media buku ilustrasi aksara Jawa, bagus jika diaplikasikan. Tidak hanya sebagai buku saja akan tetapi bisa menjadi media pembantu guru saat mengajarkan aksara Jawa. Selama ini guru – guru mengajar aksara Jawa masih banyak yang mengikuti berdasarkan buku Pepak sehingga tidak mengikuti kesesuaian kurikulum yang ditetapkan oleh peraturan Gubernur. Sebab banyak Guru mengikuti buku Pepak dikarenakan lebih mudah. Kesulitan Guru mengajar aksara Jawa terutama di Sekolah Dasar saat ini ada kesulitan karena pembelajaran bahasa Jawa diajarkan oleh Guru kelas bukan Guru khusus. Kendalah dari Guru kelas ditakutkan *background* dari Guru bisa saja buka orang asli Jawa sehingga mengalami kesulitan saat mengajar. Sedangkan untuk Guru khusus bahasa Jawa saat ini hanya di SMP maupun SMA. Metode

pengajaran Guru terhadap aksara Jawa masih minim, dan kebanyakan masih menggunakan metode ceramah serta media gambar hanya poster dinding di kelas.

Hasil wawancara yang dilakukan kepada Dra. Udi Artini, M.Pd selaku guru khusus Bahasa Jawa SMP di Sidoarjo, beliau juga sebagai alumni mahasiswa Pendidikan Bahasa Jawa di Universitas Negeri Surabaya, bertepatan di rumah saudari Bertia Mella di Jl. Penjaringan No.12A, Penjaringan Sari, Rungkut pada tanggal 23 November 2017 pukul 17.00 WIB menyatakan bahwa aksara Jawa untuk pengenalan terhadap anak sekolah dasar, yang terpenting diajarkan yaitu huruf *nglegena, pasangan* dan *sandangan*. Sedangkan untuk anak SMP sudah diajarkan yang namanya aksara *murdah, rekan* dan *aksara swara*, untuk anak sekolah dasar hanya cukup dengan pengenalan aksara *nglegena*, pasangan dan sandangan dan yang terpenting adalah bahasanya, ada dua bahasa yaitu bahasa krama alus dan ngoko.

Untuk pelajaran Bahasa Jawa sendiri sudah sebagai mata pelajaran muatan lokal yang wajib diterapkan di Jawa Timur. Bahasa Jawa sudah masuk dalam matapelajaran di SMP yang hanya diberi waktu dua jam. Pengalaman beliau mengajar aksara Jawa di SMP, masih banyak yang kesulitan yang bisa di satu kelas hanya 1 : 20 saja yang bisa dan minat hanya 1 dan tidak bisa 20 dikarenakan kurang terbiasanya kurang melatih tangannya, bisa dibilang dibandingkan dengan pelajaran agama, yang mengira saat ini aksara Jawa bukan sesuatu yang diwajibkan untuk dihafal dan hanya digunakan dalam rana tertentu saja sehingga bisa saja diabaikan.

Model pembelajaran yang digunakan yaitu dibantu dengan LCD agar tidak bosen dan monoton diselipkan dengan tembang – tembang dan wayang – wayangan berjalan membawa huruf aksara Jawa. Selain itu menggunakan metode menghafal menggunakan kertas manila yang didalam kertas tersebut berisi 20 aksara Jawa yang diacak lalu diambil untuk dihafalkan. Jadi agar peserta didik tetap hafal dengan 20 huruf Jawa maka dilakukan menghafalkan sambil bermain.

Tanggapan beliau mengenai aksara Jawa diaplikasikan di media ilustrasi, kalau bisa dalam buku tersebut bisa ditekankan yaitu cara penulisan seperti menuntun anak untuk tahap awal menulis aksara Jawa yang bisa dimainkan dengan warna dan cara menulis dengan menggunakan titik bayangan. Untuk efisiensi buku ilustrasi menurut beliau sangat efisien sekali dan mengajak anak untuk tertarik untuk mempelajarinya.

Hasil wawancara yang dilakukan kepada 5 peserta didik kelas 3 yang bernama Kalista, Wardah, Dana, Yuka dan Nadin, bertempatan di SD Al – Muttaqien Surabaya pada tanggal 3 November 2017 pukul 10.00 WIB menyatakan bahwa tulisanya sulit untuk dihafalkan, ada beberapa tulisan aksara Jawa yang sama kemiripannya seperti huruf “Na” dan “Ra”. Hurufnya bentuknya melengkung –



Gambar 4.6 Wawancara Bersama murid kelas 3 di SD Al-Muttaqien dan SDN Hang Tua 6

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

melengkung yang membuat mereka bingung. Untuk minat mereka masih lumayan minat dengan pelajaran aksara Jawa. Nilai pelajaran bahasa yang tertinggi yaitu bahasa Inggris dan bahasa Indonesia sedangkan bahasa Jawa sebagai nilai terendah. Kemudia wawancara lagi kepada peserta didik kelas 3 SD Hang Tua 6 Surabaya, yang bernama Winza Safa, Sabrina, dan Afdilan yang bertempatan di SD Hang Tua 6 Surabaya pada tanggal 4 November 2017 pukul 09.30 WIB menyatakan bahwa menurut mereka aksara Jawa sulit, karena sulit untuk dihafalkan dari bentuk – bentuknya yang lengkung membuat mereka susah untuk dihafalkan. Untuk nulis aksara Jawa juga sulit. Dari pelajaran bahasa mereka lebih suka pelajaran Bahasa Inggris karena mudah hafalannya. Ketertarikan mereka terhadap aksara Jawa kurang dan lebih suka dengan pelajaran Bahasa lainnya. Media yang digunakan masih menggunakan LKS dan untuk buku pembantunya yaitu Pepak.

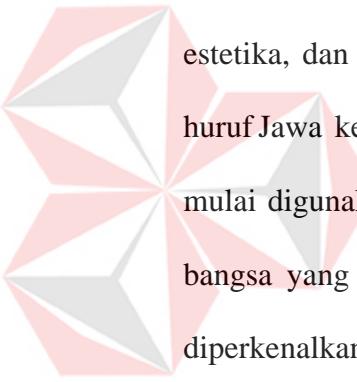
Untuk melengkapi data pada penelitian ini serta membantu menyelesaikan permasalahan yang didapatkan oleh peneliti, maka akan disisipkan isi wawancara dengan Dra. Sri Sulistiani, M.Pd selaku Lektor Kepala dan Dosen Pendidikan Bahasa Jawa Universitas Negeri Surabaya pada tanggal 8 Desember 2017 pada pukul 09.30 WIB yang bertepatan di Jl. Lidah Wetan UNESA.



Gambar 4.7 Wawancara Bersama Dra. Sri Sulistiani selaku Lektor Kepala dan Dosen Pendidikan Bahasa Jawa Universitas Negeri Surabaya
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Sri Sulistiani menjelaskan mengenai aksara jawa diantaranya pengertian, sejarah, fungsi aksara Jawa, makna aksara Jawa, lalu media pembelajaran kelas 3 mengenai aksara Jawa dan yang berkaitan dengan penelitian. Beliau menjelaskan yang pertama aksara Jawa merupakan adaptasi dari aksara Palawa dari India, yang dimodifikasi berdasarkan kultur Jawa, kemudian yang kedua aksara Jawa merupakan hasil kreasi orang Jawa yang mendapat pengaruh dari India, dan yang terakhir aksara Jawa merupakan aksara Nusantara yang pertama dan tertua. Aksara *legena* 20 biasanya disebut dengan *Detawyanjana* (aksara untu).

Fungsi aksara Jawa diantaranya ada tiga yaitu fungsi literer, estetis dan kultural. Pertama dari fungsi literer menurut beliau bahwa sejak saat itu huruf Jawa digunakan sebagai huruf resmi. Digunakan dalam berbagai kegiatan yang berkaitan dengan kerajaan, (Soekmono, 1993:). Prasasti berbahasa Jawa Kuna tertua (yang diketahui hingga kini) ditemukan di desa Sukabumi (Kediri Jawa Timur) berisi angka tahun 726 atau 804 Masehi. Fungsi Literer. Sejak Prasasti Kanjuruan sampai



dengan kerajaan Mataram Islam (zaamn Kediri, Singasari dan Majapahit, Demak, Pajang hingga zaman Mataram), semua prasasti ditulis menggunakan huruf Jawa. Karya sastra Jawa, sejak Zaman Jawa Kuna, Zaman Mataram Kuna (abad ke 9 hingga pertengahan abad 20 ditulis menggunakan huruf Jawa. Jumlah karya sastra itu ribuan tersebar di beberapa negara asing. Di Indonesia terdapat ribuan karya sastra yang ditulis menggunakan huruf Jawa. Bahkan dewasa ini di Yogyakarta semua nama Jalan, dilengkapi dengan tlisan aksara Jawa. Silakan buktikan. Kemudian yang kedua yaitu fungsi estetis, menurut beliau aksara Jawa untuk penulisan berbagai prasasti, karya sastra dan nama-nama Jalan itu juga mengandung estetika, dan merupakan salah satu usaha untuk melestarikan dan mengenalkan huruf Jawa kepada generasi muda. Terakhir adalah fungsi kultural, huruf Jawa yang mulai digunakan pada akhir abad ke 8, itu merupakan salah satu bentuk budaya bangsa yang sangat tinggi. Orang Jawa tidak puas dengan huruf Palawa yang diperkenalkan oleh orang India. Mereka sangat inovatif. Tidak mau selamanya menggunakan huruf palawa, budaya India. Ia memiliki kemampuan untuk menciptakan huruf yang berbeda dengan huruf sebelumnya. Bahkan ejaan yang digunakan pun berbeda. Hal itu menunjukan bahwa orang Jawa memiliki budaya yang adiluhung yang dituangkan dalam huruf Jawa. Bentuk dan ucapannya pun berbeda dengan ejaan bahasa lain.

Nilai budaya yang terkandung dalam aksara Jawa, kata beliau yang jelas aksara Jawa adalah merupakan warisan kearifan lokal Jawa yang patut dilestarikan, karena banyak buku-buku peninggalan kuna yang mengandung nilai-nilai luhur dan adiluhung ditulis dengan aksara Jawa. Misalnya: Wedatama, Wulangreh,

Tripama, Kalatidha, dll. Masyarakat Jawa khususnya masih mempertahankan keberadaan aksara Jawa sebagai warisan budaya. Oleh karena itu, pewarisan dilakukan khususnya dengan mendukung implementasi Peraturan Gubernur dalam rangka upaya pemertahanan di lembaga pendidikan formal.



Manfaat dari mempelajari aksara Jawa, beliau mengatakan bahwa banyak manfaat yang diperoleh bagi pembaca. Di antaranya: (1) melestarikan peninggalan nenek moyang yang adiluhung. (2) Bila orang-orang asing belajar aksara Jawa, apakah kita tidak malu, sebagai pemilik, justru mengabaikan. (3) generasi muda mempelajari huruf Kanji, huruf Mandarin, mengapa meninggalkan atau mengabaikan huruf Jawa, yang merupakan salah satu kekayaan budaya yang tidak ternilai harganya. (4) membaca aksara Jawa dalam kitab-kitab lama memperoleh berbagai pengalaman dan pengetahuan yang tidak kita dapatkan dalam pendidikan formal. (5) dapat membaca huruf jawa merupakan kebanggan dan kepuasan tersendiri bagi saya pribadi. (6) masih banyak manfaat lain, yang tidak anda ketahui.

Di era global, posisi budaya lokal kurang mendapat perhatian baik dari masyarakat dan anak-anak. Pembelajaran bahasa Jawa menjadi bahasa asing di negeri sendiri. Sudah banyak pengembangan media pembelajaran aksara Jawa, dipakai penelitian mahasiswa maupun diciptakan oleh guru-guru yang kreatif dan inovatif. Bahkan dengan kreatifitasnya mereka mendapat kesempatan untuk berkunjung ke manca negara. Misalnya: media kartu huruf, kartu menggantung, puzzel, midifikasi pallawa dll.

Beliau menyatakan bahwa jika bertanya mengenai perkembangan, aksara Jawa tidak berkembang di masyarakat. Tetapi perlu dilestarikan karena itu merupakan aset dan kekayaan budaya yang seharusnya dibanggakan. Tetapi kalah dengan huruf Mandarin dan huruf Kanji, milik orang Cina dan Jepang. Tetapi bagi saya melestarikan dan mengembangkan aksara Jawa merupakan kewajiban dan tanggung jawab moral. Bahkan Pemerintah Daerah Jawa Timur, ikut bertanggung jawab. Dengan jalan mengeluarkan Pergub No. 19 tahun 2014, yang isinya mewajibkan mapel Bahasa Daerah sebagai muatan lokal wajib bagi sekolah dari SD-SLTA. Bagaimana dengan sikap Anda terhadap keberadaan aksara Jawa, di sekeliling Anda.



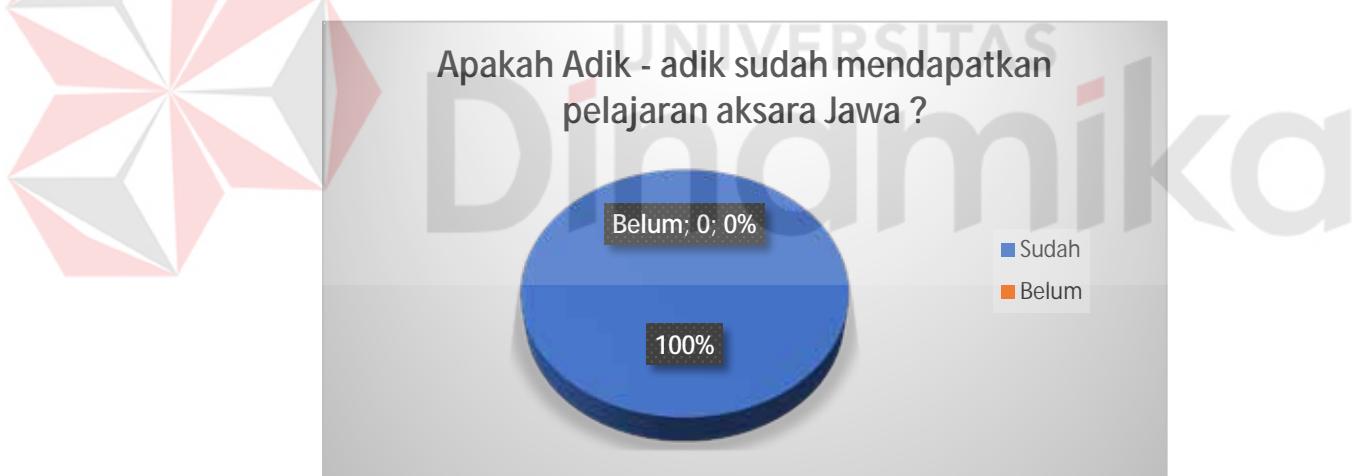
Media buku ilustrasi menurut beliau, buku ilustrasi yang bagaimana, usul beliau media buku ilustrasi tidak hanya memaparkan gambar dan tulisan saja, akan tetapi kalau bisa memaparkan ilustrasi dan cara mengenakan aksara Jawa harus dimaknai supaya anak bisa menangkap maksudnya. Buku yang efesien menurut beliau yaitu buku yang mengajak mereka belajar sambil bermain, dimana buku ilustrasi ini bisa diimplementasikan menggunakan kalimat ajakan atau trik yang edukatif untuk mengajak anak menghafalkan aksara Jawa. Tidak hanya memaparkan huruf – huruf saja akan tetapi ada kata – kata edukatif yang membuat mereka dekat dengan buku tersebut. Apalagi pada jaman sekarang anak – anak suka sekali dengan media teknologi seperti internet. Demikian juga dengan karakteristik anak kelas 3 sekolah dasar pada masa tersebut anak – anak suka dengan bermain. Oleh karena itu sebagai mahasiswa harus inovatif, sehingga dapat menciptakan

media yang tepat sasaran tidak membosankan, tetapi menyenangkan, sehingga siswa tertarik untuk belajar aksara Jawa.

4.1.3 Kuesioner

Berdasarkan angket yang disebarluaskan pada 80 siswa setiap sekolah diambil 20 sampel. Sekolah Dasar di wilayah Surabaya diantaranya SDN Gading 1 Surabaya, SDN Bulak Ruken Surabaya, SD Al-Muttaqien Surabaya dan SD Hang Tua 6 Surabaya, diperoleh data untuk menentukan permasalahan kesulitan anak didik di kelas 3 Sekolah Dasar terhadap aksara Jawa dan sebagai menentukan target pasar dari buku ilustrasi aksara Jawa.

1) Apakah Adik - adik sudah mendapatkan pelajaran aksara Jawa ?



Grafik 4.1 Tingkat Sudah diajarkan Pelajaran Aksara Jawa di Kelas 3

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Dari total 80 sampel yang telah diuji, sebesar 100% dari peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar mengaku kalau pelajaran aksara Jawa sudah diajarkan. Dari data ini diperoleh bahwa pelajaran aksara Jawa sudah diajarkan di bangku kelas 3 sekolah dasar.

2) Apakah Adik – adik suka dengan pelajaran aksara Jawa ?



Grafik 4.2 Tingkat Ketertarikan Siswa kelas 3 terhadap Aksara Jawa

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Dari total 80 peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar yang menjadi sampel dari penelitian ini, 31,39 % dari sampel mengaku sangat suka dengan pelajaran aksara Jawa, sedangkan peseta didik masih suka dengan pelajaran aksara Jawa berjumlah 27,34%. Kemudian siswa yang mengaku tidak suka dengan pelajaran aksara Jawa hanya sejumlah 17,22% dan yang sangat tidak suka hanya 4,5 % dari total 80 sampel. Dari hasil koesioner tersebut, dapat diperoleh kesimpulan bahwa peserta didik kelas 3 ketertarikannya dengan pelajaran aksara Jawa masih sangat suka.

3) Apakah pelajaran aksara Jawa menyenangkan ?

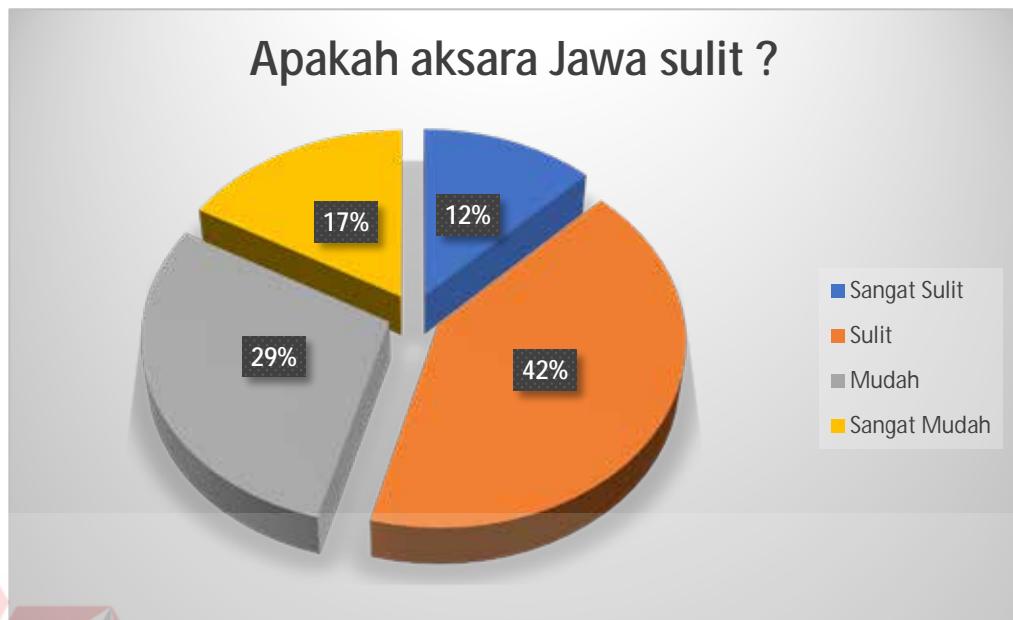


Grafik 4.3 Tingkat Kesenangan Peserta didik terhadap pelajaran
Aksara Jawa

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Dari data yang diperoleh, sebesar 31,38% dari sampel menyatakan pelajaran aksara Jawa sangat menyenangkan, sedangkan yang menyatakan masih menyenangkan sebesar 31,38% dari total sampel. Untuk yang menganggap tidak menyenangkan sejumlah 13,16 % dan sisanya 6,8 % menyatakan sangat tidak menyenangkan. Bisa disimpulkan bahwa pelajaran aksara Jawa masih dianggap sangat menyenangkan oleh peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar.

4) Apakah aksara Jawa Sulit ?



Grafik 4.4 Tingkat Kesulitan Peserta didik terhadap Aksara Jawa

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Dari total 80 sampel yang telah diuji, 12% dari peserta didik kelas 3 menyatakan bahwa pelajaran aksara Jawa sangat sulit, sedangkan yang masih menyatakan sulit sebesar 42% dari total sampel peserta didik. Kemudian yang menyatakan mudah sejumlah 29% dan sisahnya 17% menyatakan sangat mudah. Dari data yang diperoleh bisa disimpulkan bahwa peserta didik kelas 3 sekolah dasar masih banyak beranggapan aksara Jawa adalah pelajaran yang sulit.

5) Apakah adik kesulitan menulis aksara Jawa ?



Grafik 4.5 Tingkat kesulitan Menulis Aksara Jawa di Kelas 3

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Dari total 80 peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar yang menjadi sampel dari penelitian ini, sebagian kecil 10,12 % dari sampel mengaku masih kesulitan saat menulis aksara Jawa, sedangkan yang masih mengaku sulit berjumlah 20,25 %. Kemudian dari sampel sebesar 34,43 % mengaku bahwa peserta didik mudah menulis aksara Jawa dan sisanya mengaku sangat mudah sejumlah 16,20%. Dari data yang diperoleh bisa disimpulkan bahwa peserta didik masih mudah menulis aksara Jawa.

6) Media yang digunakan saat belajar aksara Jawa?



Grafik 4.6 Media Pembelajaran Aksara Jawa Saat ini

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Dari data yang telah diuji melalui 80 sampel peserta didik kelas 3 sekolah dasar 41,51 % menyatakan mereka masih menggunakan LKS dan 39,49% menggunakan pepak sebagai media pembelajaran aksara Jawa. Dari data yang diperoleh tersebut bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran aksara Jawa peserta didik kelas 3 Sekolah dasar masih menggunakan LKS.

4.1.4 Dokumentasi

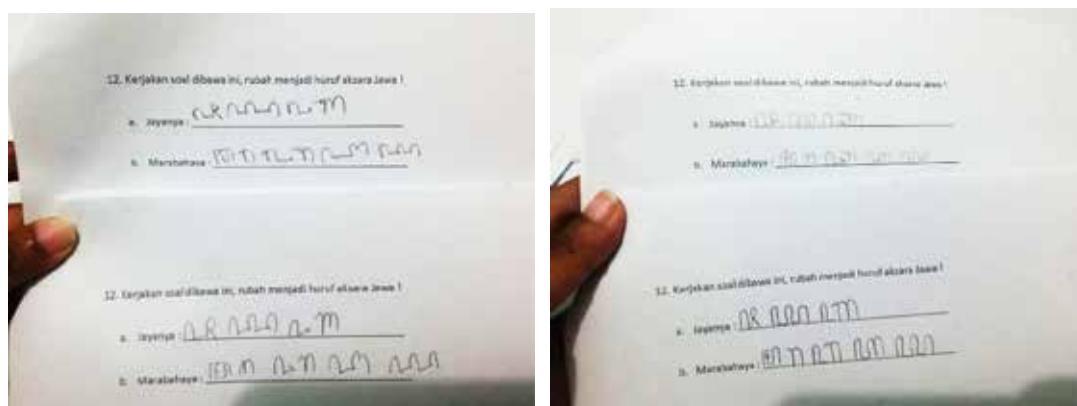
Dokumentasi dilakukan agar semakin meyakinkan dan dapat dipercaya terhadap hasil penelitian observasi dan wawancara berupa foto yang terkait dengan Aksara Jawa. Kegiatan ini diharapkan akan menjadi pendukung bukti nyata tentang apa yang dilakukan peneliti selama pengematan berlangsung.



Gambar 4.8 Observasi di SDN Gading 1 Surabaya

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Pada gambar 4.7 merupakan salah satu kegiatan observasi dan pembagian kuesioner kepada peserta didik kelas 3 di SDN Gading 1 Surabaya. Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan dalam kuesioner mengenai objek penelitian yaitu seputar kesulitan aksara jawa, penulisan dan minat terhadap aksara Jawa. Untuk observasi lebih dalam melihat dari saat mereka mengerjakan soal mengenai aksara Jawa setelah menjawab kuesioner yang telah diajukan. Soal ini memperkuat data apakah benar peserta didik kelas 3 masih kesulitan dengan aksara Jawa.



Gambar 4.9 Hasil Penulisan Aksara Jawa di SDN Gading 1 Surabaya

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

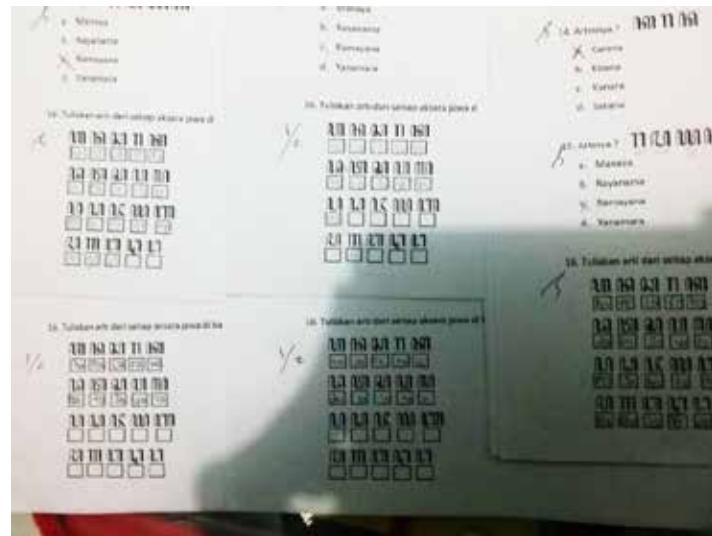
Pada gambar 4.7 menunjukan hasil dari pengerjakan soal aksara Jawa yang dilihat dari hasil penulisan aksara Jawa yang bisa dilihat dari segi kerapian penlisan aksara Jawa. Untuk arti dari aksara Jawa tersebut sudah benar dan tpat akan tetapi kerapian penulisan masih kurang.



Gambar 4.10 Observasi di SD Hang Tua 6 Surabaya

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

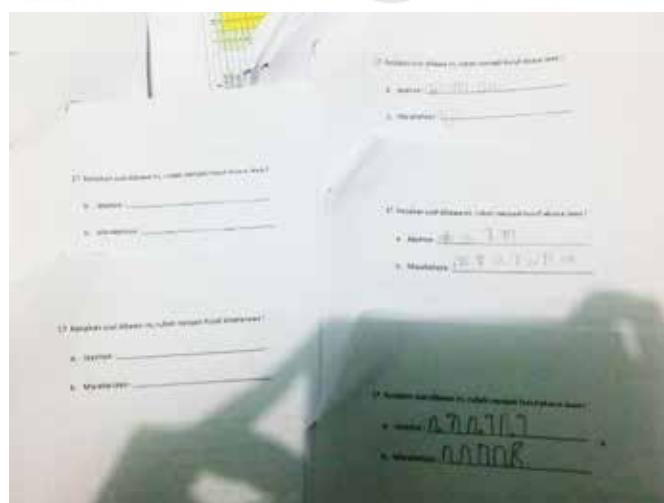
Kemudian pada gambar 4.9 peneliti juga melakukan observasi yang sama dengan sebelumnya akan tetapi di sekolah yang berbeda yaitu SD Hantu 6 Surabaya. Kegiatan yang dilakukan juga sama dengan sekolah sebelumnya membagiakan kuesioner dan melihat mereka mengerjakan soal aksara Jawa sederhana. Sekolah ini yang membedakan dengan sekolah sebelumnya adalah negeri dan swasta. Perbedaan tersebut juga bisa menjadi peluang perbedaan hasil observasi pada setiap sekolah.



Gambar 4.11 Hasil Hafal 20 Aksara Jawa di SD Hang Tua 6 Surabaya

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Pada gambar 4.10 menggambarkan bagaimana tingkat kehafalan mereka terhadap 20 aksara Jawa di SD Hang Tua 6 Surabaya. Bisa dilihat dari beberapa kolom pada soal masih banyak yang belum terisi. Kebanyakan yang sudah disisi pada kolom baris satu dan dua.



Gambar 4.12 Hasil Penulisan 20 Aksara Jawa di Hang Tua Surabaya

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Peneliti juga melakukan kegiatan yang sama yaitu meneliti penulisan aksara Jawa terhadap peserta didik kelas 3 di SD Hang Tua 6. Dari gambar 4.11

menggambarkan bahwa masih ada beberapa anak yang kesulitan dalam menterjemahkan kata dan penulisan aksara Jawa sehingga tidak diisi. Kerapiannya pun bisa dibedakan penulisan juga dibedakan dengan sekolah sebelumnya.



Gambar 4.13 Observasi di SD Al-Muttaqien Surabaya

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

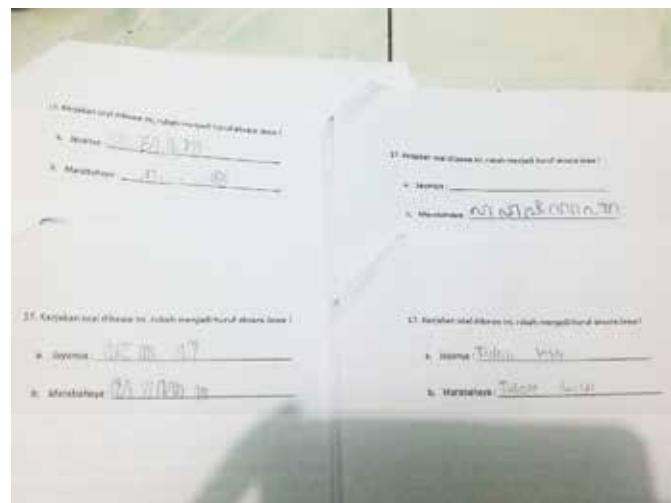
Kemudian peneliti juga mengunjungi sekolah Islam yaitu SD Al-Muttaqien. Kegitan juga sama dengan sekolah – sekolah sebelumnya. Memberi kuesioner dan soal mengenai aksara Jawa sederhana. Dilakukannya di Sekolah Islam bisa menjadi peluang perbedaan hasil observasi.



Gambar 4.14 Hasil Hafal 20 Aksara Jawa di SD Al-Muttaqien Surabaya

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Pada gambar 4.13 menunjukan tingkat hafalan 20 aksara Jawa di SD Al - Muttaqien. Dari gambar tersebut dibuktikan bahwa masih ada yang tidak hafal dan diisi tidak sesuai dengan hrufnya, sama seperti sekolah SD Hang Tua 6 Surabaya.



Gambar 4.15 Hasil Penulisan Aksara Jawa di SD Al-Muttaqien Surabaya

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Di Sekolah ini juga masih kesulitan dalam penulisan aksara Jawa, dan masih ada yang belum diisi. Untuk kerapiannya juga kurang, berbeda dengan SDN Gading 1 Surabaya. Dalam penulisan juga tidak sesuai dengan kata yang diberikan.



Gambar 4.16 Observasi di SDN Bulak Rukem 1 Surabaya

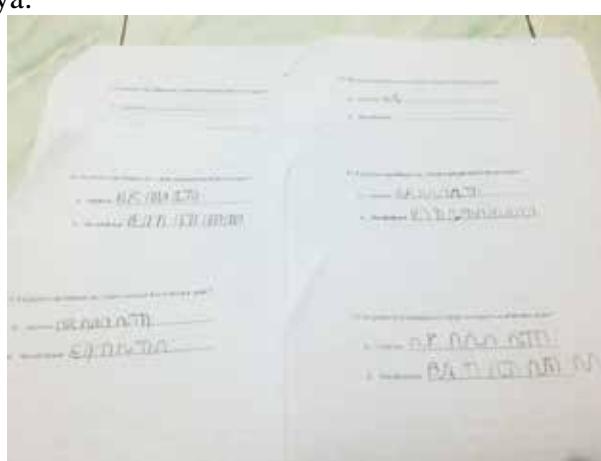
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Pada gambar 4.15 merupakan kegiatan yang sama dengan sebelumnya membagikan kuesioner dan soal aksara Jawa sederhana. Kegiatan dilakukan di SDN Bulak Rukem 1 Surabaya. Tujuan observasi sama dengan sebelumnya, melihat kesulitan dan minat peserta didik terhadap aksara Jawa.



Gambar 4.17 Hasil Hafal 20 Aksara Jawa di SDN Bulak Rukem 1 Surabaya
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Begitupula pada gambar 4.16 menunjukkan masih ada yang tidak hafal dan sebagian sudah hafal dan diisi lengkap 20 huruf. Peserta didik kelas 3 di SDN Bulak Rukem 1 Surabaya dari perbandingan dengan tingkat hafal 20 huruf setara dengan SDN Gading 1 Surabaya.



Gambar 4.18 Hasil Penulisan Aksara Jawa di SDN Bulak Rukem 1 Surabaya
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Dari gambar 4.17 bisa digambarkan bahwa masih ada kesulitan dalam penulisan aksara Jawa dari menjadikan kata sederhana kedalam aksara Jawa. Ada beberapa soal yang tidak dikosongin dan ada yang sebagian menulis dengan rapi dan ada yang menulis tidak sesuai.



Gambar 4.19 Media Pembelajaran LKS di SD Al – Muttaqien Surabaya
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Pada gambar 4.19 menunjukkan media yang masih digunakan untuk pembelajaran aksara Jawa yakni LKS dan terlihat pada gambar belakang LKS terdapat aksara Jawa.

4.1.5 Studi Pustaka

Metode ini menggunakan pembahasan yang berdasarkan pada buku, literatur dan catatan – catatan serta lampiran atau arsip yang bertujuan untuk memperkuat materi pembahasan dan mendukung data penelitian maupun sebagai dasar untuk menggunakan teori – teori tertentu yang berhubungan dengan penulisan ini serta menunjang kesahan data yang didapatkan. Peneliti menggunakan berbagai sumber literatur yang didapat di Badan Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Jawa Timur berupa buku pedoman yaitu “Gaul Aksara Jawa”, setelah itu ada 2 buku yang didapat melalui beli online yang berjudul “Ha Na Ca Ra Ka” dan beberapa arsip yang didapat dari Dinas Pendidikan Surabaya yang berkaitan dengan peraturan

Gubernur mengenai kurikulum Bahasa Jawa, terutama yang dikhususkan yaitu kompetensi dasar materi aksara Jawa khususnya kelas 3.

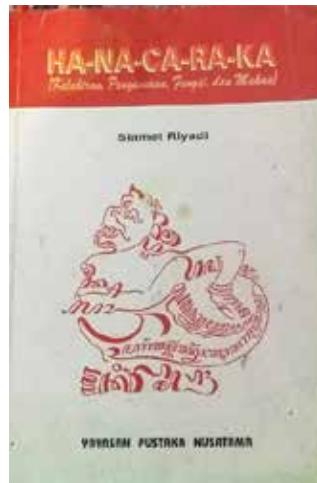
Dari studi pustaa yang dilakukan pada buku karangan oleh Javaholic Genk Kobra Community yang berjudul “Gaul Aksara Jawa” diperoleh data “Gaul Aksara Jawa” diperoleh data mengenali dan menuliskan Aksara Jawa dengan 4 ciri – ciri bentuk aksara Jawa yaitu:

- a. Baris pertama adalah ciri – ciri lengkung
- b. Baris kedua adalah ciri – ciri melingkar
- c. Baris ketiga adalah ciri – ciri bergerigi dan pisah
- d. Baris keempat adalah ciri - ciri runcing berserta variasinya



Gambar 4.20 Buku Pedoman Menghafal dan Menulis Aksara Jawa
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Dalam buku ini juga mempelajari tata penulisan aksara Jawa sebagai orang awam yang tanpa harus terbebani oleh aturan – aturan tata tulis dan gramatikal bahasa jawa yang rumit. Buku ini juga akan banyak dijumpai penguangan – pengulangan, baik itu berupa pengulangan cara menulis, meaupun pengulangan peringatan. Semua itu dibuat upaya untuk selalu mengingat dan mempertajam ingatan.



Gambar 4.21 Buku HaNaCaRaKa (*Kelahiran, Penyusunan, Fungsi dan Makna*)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Studi pustaka yang kedua yang dilakukan pada buku karangan Slamet Riyadi yang berjudul “Ha Na Ca Ra Ka” diperoleh data mengenai kelahiran aksara Jawa secara konsepsi tradisional dan ilmiah, serta makna aksara Jawa secara simbolik dan filosofis. Secara garis besar, ada dua konsepsi tentang kelahiran ha-na-ca-ra-ka. Dua konsep tersebut memiliki dasar pandang yang berbeda. Konsepsi yang pertama berdasarkan pandang pada pemikiran traditional, dari cerita lisan – mulut ke mulut – sehingga disebut konsepsi secara *traditional*. Konsepsi yang kedua berdasar pandang pada pemikiran ilmiah sehingga disebut konsepsi secara ilmiah. Kemudian selain sastra adi luhung, aksara Jawa juga merupakan teks kehidupan yang memuat berbagai makna simbolik yang memiliki kedalaman filosofis, berupa suatu ajaran kearifan Jawa, *eling sangkang paraning dumadi*.

Sementara itu, aksara Jawa (*ha-na-ca-ra-ka*) yang nglegena ‘telanjang’ dan dituliskan secara menggantung dibawah garis itupun bermakna simbolik. Dikemukakan oleh Hamengku Buwana (1994:10) bahwa pada dasarnya aksara

Jawa adalah huruf hidup. Meskipun dikenakan bermacam – macam *pasangan*, ia tetap hidup.

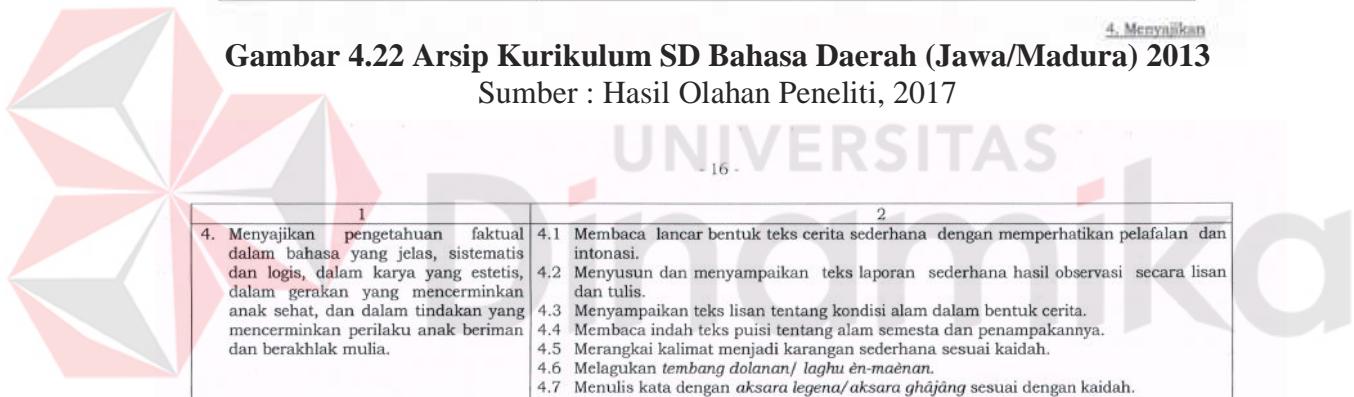
-15-

1	2
2. Menunjukkan perilaku pujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.	<p>2.1 Memiliki kepedulian dan rasa tanggung jawab terhadap makhluk hidup, energi dan perubahan iklim, serta bumi dan alam semesta melalui pemanfaatan dan praktik berbahasa, berastra, dan berbudaya daerah.</p> <p>2.2 Memiliki kedisiplinan dan tanggung jawab untuk hidup sehat serta merawat hewan dan tumbuhan melalui pemanfaatan dan penghayatan bahasa, sastra, dan budaya daerah.</p> <p>2.3 Memiliki perilaku santun, jujur, rendah hati, bersemangat, dan berkepedadian tangguh terhadap perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta permasalahan sosial di daerah melalui pemanfaatan dan pengamalan bahasa, sastra, dan budaya daerah.</p> <p>2.4 Memiliki rasa percaya diri, tanggap dan kepedulian terhadap kondisi alam dan lingkungan sosial melalui pengamatan langsung, menyimak, dan pemanfaatan bahasa, sastra, dan budaya daerah.</p>
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan mencoba (mendengar, melihat, membaca) serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.	<p>3.1 Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi teks cerita secara lisan dan tulis.</p> <p>3.2 Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi informasi dari teks laporan hasil observasi secara lisan dan tulis.</p> <p>3.3 Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi informasi dari teks lisan tentang kondisi alam dalam bentuk cerita.</p> <p>3.4 Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi teks puisi tentang alam semesta dan penampakannya dengan bantuan guru secara lisan dan tulis.</p> <p>3.5 Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi kata dan kalimat untuk menulis karangan sederhana sesuai kaidah.</p> <p>3.6 Mengenal dan memahami tembang <i>dolanan/ laghu én-maénan</i>.</p> <p>3.7 Mengenal dan memahami semua bentuk aksara <i>legena/ aksara ghájeng</i>.</p>

4. Menyajikan

Gambar 4.22 Arsip Kurikulum SD Bahasa Daerah (Jawa/Madura) 2013

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017



Gambar 4.23 Arsip Kurikulum SD Bahasa Daerah (Jawa/Madura) 2013

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Pada gambar 4.21 arsip kurikulum bahasa Daerah terutama bahasa Jawa yang didapat di Dinas Pendidikan Surabaya, tersebut memuat kurikulum aksara Jawa dimana pada ketentuan kurikulum dimulai pelajaran aksara Jawa di kelas 3 kompetensi dasarnya hanya dua yaitu ‘*mengenalkan dan memahami semua bentuk aksara Jawa*’ dan ‘*menulis kata dengan aksara legena sesuai dengan kaidah*’.

Dari studi pustaka di atas ini membantu peneliti menyelesaikan permasalahan – permasalahan yang didapatkan untuk merancang buku ilustrasi aksara Jawa dengan teknik digital vektor sebagai media pembelajaran anak kelas 3 sekolah dasar.

4.1.6 Studi Kompetitor

Analisis studi eksisting yang merupakan analisis melalui sumber – seumber buku yang didalamnya memuat tentang aksara Jawa. Studi eksisting memiliki tujuan sebagai perbandingan untuk karya tugas akhir nantinya. Studi eksisting mengacu pada buku yang berjudul “Sinau Aksara Jawa untuk Anak” yang isi buku tersebut memuat tentang pembelajaran aksara Jawa mulai dari sejarah serta pengenalan aksara Jawa dan cara membaca dan meulisa aksara Jawa.



Gambar 4.24 Buku Kompetitor “Sinau Aksara Jawa untuk Anak”
Sumber : www.tokopedia.com

Pada gambar 4.25 diatas adalah salah satu buku yang berisi tentang cara belajar aksara Jawa yang praktis dan menarik mulai dari pengenalan sejarah dan aksara jawa seperti aksara nglegena, sandangan, pasangan dan aksara angka, merupakan

karya Muhammad Ali Sofi yang berjudul “Sinau Aksara Jawa untuk Anak”. Pada studi eksiting penulis melakukan analisis terhadap kelebihan dan kekurangan buku Sinau Aksara Jawa untuk Anak guna memperkaya kajian, referensi dan kemasan terhadap karya tugas akhir nantinya. Kelebihan dan Kekurangan tersebut antara lain:

a. Keunggulan Buku

Pada buku ini, memiliki keunggulan dalam menjelaskan sejarah aksara Jawa menurut legenda yaitu Ajisaka. Pada buku ini juga mengajarkan cara membaca dan menulis aksara Jawa secara menarik dan menyenangkan bagi anak. Materi yang dicakup dalam buku sudah memenuhi kurikulum aksara Jawa sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai 6 yaitu pengenalan huruf aksara nglegena, aksara angka, pasangan dan sandangan. Pada buku ini juga terdapat kata – kata yang edukatif untuk anak agar tertarik dan belajar aksara Jawa serta dilengkapi gambar ilustrasi yang menarik dengan karakter tokoh Ajisaka.

b. Kelemahan Buku

Buku tersebut memiliki kemasan yang sangat edukatif dan menarik dalam memaparkan mengenalkan, cara membaca dan menulis aksara Jawa karena dengan cara tersebut anak jadi tertarik untuk membaca dan belajar aksara Jawa. Namun dari kemasan pada buku tersebut terdapat kelemahan seperti dengan peletakan font yang kurang menarik, perpaduan warna yang tidak sesuai sehingga ada beberapa tulisan yang tidak jelas untuk dilihat dan bentuk buku yang kurang unik dan masih seperti buku paket pelajaran pada umumnya.

4.2 Analisis Data

Setelah data dari observasi, wawancara, studi pustaka, dokumentasi, dan lain – lain. Tahap selanjutnya yakni melakukan analisis data yang terdiri atas reduksi, penyajian data dan menentukan kesimpulan.

4.2.1 Reduksi

1. Observasi

Pada saat obeservasi di 4 Sekolah diantaranya SDN Gading 1 Surabaya, SD Al-Muttaqien Surabaya, SD Hang Tua 6 Surabaaya dan SDN Bulak Rukem 1 Surabaya, ditemukan masih ada kesulitan dalam pembelajaran aksara Jawa terhadap peserta didik kelas 3 sekolah dasar, mulai dari hafalan, menerjemahkan kata sederhana kedalam bentuk aksara Jawa, penulisan yang tidak sesuai dan tidak rapi. Masih banyak yang sering bertanya ketika mengerjakan soal, karena tidak hafal dengan huruf baris selanjutnya. Dari perbandingan ke empat sekolah tersebut kebanyakan sekolah swasta yang mengalami kesulitan sedangkan negeri masih ditemukan setengahnya. Media pembelajaran disekolah saat ini masih menggunakan LKS dan Pepak belum ada tambahan media lain.

2. Wawancara

a. Kepala Seksi Kurikulum Sekolah Dasar

Dari hasil wawancara dengan kepala seksi kurikulum sekolah dasar yang bernama Dra. Munaiyah, M.Pd diperoleh data bahwa untuk pelaksanaan mata pelajaran aksara Jawa mengikuti kopentensi dasar sesuai dengan peraturan Gubernur terutama di kelas 3 sekolah dasar. Dengan adanya peraturan Gubernur

maka di Jawa Timur terutama di Surabaya diwajibakan untuk pelajaran bahasa Jawa terutama aksara Jawa. Untuk media pembelajaran aksara Jawa yang menggunakan gambar hanya berupa poster yang ditempelkan didinding, belum ada media aksara Jawa yang berbentuk buku ilustrasi. Guru – guru mengajar aksara Jawa masih banyak yang berdasarkan buku Pepak sehingga tidak mengikuti kesesuaian kurikulum yang ditetapkan oleh peraturan Gubernur. Sebab banyak Guru mengikuti buku Pepak dikarenakan lebih mudah. Kesulitan Guru mengajar aksara Jawa terutama di Sekolah Dasar saat ini ada kesulitan karena pembelajaran bahasa Jawa diajarkan oleh Guru kelas bukan Guru khusus.

b. Guru khusus Bahasa Jawa

Dari hasil wawancara dengan Guru Bahasa Jawa yang bernama Dra. Udi Artini, M.Pd diperoleh data bahwa pengenalan terhadap anak sekolah dasar, yang terpenting diajarkan yaitu huruf *nglegena, pasangan* dan *sandangan*, masih banyak yang kesulitan yang bisa di satu kelas hanya 1 : 20 saja yang bisa dan minat hanya 1 dan tidak bisa 20 dikarenakan kurang terbiasanya kurang melatih tangannya, bisa dibilang dibandingkan dengan pelajaran agama, yang mengira saat ini aksara Jawa bukan sesuatu yang diwajibkan untuk dihafal dan hanya digunakan dalam rana tertentu saja sehingga bisa saja diabaikan. Tanggapan beliau mengenai aksara Jawa diaplikasikan di media ilustrasi, kalau bisa dalam buku tersebut bisa ditekankan yaitu cara penulisan seperti menuntun anak untuk tahap awal menulis aksara Jawa yang bisa dimainkan dengan warna dan cara menulis dengan menggunakan titik bayangan.

c. Peserta Didik kelas 3

Dari hasil wawancara dengan salah satu peserta didik kelas 3 diperoleh data bahwa menyatakan bahwa aksara Jawa tulisanya sulit untuk dihafalkan, ada beberapa tulisan aksara Jawa yang sama kemiripannya seperti huruf “Na” dan “Da”. Hurufnya bentuknya melengkung – melengkung yang membuat mereka bingung. . Ketertarikan mereka terhadap aksara Jawa kurang dan lebih suka dengan pelajaran Bahasa lainnya. Media yang digunakan masih menggunakan LKS dan untuk buku pembantunya yaitu Pepak.

d. Dosen Pendidikan Bahasa Jawa

Dari hasil wawancara dengan Dra. Sri Sulistiani, M.Pd membahas mengenai aksara jawa diantaranya pengertian, fungsi aksara Jawa, makna aksara Jawa, lalu media pembelajaran kelas 3 mengenai aksara Jawa dan yang berkaitan dengan penelitian. aksara Jawa merupakan adaptasi dari aksara Palawa dari India, yang dimodifikasi berdasarkan kultur Jawa, kemudian yang kedua aksara Jawa merupakan hasil kreasi orang Jawa yang mendapat pengaruh dari India, dan yang terakhir aksara Jawa merupakan aksara Nusantara yang pertama dan tertua. Aksara *legena* 20 biasanya disebut dengan *Detawyanjana* (aksara untu).

Fungsi aksara Jawa diantaranya ada tiga yaitu fungsi literer, estetis dan kultural. Pertama dari fungsi literer menurut beliau bahwa sejak saat itu huruf Jawa digunakan sebagai huruf resmi. Kemudian yang kedua yaitu fungsi estetis, menurut beliau aksara Jawa untuk penulisan berbagai prasasti, karya sastra dan nama-nama Jalan itu juga mengandung estetika, dan merupakan salah satu usaha untuk melestarikan dan mengenalkan huruf Jawa kepada generasi muda. Terakhir adalah

fungsi kultural, huruf Jawa yang mulai digunakan pada akhir abad ke 8, itu merupakan salah satu bentuk budaya bangsa yang sangat tinggi.

Nilai budaya yang terkandung dalam aksara Jawa, kata beliau yang jelas aksara Jawa adalah merupakan warisan kearifan lokal Jawa yang patut dilestarikan, karena banyak buku-buku peninggalan kuna yang mengandung nilai-nilai luhur dan adiluhung ditulis dengan aksara Jawa. Manfaat dari mempelajari aksara Jawa, beliau mengatakan bahwa banyak manfaat yang diperoleh bagi pembaca. Di antaranya:

- (1) Melestarikan peninggalan nenek moyang yang adiluhung.
- (2) Bila orang-orang asing belajar aksara Jawa, apakah masyarakat indonesia terutama orang jawa tidak malu, sebagai pemilik, justru mengabaikan.
- (3) Generasi muda mempelajari huruf Kanji, huruf Mandarin, mengapa meninggalkan atau mengabaikan huruf Jawa, yang merupakan salah satu kekayaan budaya yang tidak ternilai harganya.
- (4) Membaca aksara Jawa dalam kitab-kitab lama memperoleh berbagai pengalaman dan pengetahuan yang tidak kita dapatkan dalam pendidikan formal.
- (5) Dapat membaca huruf jawa merupakan kebanggan dan kepuasan tersendiri bagi saya pribadi.

Sri Sulistiani menyatakan bahwa aksara Jawa perlu dilestarikan karena itu merupakan aset dan kekayaan budaya yang seharusnya dibanggakan. Bahkan Pemerintah Daerah Jawa Timur, ikut bertanggung jawab. Dengan jalan

mengeluarkan Peraturan Daerah (Perda) Nomor 19 Tahun 2014, yang isinya mewajibkan mapel Bahasa Daerah sebagai muatan lokal wajib bagi sekolah dari Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) (Sumber: www.suaranewsnasional.com/2014/07/17/daerah-wajib-mengajarkan-bahasa-daerah-sebagai-muatan-lokal-wajib-di-sd-smp-sma/).

Media buku ilustrasi menurut beliau, buku ilustrasi yang bagaimana, usul beliau media buku ilustrasi tidak hanya memaparkan gambar dan tulisan saja, akan tetapi kalau bisa memaparkan ilustrasi dan cara mengenakan aksara Jawa harus dimaknai supaya anak bisa menangkap maksudnya. Buku yang efisien menurut beliau yaitu buku yang mengajak mereka belajar sambil bermain, dimana buku ilustrasi ini bisa diimplementasikan menggunakan kalimat ajakan atau trik yang edukatif untuk mengajak anak menghafalkan aksara Jawa.

3. Kuesioner

Dari data kuesioner yang diperoleh bisa disimpulkan bahwa peserta didik kelas 3 sekolah dasar masih banyak beranggapan aksara Jawa adalah pelajaran yang sulit. Peserta didik kelas 3 menyatakan bahwa pelajaran aksara Jawa sangat sulit, sedangkan yang masih menyatakan sulit sebesar 42% dari total sampel peserta didik. Minat mereka terhadap aksara Jawa sangat tinggi, 31,39 % dari sampel mengaku sangat tertarik dengan pelajaran aksara Jawa. Media pembelajaran aksara Jawa yang mendominasi masih digunakan adalah LKS.

4. Dokumentasi

Hal yang diperoleh mengenai data dokumentasi dilihat dari hasil soal mengenai aksara Jawa yang dilakukan saat observasi dari data tersebut diperoleh bahwa masih ditemukannya kesalahan saat menulis dan menerjemahkan kata ke dalam huruf Jawa. Ditemukan juga ada yang tidak hafal aksara Jawa sampai 20 huruf hanya setengahnya saja.

5. Studi Pustaka

Dari hasil studi pustaka menggunakan dua buku dan satu aersip. Pertama buku karangan Dari studi pustaa yang dilakukan pada buku karangan Javaholic Genk Kobra Community yang berjudul “Gaul Aksara Jawa” diperoleh data mengenali dan menuliskan Aksara Jawa dengan 4 ciri – ciri bentuk aksara Jawa yaitu:

- e. Baris pertama adalah ciri – ciri lengkung
- f. Baris kedua adalah ciri – ciri melingkar
- g. Baris ketiga adalah ciri – ciri bergerigi dan pisah
- h. Baris keempat adalah ciri - ciri runcing berserta variasinya

Studi pustaka yang kedua yang dilakukan pada buku karangan Slamet Riyadi yang berjudul “Ha Na Ca Ra Ka” diperoleh data mengenai kelahiran aksara Jawa secara konsepsi tradisional dan ilmiah, serta makna aksara Jawa secara simbolik dan filosofis. Kemudia yang terakhir adalah arsip kurikulum bahasa Daerah terutama bahasa Jawa yang didapat di Dinas Pendidikan Surabaya, tersebut memuat kurkulum aksara Jawa dimana pada ketentuan kurikulum dimulai pelajaran aksara Jawa di kelas 3 kompetensi dasarnya hanya dua yaitu ‘*mengenalkan dan memahami semua bentuk aksara Jawa*’ dan ‘*menulis kata dengan aksara legena sesuai dengan kaidah*’.

4.2.2 Penyajian Temuan

Dari reduksi data dapat diambil bahwa aksara jawa masih dianggap sulit oleh pesertadidik kelas 3 disebabkan karena kesulitan untuk menghafalkan dalam membedakan bentuk, penulisan aksara Jawa yang tidak seuai, sulit merubah kata kedalam huruf jawa, padahal banyak manfaat untuk mempelajari huruf aksara Jawa dan berbagai makna yang terkandung dalam masing- masing huruf. Maka data yang akan display adalah :

- a. Pengenalan definisi mengenai aksara Jawa
- b. Pengenalan satu-persatu huruf jawa yang berjumlah 20
- c. Cara penulisan aksara Jawa
- d. Beberapa game adukasi mengenai aksara Jawa.

4.2.3 Kesimpulan

Dari hasil reduksi dan penyajian data diperoleh kesimpulan bahwa peserta didik kelas 3 menyatakan bahwa pelajaran aksara Jawa sangat sulit, sedangkan yang masih menyatakan sulit sebesar 42% dari total 80 sampel peserta didik setiap sekolah diambil sampel sebanyak 20, akan tetapi minat mereka terhadap aksara jawa sangat tinggi yaitu 31,39 % dari sampel mengaku sangat tertarik dengan pelajaran aksara Jawa. Setelah wawancara dan obeservasi bahwa kesulitan anak terhadap aksara Jawa dikarenakan dari bentuk huruf yang rumit untuk dihafalkan dan peserta didik lebih cenderung hafal 2 baris aksara Jawa, peserta didik biasanya sulit untuk membedakan huruf “Na” dan “Da”, bentuknya yang hampir sama membuat anak – anak sulit membedakan dan masih ditemukannya kesalahan saat menulis dan menerjemahkan kata. Disebabkan juga pada kondisi lingkungan

dimana anak menganggap aksara Jawa bukanlah hal yang wajib untuk dipelajari dan digunakan dalam kegiatan sehari – sehari sehingga bisa diabaikan, dari gurunya sendiri masih menggunakan metode cerama, serta bukan guru khusus yang mengajar dan berbagai bahasa asing yang masuk dalam mata pelajaran.

Mempelajari aksara Jawa sendiri merupakan kebanggan untuk masayarakat terutama suku Jawa, banyak nilai budaya yang tidak ternilai harganya saat mempelajari aksara Jawa. Oleh karena itu aksara Jawa perlu dilestarikan karena itu merupakan aset dan kekayaan budaya yang seharusnya dibanggakan dan saat ini pun Pemerintah Daerah Jawa Timur, ikut bertanggung jawab. Dengan jalan mengeluarkan Peraturan Gubernur No. 19 tahun 2014, yang isinya mewajibkan mata pelajaran Bahasa Daerah sebagai muatan lokal wajib bagi sekolah dari SD-SLTA.

4.3 Segmentasi, Targetting, Potitoning (STP)

1. Segmentasi

Pada perancangan buku ilustrasi pengenalan huruf Jawa, konsumen yang akan dituju adalah sebagai berikut :

a. Segmentasi Geografis

Negara	: Indonesia
Teritorial	: Jawa Timur
Distrik	: Kota Surabaya
Kepadatan Populasi	: Kota Besar

b. Segmentasi Demografis Premier

Usia	: 9 – 10 tahun
------	----------------

Profesi : Peserta Didik
Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan
Status Keluarga : Belum Menikah
Pendidikan : Kelas 3 Sekolah Dasar
Kelas sosial : Menengah
Siklus keluarga : Keluarga Muda
Ukuran keluarga : 3 Anggota keluarga

c. Segmentasi Demografis Sekunder

Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan
Usia : 25 – 50 tahun
Status Sosial : Menengah

d. Segmentasi Psikografis

Anak – anak yang khususnya anak sekolah dasar kelas 3 yang aktif dan ingin mengetahui hal – hal baru, selain itu juga anak – anak yang senang dengan sebuah karakter atau tokoh kartun. Anak – anak sebagai *target audience*, tidak memiliki kuasa dalam pembelian sesuatu berdasarkan keinginan mereka, sehingga anak – anak membutuhkan pendamping yaitu guru maupun orang tua sebagai *decision maker*. Sebagai *target market*, orang tua yang memiliki sifat kekeluargaan yang tinggi, yang terbuka terhadap informasi, dan peduli terhadap pengetahuan budaya Jawa untuk anak.

2. Targetting

Target yang dituju berdasarkan segmentasi pasar maka target audiens yang dituju dalam perancangan buku ilustrasi aksara Jawa dengan teknik digital vektor sebagai media pembelajaran anak kelas 3 sekolah dasar adalah khusuhnya pelajar kelas 3 dengan jenis kelamin laki-laki maupun perempuan dan usia sekitar 7 dan 8 tahun berdomisil Surabaya, sedang kan untuk target *market* adalah guru maupun orang tua yang usianya sekitar 25 hingga 50 tahun yang sudah mengajar maupun memiliki ukuran keluarga tiga orang atau lebih.

a. Target Audiance

Usia	: 9 dan 10 tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Status Keluarga	: Belum menikah
Profesi	: Peserta didik
Kelas Sosial	: Menengah

b. Target Market

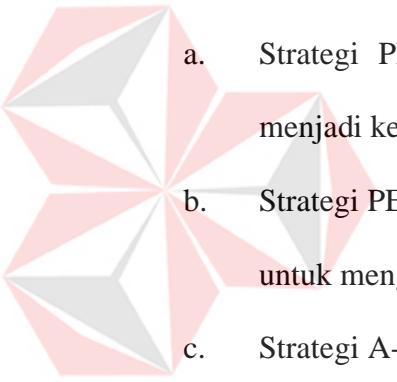
Usia	: 25 hingga 50 tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Satatus Keluarga	: Menikah
Pendapatan	: Rp 3.500.000-, hingga 5.000.000
Pendidikan	: SMA - Sarjana
Kelas Sosial	: Menengah
Ukuran Keluarga	: 3+anggota keluarga

3. *Positioning*

Positioning adalah strategi komunikasi untuk menempatkan produk, perusahaan, individu, merek atau apa saja dalam alam pikiran mereka sehingga khalayak memiliki penilaian tetentu (Morissan, 2010: 72). Positioning dalam perancangan buku ilustrasi aksara jawa ini memposisikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif karena bersinggungan dengan kesulitan peserta didik memgenai pelajaran aksara jawa, sehingga dibuatlah media edukatif dan menyenangkan agar anak lebih meningkatkan minatnya dan tidak kesulitan mengenal 20 huruf Jawa. Selain itu mempelajari peninggalan budaya nenek moyang yang seharusnya terus dilestarikan terutama untuk suku Jawa karena aksara Jawa merupakan peninggalan budaya jawa yang saat ini masih berkembangkan untuk dilestarikan, oleh karena itu dengan menvisualisasikan masing – masing aksara Jawa dengan suatu bentuk kata yang bermakna dengan ilustrasi, dan buku tersebut terdapat karakter yang mengajak mereka untuk belajar dengan gaya mengajak mereka bermain sambil belajar. Style ilustrasi yang akan digunakan dengan style kartun western. Style kartun western lebih menonjolkan pada warna dan juga artwork yang sederhana dan simpel. Untuk anak – anak usia 9 dan 10 tahun, penggunaan artwork yang sederhana dan warna yang beragam akan lebih diingat oleh anak – anak.

4.4 Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah cara menemukan keunggulan suatu produk melalui proses *analyzing* dari situasi internal dan eksternal berdasarkan kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*) dan ancaman (*threat*). Faktor kekuatan dan kelemahan merupakan faktor internal dalam obyek yang dikaji, sedangkan ancaman dan peluang yaitu kondisi eksternal, selanjutnya dapat disimpulkan bagaimana nantinya strategi yang digunakan dalam pemecahan masalah, perbaikan, pengembangan dan optimalisasi. Penyusunan kesimpulan ini dimuat dalam Matriks Pakal:

- 
- a. Strategi PE-KU(S-O)/ peluang dan kekuatan: mengembangkan peluang menjadi kekuatan.
 - b. Strategi PE-LEM (W-O)/ peluang dan kelemahan: mengembangkan peluang untuk mengatasi kelemahan.
 - c. Strategi A-KU (S-T)/ ancaman dan kekuatan: mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk menambah kekuatan.
 - d. Strategi A-LEM (S-T)/ ancaman dan kelemahan: mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk meminimumkan kelemahan.

4.4.1 Tabel SWOT

FAKTOR INTERNAL (S-W)	Strengths (Kekuatan)	Weakness (Kelemahan)
FAKTOR EXTERNAL (O-T)	<p>Media aman dan menyenangkan untuk anak-anak.</p> <p>Flexibel mudah dibawa kemana-mana dan tidak membutuhkan alat bantu</p> <p>Buku ilustrasi aksara Jawa yang mengenalkan aksara Jawa dengan mengenalkan cara menulis aksara Jawa.</p> <p>Menjadi buku tambahan belajar aksara Jawa selain menggunakan buku dari sekolah.</p>	<p>Peserta didik berprespsi aksara Jawa sulit diprlajari dari pada huruf lainnya</p> <p>Aksara jawa kurang populer di kalangan anak-anak generasi muda</p> <p>Anak-anak cenderung mengesampingkan warisan budaya lokal</p> <p>Lebih banyak buku ilustrasi alfabet dibanding dengan huruf Jawa</p>
Opportunities (Peluang)	STRENGHT - OPPORTUNITY	WEAKNESS - OPPORTUNITY
Masih sedikitnya buku tentang aksara Jawa yang menggunakan buku ilustrasi	Membuat buku ilustrasi aksara Jawa untuk anak-anak yang saat ini masih sedikit dan hampir tidak ada.	Menggunakan strategi visual yang mudah dipahami oleh anak-anak
Buku ilustrasi aksara Jawa dapat menjadi tempat untuk peserta didik melestarikan huruf peninggalan nenek moyang	Mampu membuat peserta didik terutama kelas 3 untuk tertarik mempelari aksara jawa dan melestarikan huruf nenek moyang	Menciptakan sebuah buku ilustrasi aksara Jawa dengan teknik vektor agar dapat terus dilestarikan
Menggunakan visual yang menarik sehingga peserta didik menyukainya ketika mempelajari buku ilustrasi aksara Jawa	Mampu membantu peserta didik kelas 3 menjadi media pengenalan aksara Jawa dengan media yang edukatif dan menarik serta	Menggunakan beberapa permainan atau hal yang edukatif pada buku agar anak-anak senang untuk mempelajari aksara Jawa
Aksara Jawa merupakan budaya yang saat ini masih berkembang untuk tetap dilestarikan oleh Pemerintah	Membantu mengurangi kesulitan peserta didik terhadap pelajaran aksara Jawa	
Aksara Jawa merupakan kurikulum muatan lokal yang wajib dipelajari.		
Traets (Ancaman)	STRENGHT - THREAT	WEAKNESS - THREAT
Sudah ada yang mengembangkan pembelajaran aksara Jawa dengan media aplikasi di Android	Menciptakan sebuah buku ilustrasi aksara Jawa dengan teknik vektor serta penjelasan yang mudah dipahami oleh anak-anak	
Adanya kompetitor seperti buku belajar aksara Jawa yang lebih menarik dari segi konten	Membuat setiap konten buku ilustrasi aksara Jawa yang menarik dan tidak memaparkan pengenalan huruf saja.	Menciptakan sebuah buku ilustrasi aksara Jawa sebagai media pembelajaran yang saat ini kurang dikembangkan dengan pengenalan huruf aksara jawa dan car menulis aksara Jawa kepada anak-anak.
Buku-buku ilustrasi luar negeri yang masih disukai anak-anak	Mengenalkan kepada anak-anak bahwa mempelari aksara Jawa mempunyai banyak manfaatnya.	
Peserta didik lebih tertarik mempelajari huruf asing dan bahasa asing daripada bahasa lokal		
Huruf aksara Jawa yang dianggap kuno dan tidak seberapa penting untuk dipelajari	Menanamkan kebanggaan kepada peserta didik agar bangga dengan budaya Jawa terutama aksara Jawa.	
<p>STRATEGI UTAMA : Menciptakan sebuah buku ilustrasi tentang aksara Jawa dengan menggunakan teknik digital vektor untuk gaya desain pada buku nantinya, dalam buku tersebut memuat kompetensi dasar kurikulum aksara Jawa kelas 3 sekolah dasar dan sebagai media belajar yang menyenangkan dan menarik untuk peserta didik kelas 3 sekolah dasar dan anak usia 9 - 10 tahun.</p>		

Tebel 4.3 Analisis SWOT

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

4.4.2 Unique Selling Proposition (USP)

Adanya pembeda pada suatu produk dalam sebuah produk dalam persaingan bisnis merupakan hal yang sangat penting, karena itu dibutuhkan suatu hal yang menjadi pembeda antara suatu produk dengan produk yang lainnya sehingga dapat memiliki kekuatan dalam menarik target pasar. Keunikan suatu produk dapat menjadikan suatu produk memiliki kemungkinan untuk lebih digemari konsumen dibandingkan dengan kompetitornya dan keunikan tersebut dikenal dengan istilah *Unique Selling Proposition*.

Sebagai media buku ilustrasi yang menyuguhkan materi aksara Jawa dasar yang mulai dari pengenalan pengertian aksara Jawa, sekilas sejarah aksara Jawa, pengenalan 20 aksara Jawa atau aksara *nglegena* yang akan dikemas dengan menvisualisasikan masing – masing 20 aksara Jawa dengan suatu bentuk kata yang bermakna dengan ilustrasi, dan buku tersebut terdapat karakter yang mengajak mereka untuk belajar dengan gaya mengajak mereka bermain sambil belajar, ilustrasi yang akan digunakan dengan teknik vektor dan bahasa yang mudah sehingga dapat dipahami dengan mudah, menarik dan menyenangkan oleh anak – anak usia 9 dan 10 tahun. Buku ilustrasi ini dilengkapi dengan cara penulisan aksara Jawa sehingga anak – anak akan terbiasa menulis aksara Jawa dan dilengkapi beberapa *game* interaktif mengenai hafalan aksara Jawa. Aksara jawa perlu dilestarikan karena merupakan warisan lokal, orang tua dan guru berperan penting untuk mengenalkan kepada anak – anak atau peserta didiknya, melalui buku inilah orang tua dapat memberi pengetahuan baru kepada anak – anak mereka serta

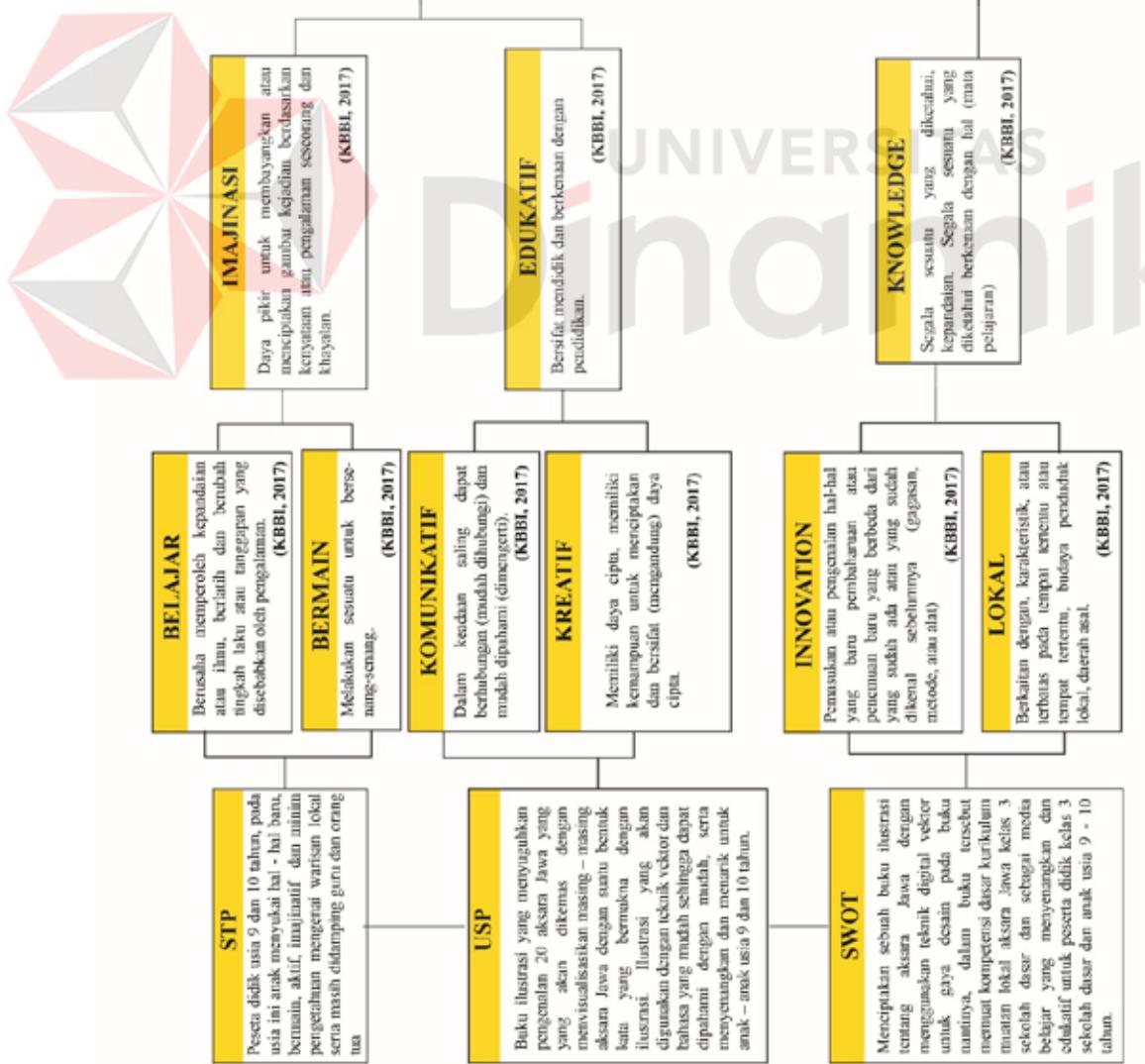
sebagai memudahkan guru untuk memperkenalkan aksara Jawa kepada peserta didiknya.

4.4.3 Keyword

Berdasarkan data yang telah terkumpul dari hasil wawancara, observasi, studi literatur, STP, dan beberapa data penunjang lainnya yang nantinya akan dijadikan sebuah keyword atau konsep.

Pemilihan kata kunci atau keyword dari dasar perancangan buku ilustrasi aksara Jawa dengan teknik digital vektor sebagai media pembelajaran anak kelas 3 sekolah dasar ini dipilih melalui penggunaan dasar acuan analisa data yang telah dilakukan. Menentukan keyword diambil berdasarkan data yang telah terkumpul dari hasil observasi, wawancara, literatur, STP, USP, dan analisis SWOT yang kemudian dijasikan sebagai strategi utama.

Tabel 4.2 menunjukkan proses pemilihan kata kunci atau *keyword* dalam dasar perancangan buku ilustrasi aksara Jawa dengan teknik digital vektor sebagai media pembelajaran anak kelas 3 sekolah dasar. Berdasarkan hasil proses pencarian keyword ditemukan kata kunci yaitu “*Delightful(Menarik dan menyenangkan)*”. Kata *Delightful* selanjutnya akan dideskripsikan lebih lanjut untuk menjadi konsep dasar perancangan buku ilustrasi aksara Jawa dengan teknik digital vektor sebagai media pembelajaran anak kelas 3 sekolah dasar.



Tabel 4.2 Analisis Keyword
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

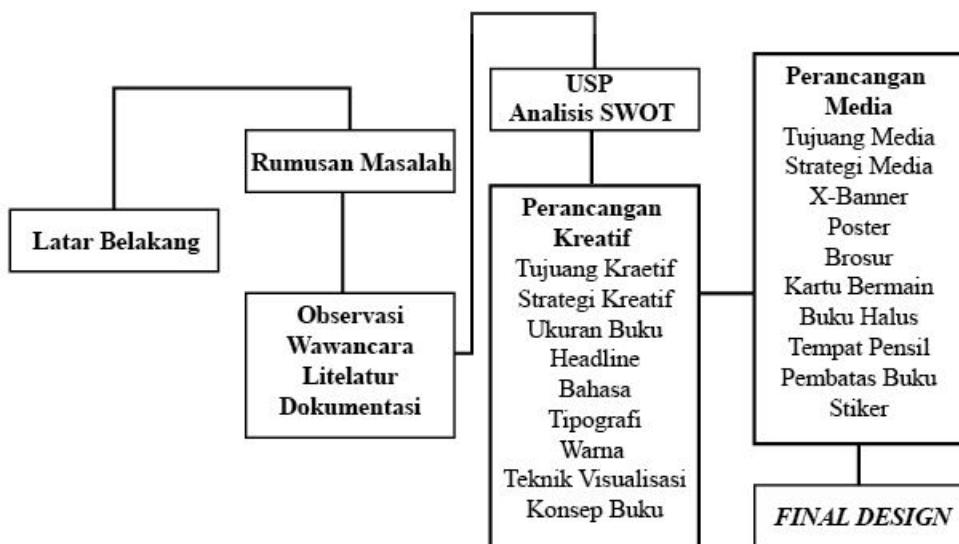
4.4.4 Deskripsi Konsep

Berdasarkan analisis keyword maka kesimpulan dari konsep yang akan menjadi acuan desain dalam perancangan buku ilustrasi aksara Jawa dengan teknik digital vektor sebagai media pembelajaran anak kelas 3 sekolah dasar yaitu “*Delightful*”. Kata *Delightful* mewakili dari semua keyword yang diambil dari wawancara, observasi, literatur, USP dan analisis SWOT yang pada akhirnya dijadikan sebagai strategi utama.

Deskripsi dari *Delightful* adalah memberikan banyak kesenangan atau kegembiraan, sangat menyenangkan. Dikenan, minat, berkenan, gemar, menyenangkan, menghendaki (<http://www.dictionary.com>). Aksara Jawa merupakan salah satu warisan budaya jawa yang patut berkenan untuk dikenalkan dan dipelajari, maka dari itu harus terus dilestarikan oleh generasi muda karena aksara Jawa dapat menjadi ikon budaya untuk masing – masing daerah. Jadi, kosep dalam perancangan buku ilustrasi ini mengusung tema yang berhubungan dengan *Delightful* (*Menarik dan menyenangkan*). Konsep utama juga dapat diartikan sebagai media belajar yang menarik dan menyenangkan dari media sebelumnya, melalui pemilihan desain yang *colorful* diharapkan buku aksara Jawa dapat lebih menarik dan menyenangkan dari pada buku yang sebelumnya serta memudahkan anak- anak untuk mempelajari aksara Jawa. Konsep *Delightful* bertujuan untuk merubah presepsi bahwa aksara Jawa adalah huruf yang menarik dan menyenangkan untuk dipelajari dan dikenal, serta tidak menjadi hal yang sulit dalam memperlari aksara Jawa. Melalui

visualisasi dari beberapa aksara Jawa yang menggunakan suatu kata yang bermakna dan dijadikan suatu ilustrasi dengan style karakter kartun yang komunikatif diharapkan dapat menarik perhatian anak – anak untuk mempelajari dan melestarikan warisan budaya lokal. Konsep *Delightful* juga bertujuan untuk mengedukasikan anak – anak untuk menghafalkan aksara Jawa dan menulis aksara jawa yang saat ini peserta didik kelas 3 kesulitan saat mempelajari aksara Jawa, serta mengomunikasikan bahwa banyak manfaat mempelajari aksara Jawa. Maka dari itu diharapkan dari perancangan buku ilustrasi aksara jawa dengan teknik digital vektor sebagai media pembelajaran anak kelas 3 sekolah dasar ini anak – anak mampu menyerap dan mempelajari aksara Jawa serta sebagai media belajar yang dibalut dengan cara yang edukatif dan menyenangkan.

4.5 Alur Perancangan



Tabel 4.3 Alur Perancangan

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

4.6 Perancangan Kreatif

4.6.1 Tujuan Kreatif

Perancangan buku ilustrasi aksara Jawa ini bertujuan sebagai media belajar yang menyenangkan dan edukatif untuk peserta didik kelas 3 sekolah dasar dan anak usia 9 - 10 tahun agar menumbuhkan minat dan memudahkan peserta didik mempelajari aksara Jawa serta begitu pentingnya melestarikan warisan budaya lokal kepada anak – anak. Pada buku ilustrasi aksara Jawa ini nantinya akan menampilkan pengenalan 20 aksara Jawa berserta masing – masing huruf akan menggunakan kata yang bermakna, kemudian diilustrasikan menggunakan gambaran yang akan mudah diingat anak – anak serta disajikan secara komunikatif dan edukatif. Selain itu juga agar target *audiance* yaitu anak – anak berusia 9- 10 tahun yang duduk dibangku kelas 3 sekolah dasar yang dimana anak dapat mempelajari warisan budaya lokal yang sedang berkembang untuk dilestarikan.

Dengan adanya *keyword* diharapkan dapat menjadi acuan dalam merancangan buku ilustrasi aksara Jawa dengan teknik digital vektor sebagai media pembelajaran anak kelas 3 sekolah dasar, sehingga mampu untuk memudahkan peserta didik dalam mengenalkan dan mempelajari aksara Jawa. Keyword yang digunakan adalah *Delightful* yang diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, literatur, STP, USP, dan analisa SWOT yang telah melalui proses analisa sehingga dapat menjadi acuan konsep dasar dalam merancang buku ilustrasi aksara Jawa ini.

4.6.2 Strategi Kreatif

Perancangan buku ilustrasi aksara Jawa dengan teknik digital vektor sebagai media pembelajaran anak kelas 3 sekolah dasar diperlukan strategi kreatif dalam

tampilan visualnya. Pesan dan daya tarik visual merupakan sesuatu yang penting dalam sebuah produk agar mampu menarik perhatian konsumen pada kesan pertama.

Dengan mengusung konsep *colorful* dari *keyword Delightful* yang digunakan sebagai desain dalam perancangan buku ilustrasi aksara Jawa yang memiliki tujuan sebagai sarana media pembelajaran aksara Jawa untuk peserta didik kelas 3 yang dimana saat ini aksara Jawa merupakan pelajaran yang sulit menurut peserta didik, serta aksara Jawa juga merupakan budaya lokal yang sedang berkembang untuk dilestarikan oleh pemerintah melalui kurikulum pendidikan. Selain itu juga agar Orang tua sadar terhadap pentingnya pengetahuan manfaat anak – anak mempelajari huruf nenek moyang yang merupakan warisan budaya lokal dengan visualisasi yang menarik dan komunikatif.

1. Format dan Ukuran Buku

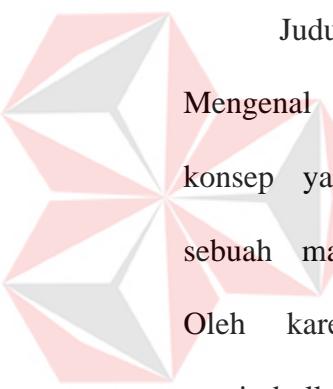
Buku ilustrasi yang akan dirancang nantinya berukuran 24 x 21 cm. Sedangkan banyaknya halaman buku 60 halaman termasuk *cover* dan *back cover*. Isi buku menggunakan kertas mohawk dengan ketebalan 176 gram, *cover* menggunakan artpaper dengan kertas *doff*, menggunakan *artpaper* 150 gram dengan laminasi *doff* serta menggunakan jilid hardcover.

2. Bahasa

Buku ilustrasi aksara Jawa akan menggunakan bahasa Indonesia tetapi juga akan terdapat sedikit bagian bahasa Jawa untuk menambah

kekuatan unsur lokal didalamnya dan menggunakan Bahasa Jawa Ngoko dikarenakan mudah untuk anak - anak. Sebagian besar dalam penjelasan ilustrasinya nantinya menggunakan bahasa Indonesia sehingga anak - anak mudah memahami isi dari buku ini nantinya. Hal tersebut juga bertujuan bahwa Indonesia juga mampu memproduksi buku ilustrasi dengan unsur lokal yang ada namun tidak kalah dengan produk buatan luar negeri.

3. *Headline (Judul)*



Judul buku yang digunakan dalam buku ilustrasi ini adalah “Ayo Mengenal Huruf Jawa”. Kata ini dipilih berdasarkan pertimbangan dari konsep yang telah ditentukan sebelumnya. Aksara Jawa sendiri adalah sebuah mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum bahasa Jawa. Oleh karena itu menggunakan kata ajakan “Ayo” dalam judul menimbulkan presepsi mengajak anak-anak untuk belajar aksara Jawa. Dengan pemilihan judul tersebut target audiance juga diajak untuk senang belajar aksara Jawa.

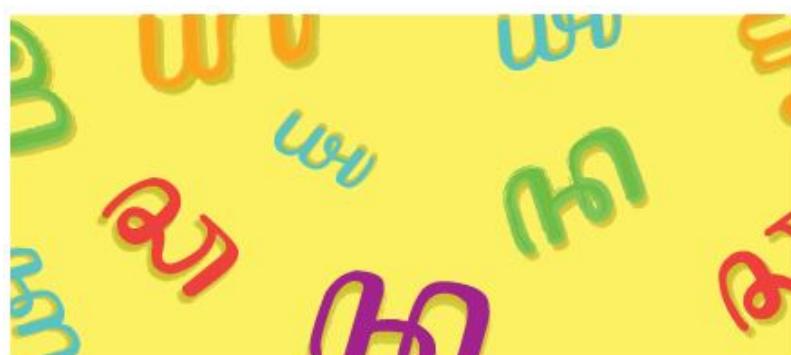
4. *Sub Headline*

Sub *headline* yang dipilih untuk buku ilustrasi aksara Jawa ini adalah “Menghafal dan Menulis 20 Huruf Jawa” . Hal ini dipilih untuk mempresentasikan isi buku sekaligus menjelaskan *headline* yang telah ditentukan sebelumnya. Buku ilustrasi aksara Jawa ini akan memuat 20 huruf aksara jawa untuk belajar menghafal dan menulis aksara Jawa.

5. Teknik Visualisasi

Teknik visualisasi merupakan cara yang akan digunakan dalam proses pembuatan visualisasi sebuah karya. Pada perancangan buku ilustrasi aksara Jawa ini menggunakan ilustrasi *digital (vector)* dimana dalam teknik ini hanya proses pewarnaan dan *layouting* dilakukan secara digital sedangkan proses sketsa dilakukan secara manual. Alasannya, vektor juga mampu membuat gambar dengan ukuran yang lebih besar, tetapi dalam ukuran file yang lebih kecil (Kusrianto, 2007:119). Gambar vektor bisa diubah-ubah ke berbagai ukuran dan juga dapat dicetak pada tingkat resolusi sebesar apapun tanpa kehilangan detail dan ketajaman gambar dan karakter tokoh maupun latar tempat disesuaikan dengan konsep yang telah dipilih.

Element visual yang mendukung ilustrasi inti dalam perancangan buku ilustrasi Aksara Jawa menggunakan element grafis huruf – huruf aksara Jawa sehingga antara elemen visual yang satu dengan yang lain terlihat lebih harmonis.



Gambar 4.25 Element Grafis
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Serta menggunakan karakter visual Ajisaka sebagai identitas pada percangan buku ilustrasi Aksara Jawa diolah menggunakan teknik digital vektor, Ajisaka sendiri adalah sebuah tokoh cerita rakyat mengenai asal usul Aksara Jawa.



Gambar 4.26 Karakter Ajisaka

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

6. Tipografi

Suatu jenis huruf dikatakan *legible* apabila masing-masing huruf atau karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain (Rustan 2011:74). Jenis huruf yang dipilih berdasarkan konsep dan keyword adalah font san serif dimana font tersebut memiliki ketebalan yang tidak terlalu kaku dan tidak simetris pada setiap hurufnya serta menimbulkan kesan *informal* dan *funny*. Jenis huruf yang akan digunakan pada buku ilustrasi aksara Jawa ini adalah font *Hopeless Hearth*, *Filsofon Soft* dan *YBG Kramawirya*.

a. *Hopeless Heart*

Hopeless Heart akan digunakan untuk judul cover agar menarik dan mudah untuk dibaca. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf ini adalah dekoratif dan funny, serta memiliki kesan traditional yang dekoratif terlihat pada tebal ketipis setiap ujung huruf. Oleh karena itu juga sangat cocok untuk judul karena mewakili konsep *delightful* yang menyenangkan.



b. *Filson Soft*

Sedangkan untuk font lain yang akan digunakan dalam buku ilustrasi aksara Jawa ini adalah *Filson Soft*. Font tersebut dipilih karena jenis font yang mudah dibaca dan terlihat santai untuk anak-anak. Pada masing-masing hurufnya dapat dibedakan satu sama lain.



Gambar 4.27 Font Hopeless Heart
 Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Gambar 4.28 Font Filson Soft
 Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

c. YGB Kramawirya



Gambar 4.29 Font YGB Kramawirya

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

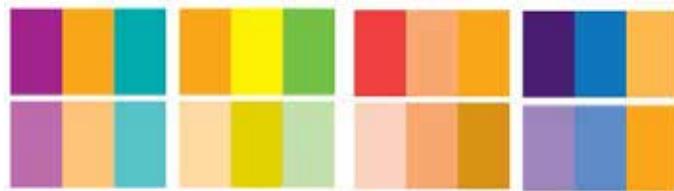
Font ini dipakai untuk bentuk – bentuk huruf Jawa. Font aksara Jawa YGB Kramawirya ini terlihat tidak terlihat kaku dan santai. Memudahkan anak – anak untuk melihat huruf Aksara Jawa tersebut.

7. Warna

Warna memiliki peran yang sangat besar dalam pengambilan keputusan saat pembelian barang. Penelitian yang dilakukan Institute for Color Research di Amerika menemukan bahwa seseorang dapat mengambil keputusan terhadap orang lain, lingkungan maupun produk hanya dalam waktu 90 detik, dan keputusan tersebut 90%-nya didasari oleh warna (Rustan, 2013: 72).

Pada pembuatan buku ilustrasi ini akan menggunakan warna yang sesuai dengan konsep *Delightful*. *Delightful* sendiri merupakan sesuatu yang menarik dan menyenangkan sehingga menimbulkan rasa gairah, semangat, ceria, dan enjoy. Dalam hal ini warna yang digunakan adalah skema warna dasar welcome berdasarkan dari buku teori color harmoni 2, skema warna dasar welcome merupakan kombinasi warna kuning atau kuning – orange (Bride M Whelan, 1994).

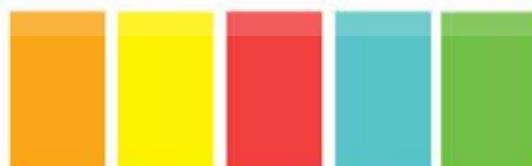
Dimana kombinasi warna memberi kesan hangat dan menyenangkan serta memberi ekspresi ceria dan ramah.



Gambar 4.30 Skema Warna Welcome

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Dari pemilihan warna diatas akan digunakan beberapa sebagai warna utama yang akan digunakan dalam desain nantinya. Warna yang akan digunakan sebagai warna utama akan sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan. Agar buku ilustrasi aksara Jawa ini jadi lebih fokus dan memiliki ciri khas maka terpilih 5 warna colorful yaitu orange, kuning, pink, biru, dan hijau yang memiliki kesan enjoy, cheerful dan attractive.



Gambar 4.31 Skema Warna Terpilih

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Warna tersebut sangat tepat jika digunakan untuk anak-anak mengingat, anak-anak memiliki imajinasinya masing-masing sehingga akan mempengaruhi dan merangsang kreativitasnya, selain itu warna ini juga sangat menarik jika ditujukan untuk anak berusia 9 dan 10 tahun.

8. Layout

Layout merupakan penataan elemen-elemen visual sehingga menarik untuk dilihat ataupun dibaca. *Layout* yang digunakan dalam buku ilustrasi aksara Jawa adalah layout dengan keseimbangan simetris. Menurut buku *Layout dan Dasar Penerapannya* (Rustan, 2009: 82) *layout* keseimbangan simetris memberi kesan adanya movement/gerakan sehingga lebih dinamis dan tidak statis/kaku. Sebagai referensi akan menggunakan contoh *layout* seperti gambar dibawah.



Gambar 4.32 Referensi *Layout*

Sumber : www.instagram.com

9. Konsep Buku

Konsep yang diterapkan pada buku ilustrasi aksara Jawa ini adalah dengan menonjolkan visualisasi pengenalan 20 aksara Jawa dengan menggunakan sebuah kata sederhana dan bermakna, yang akan diilustrasikan pada setiap kata dari aksara Jawa tersebut. Menurut hasil obeservasi dengan melakukan penyebaran koisoner berupa macam-macam style ilustrasi vektor yang disebarluaskan kepada anak – anak kelas 3 sekolah dasar, dari hasil tersebut didapatkan 40% dari 80 sampel memilih style America. Oleh karena itu ilustrasi yang akan digunakan menyesuaikan dengan menggunakan teknik digital vektor serta gaya ilustrasi yang digunakan yaitu gaya

kartun western Amerika, agar target audience tertarik dan dapat menangkap isi buku dengan mudah.



Grafik 4.7 Gaya Ilustrasi

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

Pada perancangan buku ilustrasi aksara Jawa ini menggunakan ilustrasi *digital (vektor)* dimana dalam teknik ini hanya peroses perwarnaan dan *layouting* dilakukan secara digital sedangkan proses sketsa dilakukan secara manusi. Alasan memilih digital vektor, karena gambar vektor bisa diubah-ubah keberbagai ukuran dan juga dapat dicetak pada tingkat resolusi sebesar apapun tanpa kehilangan detail dan ketajaman gambar dan ilustrasi disesuaikan dengan konsep yang telah dipilih.

Konten dalam buku ilustrasi ini tidak langsung menampilkan desain ilustrasi 20 huruf aksara, namun yang ditampilkan terlebih dahulu adalah sekilas cerita asal-usul aksara Jawa serta deskripsi mengenai aksara Jawa. Begitu juga konten buku ilustrasi tidak hanya menampilkan pengenalan 20 huruf saja tetapi akan ada latian dan evaluasi yang akan membantu mereka untuk menghafal huruf

aksara Jawa. Selain itu juga menampilkan titik bayangan cara menulis aksara Jawa dan belajar menulis huruf.

4.7 Perencanaan Media

4.7.1 Tujuan Media

Menurut Morissan, (2010:189) tujuan media adalah menggambarkan apa yang ingin dicipta suatu perusahaan berkenaan dengan penyampaian pesan suatu produk. Tujuan dari pembuatan media ini nantinya diharapkan mampu diterima oleh masyarakat serta membuat anak – anak dapat melestarikan budayanya.

4.7.2 Strategi Media

Dalam penciptaan buku Aksara Jawa ini akan digunakan beberapa media yang efektif dalam mendukung produk sebagai sebagai bacaan bagi anak – anak dan disukai anak – anak. Pemilihan media disesuaikan dengan karakter audiance yang dituju, sehingga didapatkan efektivitas komunikasi terhadap apa yang ingin disampaikan di dalam buku dan media pendukung lainnya. Dalam upaya untuk memperkenalkan buku ilustrasi aksara Jawa ini akan menggunakan beberapa media diantaranya adalah :

a. Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi dipilih sebagai media utama elemen visual seperti ilustrasi dapat mempengaruhi minat peserta didik untuk membaca. Selain itu, jarang ditemukan buku ilustrasi aksara Jawa dengan teknik digital vektor.

b. X-Banner

Media X-Banner merupakan media promosi yang digunakan untuk memberi pengetahuan terhadap target market mengenai konten produk yang ditawarkan. Selain itu x

-banner digunakan karena mudah dilihat dan menarik perhatian target market.

c. Poster

Poster merupakan media dapat di pasang diaman saja dan juga dapat digunakan lagi di lain waktu.

d. Brosur

Brosur merupakan media pendukung dalam perancangan buku ilustrasi *Ayo Mengenal Huruf Jawa*. Penyebaran brosur bekerja sama dengan pihak sekoalah dan disebarluaskan kepada peserta didik dan wali peserta didik untuk memberi pengetahuan sekilas mengenai aksara Jawa sekaligus media untuk mempromosikan buku. Brosur menggunakan ukuran 10 cm x 14,5 cm dengan lipat satu dan menggunakan kertas *Artpaper* 260 gram menggunakan laminasi glossy, diproduksi dengan sistem digital vektor full color 2 sisi (bolak-balik).

e. Kartu Bermain

Kartu bermain merupakan pelengkapan buku yang sapaya diguanakan untuk menguji pemahaman target audiance terhadap buku. Kartu bermain berisi ilustrasi dan huruf aksara Jawa sekitar 20 kartu bermian, dapat dimainkan bersama orang tua atau dengan peserta didik sendiri. Kartu bermain berukuran 8,9 cm x 6,4

cm dicetak menggunakan teknik digital print di kertas. Beserta pakajing kartu bermain yang akan dicetak dikertas karton laminasi *glossy*.

f. Buku Halus

Buku Halus ini untuk media membantu peserta didik menulis aksara Jawa dan bisa juga menja sovernir buku untuk menulis dalam mata pelajaran yang lain, untuk desain cover full color dengan digital vektor dan ukuran buku halus 16 x 21 cm.

g. Tempat Pensil

Tempat pencil dapat diguanakn sebagai sovenir dan juga dapat membantu mempromosikan produk ketika orang melihat tempat pencil tersebut.Ukuran tempat pencil 19 cm x 10 cm dengan bahan canvas.

h. Pembatas Buku

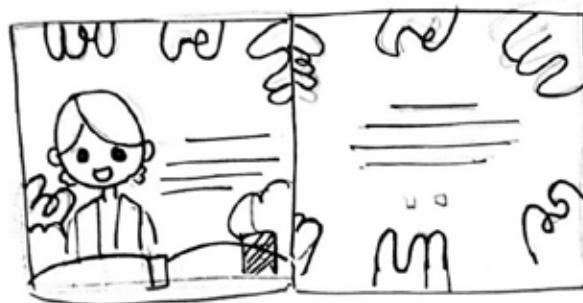
Pembatas buku berguna dalam menandai halaman yang kita baca juga dapat digunakan sebagai media promosi karena bentuk buku pembatas yang menarik.

i. Stiker

Stiker digunakan sebagai tambahan dari pembelian buku. Selain itu, stiker dpat digunakan sebagai media promosi.

4.7.3 Perancangan Desain Layout

1. Desain Kover dan Kover Belakang



Gambar 4.33 Kover Depan (kiri) dan Belakang (Kanan)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Layout halaman sampul memuat gambar sekumpulan elemen grafis huruf Hanacaraka, serta pada cover depan terdapat karakter Ajisaka diatas sebuah buku. Karakter Ajisaka sendiri adalah tokoh cerita rakyat mengenai asal usul Aksara Jawa. Hal ini bertujuan agar pembaca dapat segera mengetahui bahwa buku tersebut merupakan buku belajar Aksara Jawa dan juga pada cover depan terdapat tulisan Untuk umur 9 dan 10 tahun pada pojok kanan bawah menunjukan bahwa buku ini ditujukan untuk anak umur 9 dan 10 tahun khususnya anak kelas 3 sekolah dasar yang mulai disuguhkan pelajaran mengenai Aksara Jawa. Pada cover belakang terdapat sinopsis buku pada bagian tengah halaman dan logo stikom dan dky stikom pada bagian tengah bawah halaman.

2. Halaman 4 dan 5

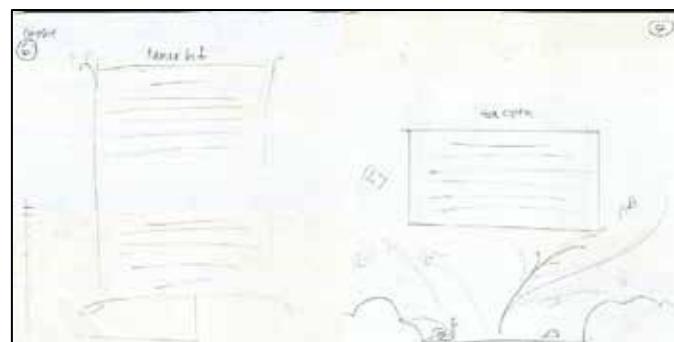


Gambar 4.34 Halaman 4 (kiri) dan 5 (Kanan)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Halaman 4 dan 5 merupakan halaman pengantar pembukaan atau bisa
dibilang Sub judul dan Sub headline setelah halaman cover depan. Ilustrasi pada
halaman 4 bersambung sampai halaman 5 sehingga menimbulkan kesan bahwa
keduanya merupakan satu kesatuan.

3. Halaman 6 dan 7

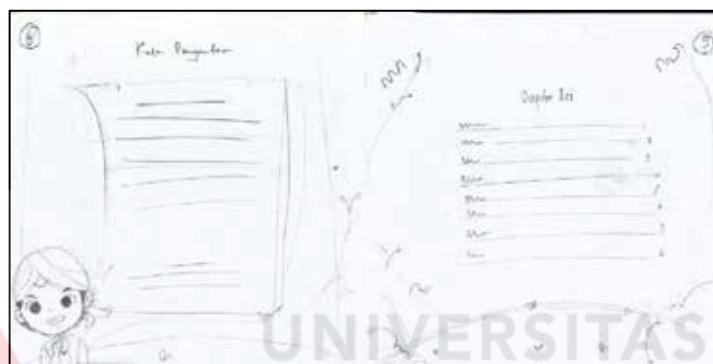


Gambar 4.35 Halman 6 (kiri) dan 7 (Kanan)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 6 berisi *layout* mengenai teks nama – nama penyusun buku seperti penulis, editor, illustrator, ilustrator etc, yang diletakkan dibagian tengah halaman. Sedangkan untuk halaman 7 berisi teks prihal hak cipta. Pada halaman 6 dan 7 digunakan *menuiscript grid* dimana hanya terdapat satu kolom dalam *layout* satu halaman.

4. Halaman 8 dan 9



Gambar 4.36 Halaman 8 (kiri) dan 9 (Kanan)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 8 terdapat teks yang tertulis mengenai kata pengantar yang terdapat pada tengah halaman dan ada ilustrasi bungkit hijau yang menyambung pada halaman berikutnya. Penempatan ilustrasi pada bawa halaman bertujuan untuk memenuhi prinsip keseimbangan pada *layout*. Pada halaman 9, merupakan halaman tempat teks daftar isi.

5. Halaman 10 dan 11



Gambar 4.37 Halaman 10 (kiri) dan 11 (Kanan)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 10 dan 11 merupakan halaman salam pembukaan untuk memulai ke halaman berikutnya. Ilustrasi pada halaman 10 menggunakan karakter Ajisaka yang sedang berbicara dengan gambar balon percakapan, seolah – olah Ajisaka sedang menyampaikan suatu pembukaan. Teks pada balon percakapan pada halaman 11 yaitu mengenai teks yang berisi ajakan untuk belajar Aksara Jawa.

6. Halaman 12 dan 13



Gambar 4.38 Halaman 12 (kiri) dan 13 (Kanan)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 12 dan 13 ini merupakan memaparkan sejarah singkat mengenai aksara Jawa menurut cerita rakyat Ajisaka. Ilustrasi pada halaman 13

menampilkan Ajisaka sedang membaca buku dan terlihat duduk sila dan keris disebelahnya. Pada halaman 12 menampilkan teks sejarah singkat Aksara Jawa.

7. Halaman 14 dan 15



Gambar 4.39 Halaman 14 (kiri) dan 15 (Kanan)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 14 dan 15 menampilkan teks berupa definisi Aksara Jawa. Pada halaman 14 menampilkan ilustrasi balon percakapan dan karakter Ajisaka dengan teks kalimat tanya “Apa si Aksara Jawa itu ?” dan balon bercakapan tersebut menyambuk kepada halaman selanjutnya, halaman 15 menampilkan teks definisi Aksara Jawa.

8. Halaman 16 dan 17



Gambar 4.40 Halaman 14 (kiri) dan 15 (Kanan)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 14 menampilkan mengenai jumlah huruf Aksara Jawa yang akan dipelajari dan untuk halaman 15 awalan pembukaan bab 1 yaitu “HaNaCaRaKa” dengan meliputi tema ilustrasi nama – nama profesi.

9. Halaman 18 sampai 22



Gambar 4.41 Halaman 18 (kiri) dan 19 (Kanan)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman ini memasuki pengenalan huruf Aksara Jawa berserta ilustrasi yang akan ditampilkan. Pada halaman 18 menampilkan ilustrasi Hakim yang mewakili konsonan kata huruf “Ha” dan untuk halaman 19 huruf “Na” yang menampilkan ilustrasi “Nakoda” yaitu kapten kapal. Pada setiap halaman terdapat cara menulis Aksara Jawa dengan garis bayangan dan penjelasan masing – masing profesi.



Gambar 4.42 Halaman 20 (kiri) dan 21 (Kanan)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman ini masih menampilkan huruf selanjutnya yaitu “Ca” dan “Ra”.

Pada halaman 20 menampilkan ilustrasi “Calang” yaitu sebuah prajurit dan pada halaman 21 menampilkan ilustrasi “Ratu”.

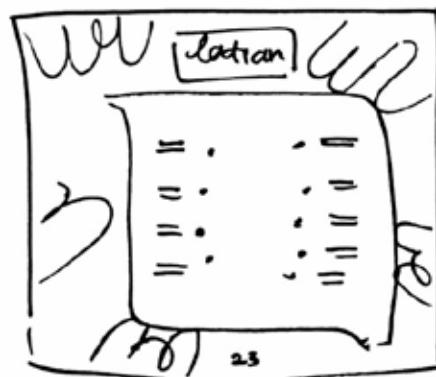


Gambar 4.42 Halaman 22

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 22 ini menampilkan gambar “Kadhet” yang artinya pencopet yang mewakili huruf “Ka”.

10. Halaman 23

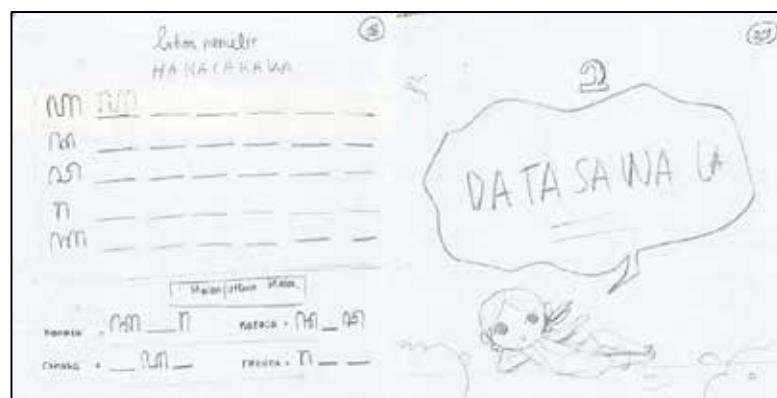


Gambar 4.43 Halaman 23

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 23 memuat latihan Bab 1 yaitu tentang huruf “HaNaCaRaKa” latian ini dibentuk dengan menyambukan sebuah kata pada huruf yang benar.

11. Halaman 24 dan 25



Gambar 4.44 Halaman 24 (kiri) dan 25 (Kanan)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halamn 24 menampilkan latihan menulis huruf “HaNaCaRaKa” dengan dibawahnya ada contoh kata – kata yang di tulis kedalam “HaNaCaRaKa”.

Latihan menulis menggunakan titik bayangan agar anak – anak bisa terlatih dan mengingat hurufnya. Setalah itu untuk halaman 25 halaman awal bab 2 yaitu”DaTaSaWaLa” yang akan bertemakan kata kerja.

12. Halaman 26 sampai 30



Gambar 4.45 Halaman 26 (kiri) dan 27 (Kanan)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 46 menampilkan diawali dengan kata “Dahar” yang artinya makan dahar sendiri mewakili huruf “Da”. Kemudian untuk halaman 27 yaitu huruf “Ta” dengan kata “Takon” yang diilustrasikan anak – anak sedang mengangkat tangan untuk bertanya.



Gambar 4.46 Halaman 28 (kiri) dan 29 (Kanan)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 28 dilanjutkan dengan ilustrasi huruf yang berikutnya yaitu “Sa” dengan menggunakan kata kerja “Sare” yang artinya tidur, pada ilustrasi halaman tersebut melihatkan anak yang sedeng tidur. Sedangkan untuk halaman berikutnya yaitu huruf “Wa” yang menggunakan kata kerja “Waca” yang artinya membaca dalam ilustrasinya menggunakan anak yang sedang membaca buku.

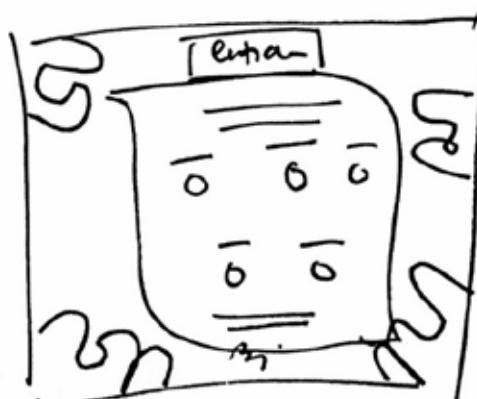


Gambar 4.47 Halaman 30

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 30 huruf “La” dengan menggunakan kata kerja “Lados” yang artinya melayani di halaman tersebut menggunakan ilustrasi seseorang sedang melayani di sebuah lestoran.

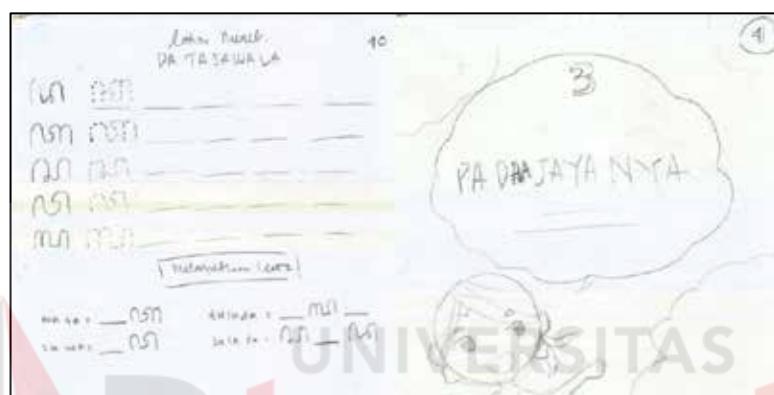
13. Halaman 31



Gambar 4.48 Halaman 31
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman ini menampilkan teks berupa latihan huruf bab 2 yaitu DaTaSaWaLa, pada latian tersebut mengurutkan huruf DaTaSaWaLa dengan mengisi angka pada lingkaran.

14. Halaman 32 dan 33



Gambar 4.49 Halaman 32 (kiri) dan 33 (Kanan)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018
Pada halaman 32 latihan menulis untuk huruf “DaTaSaWaLa” dengan halaman sebelumnya mengenai cara menulisa Aksara Jawa dengan titik bayangan untuk huruf. Kemudian untuk halaman 33 halaman awal untuk bab 3 “PaDhaJaYaNya” dengan menggunakan tema kata benda.

15. Halaman 34 sampai 38



Gambar 4.50 Halaman 34 (kiri) dan 35 (Kanan)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 34 ilustrasi huruf “Pa” menggunakan kata “Pacul” artinya dengan cangkul dengan ilustrasi seorang petani membawa cangkul. Kemudian untuk halaman 35 huruf “Dha” dengan kata “Dhayung” yang artinya dayung dengan menggunakan ilustrasi seseorang sedang mendayung kapal.

**Gambar 4.51 Halaman 37 (kiri) dan 36 (Kanan)**

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 36 huruf berikutnya yaitu “Ja” yang artinya jaring dengan menggunakan ilustrasi orang sedang menjaring ikan. Pada halaman 37 huruf berikutnya adalah “Ya” dengan menggunakan kata “Yatra” yang artinya Uang, pada halaman ini menggunakan ilustrasi uang diatas meja.



Gambar 4.52 Halaman 38
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 38 ilustrasi huruf “Nya” yang menggunakan kata “Nyamping” yang artinya kain panjang yang digunakan oleh kaum pria, dengan menggunakan ilustrasi seorang lelaki menggunakan baju adat Jawa.

16. Halaman 39



Gambar 4.53 Halaman 39
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 39 merupakan evaluasi bab 3, pada evaluasi ini menghitung beberapa huruf aksara Jawa PaDhaJaYaNya.

17. Halaman 40 dan 41



Gambar 4.54 Halaman 40 (kiri) dan 41 (Kanan)
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 40 memuat latian menulis pada bab 3 “PaDhaJaYaNya” seperti halaman sebelumnya. Dan untuk halaman 41 halaman awal bab 4 pengenalan huruf “MaGaBaThaNga”.

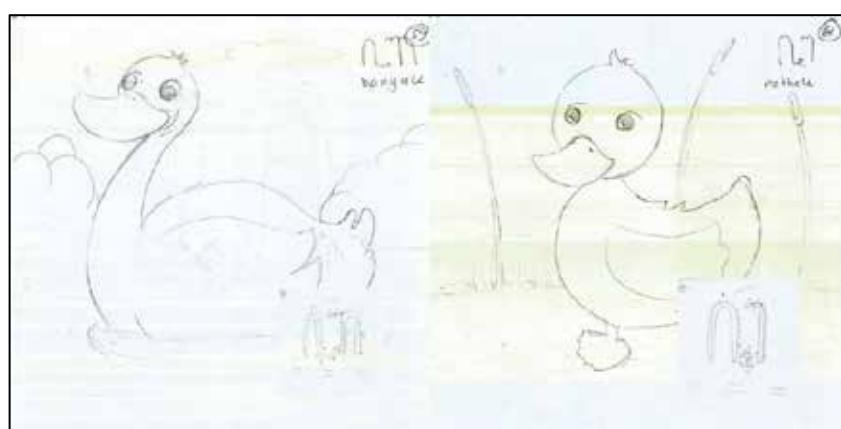
18. Halaman 42 sampai 46



Gambar 4.55 Halaman 42 (kiri) dan 43 (Kanan)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

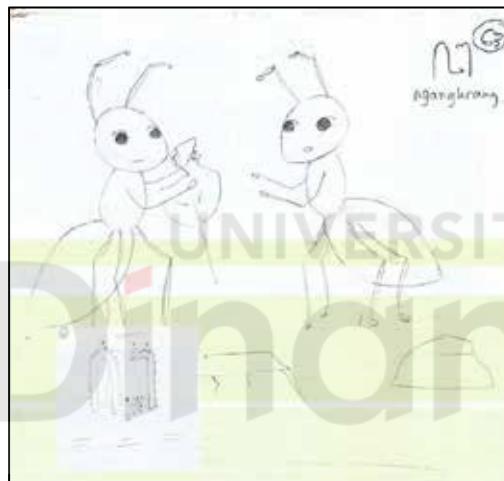
Pada halaman 42 ilustrasi huruf “Ma” dengan menggunakan kata hewan “Macan” pada halaman ini memlihatkan ilustrasi macan di sebuah hutan. Pada halaman 43 ilustrasi huruf “Ga” dengan nama hewan “Gajah” yang menampilkan ilustrasi Gajah sedang di hutan.



Gambar 4.56 Halaman 44 (kiri) dan 45 (Kanan)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

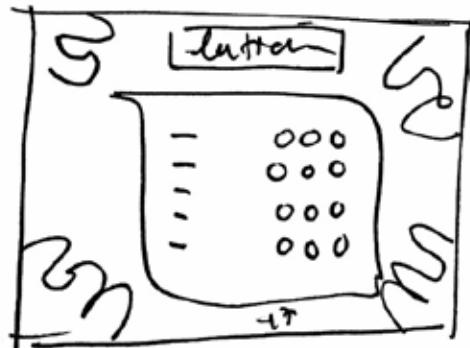
Pada halaman 44 menampilkan huruf “Ba” dengan menggunakan nama “Banyak” yang artinya angsa, dengan ilustrasi angsa yang sedang berenang di sungai. Sedangkan pada halama 45 dengan ilustrasi huruf “Tha” yang menggunakan kata “Menthok” yang artinya bebek pada ilustrasi halaman ini menampilkan seekor bebek sedang berjalan di dekat sungai.

**Gambar 4.57 Halaman 46**

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 46 merupakan huruf terakhir yaitu “Nga” dengan menggunakan nama hewan “Ngangkrang” yang artinya semut rang – rang yang besar. Pada halaman ini menggunakan ilustrasi 2 semut rang – rang sedang memakan daun.

19. Halaman 47

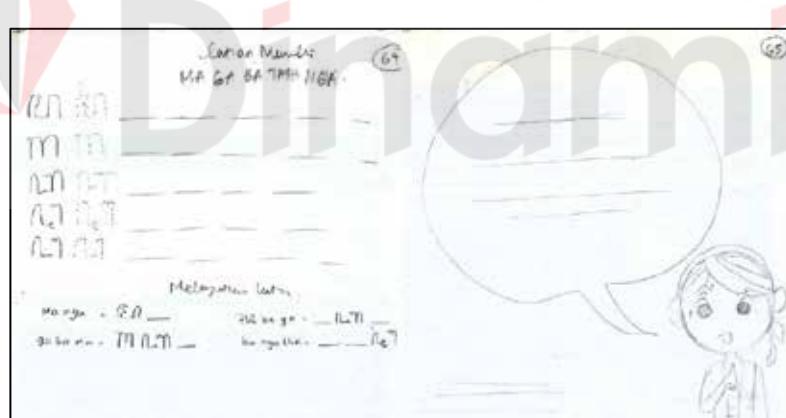


Gambar 4.58 Halaman 47
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 46 ini merupakan halaman evaluasi bab 4 “MaGaBaThaNga”

yang dimana pada evaluasi ini melingkari huruf yang benar.

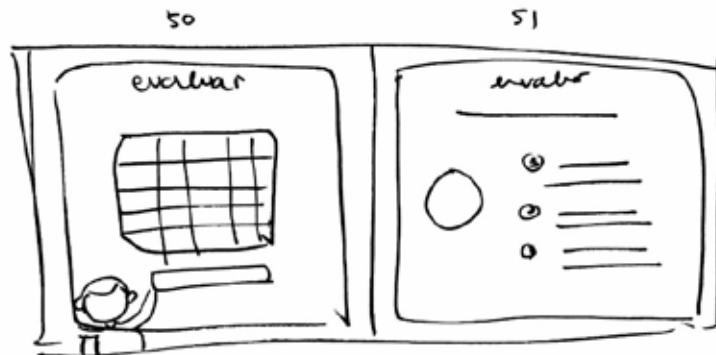
20. Halaman 48 dan 49



Gambar 4.59 Halaman 48 (kiri) dan 49 (kanan)
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 48 menampilkan latihan menulis bab 4 “MaGaBaThaNga” seperti halaman – halaman bab sebelumnya. Sedangkan pada halaman 49 manmpilkan awalan bab evaluasi dengan ilustrasi karakter Ajisaka dan balon percakapan untuk mengajak untuk ke tahap evaluasi.

21. Halaman 50 sampai 53



Gambar 4.60 Halaman 50 (kiri) dan 51 (kanan)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 50 sampai 53 ini merupakan bab mengenai evaluasi Aksara

Jawa dari bab 1 sampai bab 4. Pada evaluasi ini dilakukan secara interaktif. Pada halaman 50 evaluasi ini mengajak untuk ngisi huruf aksara Jawa yang hilang dengan urutan yang sesuai. Sedangkan pada halaman 51 terdapat sebuah kalimat sederhana ke dalam aksara Jawa dengan mengisi huruf aksara Jawa yang kosong sesuai dengan kalimat ada diatasnya.



Gambar 4.61 Halaman 52 (kiri) dan 53 (kanan)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 52 evaluasi selanjutnya yaitu menerjemahkan kata sederhana kedalam huruf Aksara Jawa. Sedangkan untuk halaman 53 membantu Ajisaka untun mengisi arti masing – masing 20 huruf aksara Jawa.

22. Halaman 54 dan 55

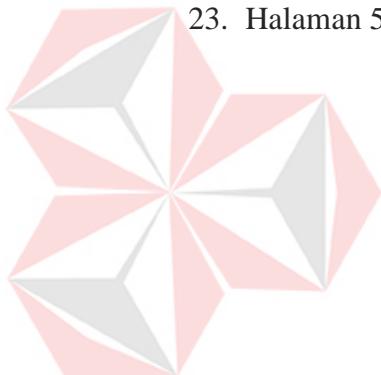


Gambar 4.62 Halaman 54 (kiri) dan 55 (kanan)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman ini sebuah halaman penutup dari sebuah buku seperti salam sampai jumpa pada halaman 54 dan untuk halaman 55 menampilkan biodata penulis.

23. Halaman 56

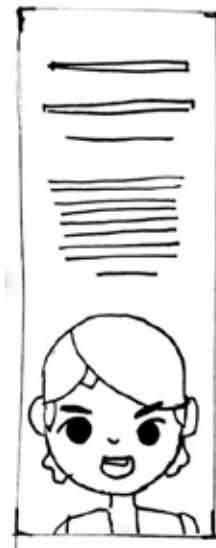


Gambar 4.63 Halaman 56

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 56 ini memaparkan halaman teks daftar pustaka untuk bagian akhir buku.

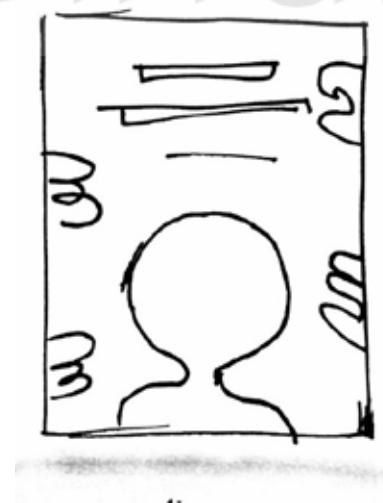
24. X-Banner

**Gambar 4.64 Desain X-Banner**

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada desain X-Banner di desain dengan menonjolkan karakter Ajisaka dan terdapat judul buku di bagian atas serta penjelasan mengenai buku ilustrasi aksara Jawa.

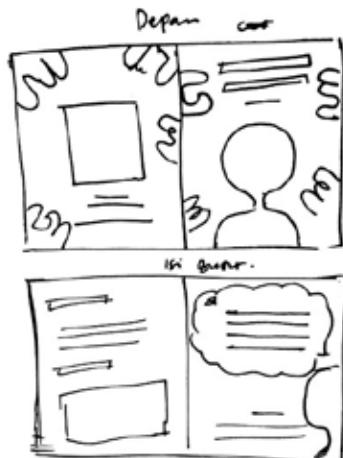
25. Poster

**Gambar 4.65 Desain Poster**

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Sama seperti X-Banner, desain poster menonjolkan karakter Ajisaka dan pada content isi poster memuat judul.

26. Brosur



Gambar 4.66 Desain Brosur

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Desain brosur yang akan di gunakan 1 lipat 2 sisi depan belakang, dengan karakter Ajisaka dan element huruf Aksara Jawa. Untuk isi konten brosur tentang penjelasan Aksara Jawa dan memaparkan huruf – huruf Aksara Jawa serta menampilkan teks manfaat belajar Aksara Jawa lalu bagian akhir belakang brosur menjelaskan buku ilustrasi Aksara Jawa.

27. Kartu Bermain

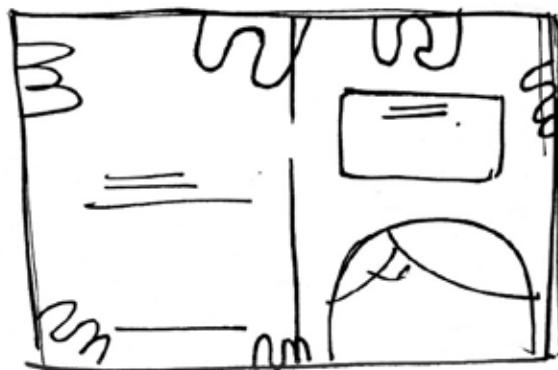


Gambar 4.67 Desain Kartu Mainan

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada desain kartu mainan menampilkan ilustrasi dan dibelakangnya terdapat huruf Aksara Jawa. Kartu bermain akan berjumlah 20 kartu bermain.

28. Buku Halus

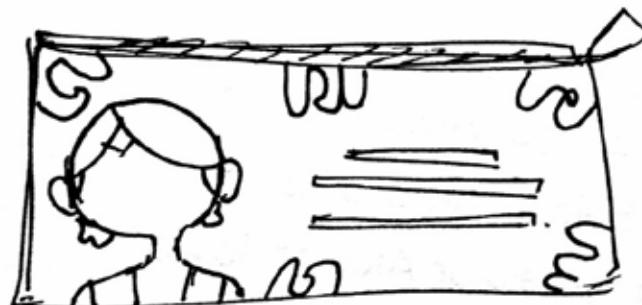


Gambar 4.68 Desain Buku Halus

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada desain kover buku halus menggunakan karakter Ajisaka seperti desain yang lain agar terlihat harmonis dan memiliki suatu identitas suatu produk.

29. Tepak Pencil



Gambar 4.69 Desain Tempat Pensil

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada bagian desain tepak pensil sama dengan yang lain memunculkan karakter Ajisaka dan menggunakan element Aksara Jawa.

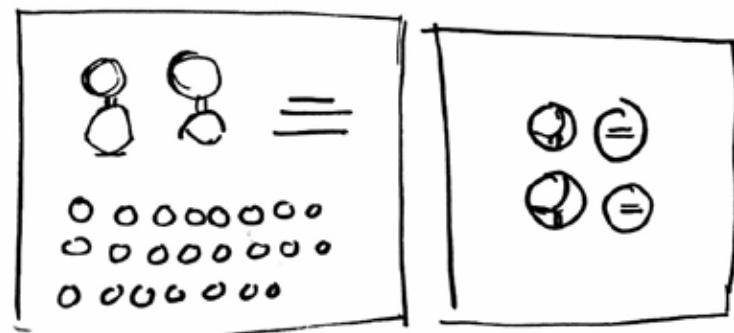
30. Pembatas Buku

**Gambar 4.70 Desain Pembatas Buku**

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Desain pembatas buku dibuat dengan bentuk yang unik menggunakan kepala Ajisaka pada bagian atas pembatas buku. Dengan desain yang simpel dan terdapat judul buku ilustrasi.

31. Stiker

**Gambar 4.71 Desain Stiker**

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada desain stiker sendiri menampilkan 2 verian stiker yang berbentuk lingkaran dan stiker Ajisaka serta 20 huruf Aksara Jawa yang bisa dipotong sendiri.

4.8 Implementasi Karya

4.8.1 Media Utama



Gambar 4.72 Desain Halaman Cover Depan dan Belakang

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Cover depan terdapat karakter Ajisaka diatas sebuah buku. Karakter Ajisaka sendiri adalah tokoh cerita rakyat mengenai asal usul Aksara Jawa. Hal ini bertujuan agar pembaca dapat segera mengetahui bahwa buku tersebut merupakan buku belajar Aksara Jawa dan juga pada cover depan terdapat tulisan Untuk umur 9 dan 10 tahun pada pojok kanan bawah menunjukan bahwa buku ini ditujukan untuk

anak umur 9 dan 10 tahun khususnya anak kelas 3 sekolah dasar yang mulai disuguh pelajaran mengenai Aksara Jawa.

Gambar 4.73 Desain Halaman Pembuka

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman pembuka menggunakan tipografi yang mewakili judul “Ayo



Mengenal Huruf Jawa” dengan subjudul “Mengenal dan menulis 20 Huruf Jawa” sam dengan cover depan.



Gambar 4.74 Desain halaman 6 dan 7

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 6 berisi *layout* mengenai teks nama – nama penyusun buku seperti penulis, editor, illustrator, ilustrator etc, yang diletakkan dibagian tengah halaman. Sedangkan untuk halaman 7 berisi teks prihal hak cipta.



Gambar 4.75 Desain 8 dan 9

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

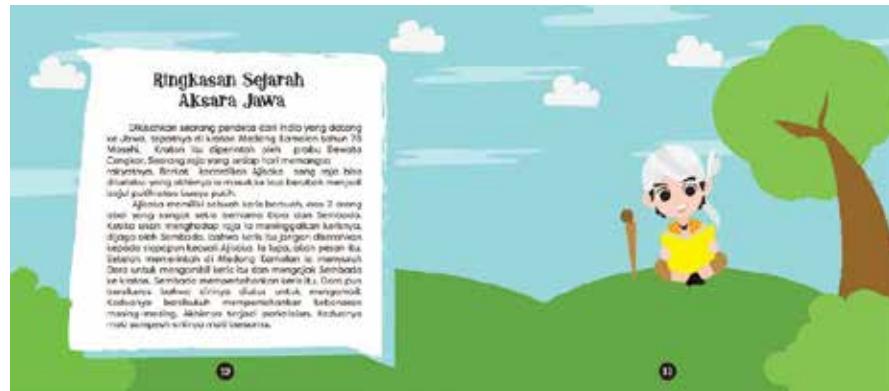
Pada halaman 8 terdapat teks yang tertulis mengenai kata pengantar dan halaman 9, merupakan halaman tempat teks daftar isi.



Gambar 4.76 Desain 10 dan 11

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 10 dan 11 merupakan halaman salam pembukaan untuk memulai ke halaman berikutnya. Ilustrasi pada halaman 10 menggunakan karakter Ajisaka yang sedang berbicara dengan gambar balon percakapan.



Gambar 4.77 Desain 12 dan 13
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 12 dan 13 ini merupakan memaparkan sejarah singkat mengenai aksara Jawa menurut cerita rakyat Ajisaka.



Gambar 4.78 Desain 14 dan 15
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 14 dan 15 menampilkan teks berupa definisi Aksara Jawa. Pada halaman 14 menampilkan ilustrasi balon percakapan dan karakter Ajisaka dengan teks kalimat tanya “Apa si Aksara Jawa itu ?” dan balon bercakapan tersebut menyambut kepada halaman selanjutnya, halamaan 15 menampilkan teks definisi Aksara Jawa.



Gambar 4.79 Desain 16 dan 17

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 14 menampilkan mengenai jumlah huruf Aksara Jawa yang akan dipelajari dan untuk halaman 15 awalan pembukaan bab 1 yaitu “HaNaCaRaKa” dengan meliputi tema ilustrasi nama – nama profesi.



Gambar 4.80 Desain 18 dan 19

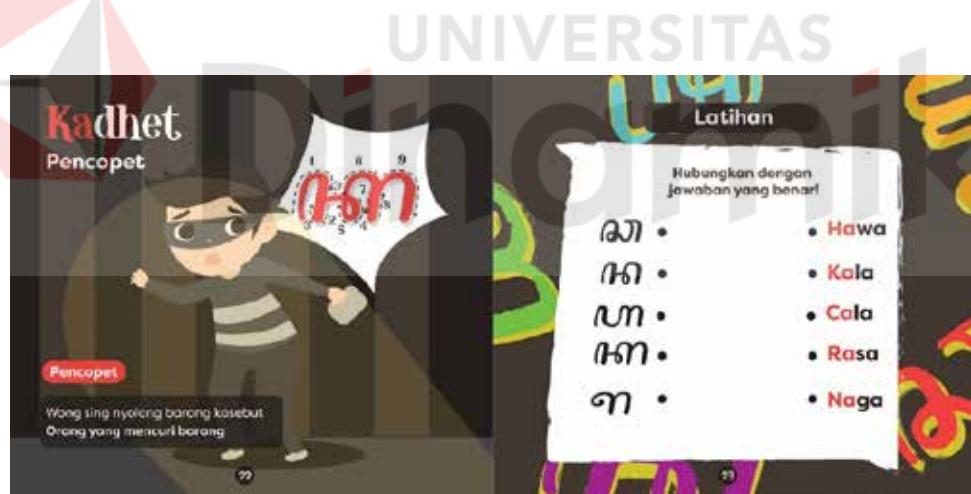
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman ini memasuki pengenalan huruf Aksara Jawa berserta ilustrasi yang akan di tampilkan. Pada halaman 18 mengenalkan huruf “Ha” yang diilustrasikan “Hakim” dan halaman 19 “Na” yang diilustrasikan “Nakoda”.



Gambar 4.81 Desain 20 dan 21
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 20 mengenalkan huruf “Ca” yang diilustrasikan”Calang” dan halaman 19 “Ra” yang diilustrasikan “Ratu”.



Gambar 4.82 Desain 22 dan 23
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 22 mengenalkan huruf “Ka” yang diilustrasikan”Kadhet” dan pada halaman 23 Pada halaman latian Bab 1 yaitu tentang huruf “HaNaCaRaKa” latian ini dibentuk dengan menyambukan sebuah kata pada huruf yang benar.



Gambar 4.83 Desain 24 dan 25
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 24 menampilkan latihan menulis huruf “HaNaCaRaKa” dengan dibawahnya ada contoh kata – kata yang ditulis kedalam “HaNaCaRaKa”. Setelah itu untuk halaman 25 halaman awal bab 2 yaitu ”DaTaSaWaLa” yang akan bertemakan kata kerja.



Gambar 4.84 Desain 26 dan 27
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 26 mengenalkan huruf “Da” yang diilustrasikan ”Dahar” dan halaman 27 ”Ta” yang diilustrasikan ”Takon”.



Gambar 4.85 Desain 28 dan 29

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 28 mengenalkan huruf “Sa” yang diilustrasikan”Sare” dan

halaman 27 “Wa” yang diilustrasikan “Waca”.



Gambar 4.86 Desain 30 dan 31

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 30 mengenalkan huruf “La” yang diilustrasikan ”Lados” dan

pada halaman 31 latian Bab 2 yaitu tentang huruf “DaTaSaWaLa” latian ini dibentuk dengan mengurutkan huruf DaTaSaWaLa dengan menulis angka pada lingkaran.



Gambar 4.87 Desain 32 dan 33
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 32 menampilkan latihan menulis huruf “DaTaSaWaLa” dengan dibawahnya ada contoh kata – kata yang di tulis kedalam “DaTaSaWaLa”. Setalah itu untuk halaman 33 halaman awal bab 3 yaitu”PaDhaJaYaNya” yang akan bertemakan kata benda.



Gambar 4.88 Desain 34 dan 35
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 34 mengenalkan huruf “Pa” yang diilustrasikan”Palu” dan halaman 35 “Dha” yang diilustrasikan “Dhayung”.



Gambar 4.89 Desain 36 dan 37
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 36 mengenalkan huruf “Ja” yang diilustrasikan”Pala” dan halaman 37 “Ya” yang diilustrasikan “Yatra”.



Gambar 4.90 Desain 38 dan 39
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 38 mengenalkan huruf “Nya” yang diilustrasikan”Nyamping” dan sedangkan halaman 39 latian Bab 3 yaitu tentang huruf “PaDhaJaYaNya” latian ini dibentuk dengan menghitung huruf PaDhaJaYaNya dengan mnegisi jumlah huruf pada lingkaran.



Gambar 4.91 Desain 40 dan 41
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 40 menampilkan latihan menulis huruf “PaDhaJaYaNya”

dengan dibawahnya ada contoh kata – kata yang di tulis kedalam “PaDhaJaYaNya”.

Setalah itu untuk halaman 41 halaman awal bab 4 yaitu”MaGaBaThaNga” yang akan bertemakan nama hewan.



Gambar 4.92 Desain 42 dan 43
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 42 mengenalkan huruf “Ma” yang diilustrasikan”Macan” dan halaman 43 “Ga” yang diilustrasikan “Gajah”.



Gambar 4.93 Desain 44 dan 45
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 44 mengenalkan huruf “Ba” yang diilustrasikan”Banyak” dan halaman 45 “Tha” yang diilustrasikan “Methok”.



Gambar 4.94 Desain 46 dan 47
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 46 mengenalkan huruf “Nga” yang diilustrasikan”Ngangkrang”. Sedangkan halaman 47 latian Bab 4 yaitu tentang huruf “MaGaBaThaNga” latian ini dibentuk dengan melingkari huruf yang benar.



Gambar 4.95 Desain 48 dan 49
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 48 menampilkan latihan menulis huruf “MaGaBaThaNga”

dengan dibawahnya ada contoh kata – kata yang di tulis kedalam “MaGaBaThaNga”. Setalah itu untuk halaman 49 halaman awal bab evaluasi.



Gambar 4.96 Desain 50 dan 51
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 50 evaluasi ini mengajak untuk ngisi huruf aksara Jawa yang hilang dengan urutan yang sesuai. Sedangkan pada halaman 51 terdapat sebuah kalimat sederhana ke dalam aksara Jawa dengan mengisi huruf aksara Jawa yang kosong sesuai dengan kalimat ada diatasnya.



Gambar 4.97 Desain 52 dan 53

Pada halaman 52 evaluasi selanjutnya yaitu menerjemahkan kata sederhana kedalam huruf Aksara Jawa. Sedangkan untuk halaman 53 membantu Ajisaka untuk mengisi arti masing – masing 20 huruf aksara Jawa.



Gambar 4.98 Desain 54 dan 55

Pada halaman ini sebuah halaman penutup dari sebuah buku seperti salam sampai jumpa pada halaman 54 dan untuk halaman 55 menampilkan biodata penulis.



Gambar 4.99 Desain 56 dan 57
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman 56 ini memaparkan halaman teks daftar pustaka untuk bagian

akhir buku dan 57 halaman kosong yang elemnt grafis Aksara Jawa.

4.8.2 Media Pendukung



Gambar 4.100 Desain X-Banner
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Media pendukung X-Banner berukuran 160 x 60 cm. X-Banner didesain dengan warna kuning dengan background element visual huruf Aksara Jawa. Sedangkan penempatan ilustrasi Ajisaka diletakan pada bawah dan judul, sub judul dan sinopsis terletak di atas sesuai dengan sketsa *layout* yang telah dirancang.



Gambar 4.101 Desain Poster

Layout poster mengadaptasi dari *layout* halaman sampul buku, seperti yang telah dibahas sebelumnya. Oleh karen itu, tidak terdapat perbedaan yang kontras antara tampilan poster dan sampul buku. Perbedaan antara sampul buku dan poster terdapat pada ukuran. Ukuran poster 29,7 x 42 cm. Selain itu ilustrasi yang digunakan pada poster menggunakan karakter Ajisaka yang sedang membaca buku.



Gambar 4.102 Desain Brosur
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Desain brosur ssma dengen sketsa sebelumnya. Untuk isi konten brosur tentang penjelasan Aksara Jawa dan memaparkan huruf – huruf Aksara Jawa serta menampilkan teks manfaat belajar Aksara Jawa lalu bagian akhir belakang brosur menjelaskan buku ilustrasi Aksara Jawa.



Gambar 4.103 Kartu Mainan
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada desain kartu mainan sesuai dengan sketsa sebelumnya. Kartu bermain akan berjumlah 20 kartu bermain.



Gambar 4.104 Desain Buku Halus
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada desain buku halus sesuai dengan sketsa sebelumnya. Buku halus akan memiliki 2 varian warna yaitu kuning.



Gambar 4.105 Desain Tempat Pensil

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Tepak pensil didesain berwarna kuning dan menggunakan elemnt visual

huruf Aksara Jawa. Dengan adanya karakter Ajisaka dan judul buku.



Gambar 4.106 Pembatas Buku

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Model desain sesuai dengan sketsa sebelumnya. Dengan bentuk desain

kepala Ajisaka pada bagian atas pembatas buku.



Gambar 4.107 Desain Stiker
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Desain Stiker mempunya berbagai varian, ada stiker karakter Ajisaka dan stiker huruf Aksara Jawa serta stiker lingkaran yang bisa disebarluaskan kemana – mana.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan buku ilustrasi Aksara Jawa menggunakan teknik digital vektor sebagai media pembelajaran anak kelas 3 sekolah dasar sebagai berikut :

1. Dengan adanya perancangan buku ilustrasi aksara Jawa ini mampu menjadi media pembelajaran anak kelas 3 atau usia 9 dan 10 tahun dalam belajar mengenal dan menulis Aksara Jawa.
2. Menjadi media belajar Aksara Jawa yang mudah dipahami dan menyenangkan.
3. Pembuatan desain dibuat lebih semenarik mungkin untuk membuat peserta didik merasa penasaran untuk melihat isi yang ada pada buku tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan penjelasan buku di atas maka dapat diberikan saran untuk membuat buku tersebut lebih berkembang sebagai berikut :

1. Penciptaan buku ini nantinya dapat diimbangi dengan menggunakan media multimedia interaktif untuk dapat menarik minat anak – anak.
2. Memberi banyak variasi buku dalam pengenalan materi aksara Jawa ke tingkat berikutnya dan juga dapat ditambah efek audio visual yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Kajian Pustaka :

- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Crain, William. 2007. *Teori Perkembangan*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Darmaprawira, Sulasmi. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya* edisi ke-2. Bandung: Penerbit ITB
- Hadiwirodarsono. 2010. *Belajar Membaca dan Menulis Aksara Jawa*. Solo: Karisma.
- Hamida, M.A. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- H. A. R. Tilaar (1999). *Pendidikan Kebudayaan dan Masyarakat Madani Indonesia*. Bandung: Rosdakarya.
- Indriawan, Rully & Yaniawati, Poppy. 2014. *Metode Penelitian*. Bandung : Refika Aditama
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Metodologi Penelitian: Budaya Rupa*. Jakarta: Elrangga.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : Penerbit Andi
- Suryadipura, et al. 2008. *Cara Belajar dan Menulis Huruf Jawa*. Bandung: Yrama Widya.
- Mulyana (Ed). (2008). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah Dalam Kerangka Budaya*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

- Nugraha, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta No. 64 Tahun 2013 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah
- Rustan, Surianto. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Robert E.Slavin. 2017. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Jakarta : PT Indeks
- Sadiman, Arief S. et al. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slamet Riyadi. (2002). *Ha-Na-Ca-Ra-Ka. Kelahiran, Penyusunan, Fungsi, dan Makna*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusatama.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sutardi, Tedi. 2009. *Antropologi Mengungkap Keragaman Budaya 1 Kelas 11*, Tedi, 2009, Hal 9
- Wintara, Sri. 2017. *Filsafat Jawa*. Yogyakarta : Araska Publisher.

Sumber TA / Skripsi :

- Maisaroh, Novi. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Sains Berorientasi Cooperative Learning Pada Siswa SD Menggunakan Bahan Daur Ulang*. Yogyakarta: UNY.
- Setiawan, Leonard (2016). *Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama Buah-Buahan Dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Berbasis Karakter Untuk Anak-Anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya*. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Rusdiansyah, Afrizal (2015). *Penciptaan Buku Ilustrasi Gamelan Jawa Dengan Menggunakan Teknik Vektor Sebagai Upaya Pengenalan Alat Musik Tradisional Pada Anak - Anak*. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Adi Kusuma, Ervan. (2015). *Pengembangan Media Sinau Maca Aksara Jawa (Si Marja) dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD N Keputran A* Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.

Desiana, Eka. (2014). *Pengembangan Scrabble Ha Na Ca Ra Ka Sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas VI di SD Negeri Keputran A* Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.

Sumber Jurnal :

- Ariyanti, Dwi. 2014. *Peningkatan Kemampuan Membaca dan Menulis Aksara Jawa dengan Media Scrabble Aksara Jawa*. Jurnal PGSD, Hal 1 – 2
- Fajarizka, Angun & Rizkiantono, Eka. 2016. *Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4*. Jurnal Sains dan Seni ITS Vol 5, Hal 1
- Kahono, Isa Budi & Sasongko, Dimas. 2012. *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa Tentang Materi Aksara Jawa Bagi Siswa Kelas III Pada Sekolah Dasar Negeri Sragen Tiga*. Jurnal Aksara Jawa. Hal 1-2
- Witabora, Joneta. 2012. *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*. Jurnal Ilustrasi. Hal 664 – 665.

Sumber Internet :

<https://id.scribd.com/document/115600432/Inventarisasi-Gaya-Penulisan-Aksara-Jawa>. Diakses pada 19 September 2017.

https://www.kompasiana.com/philipusdellian/belajar-aksara-jawa-12_57510dfbc2afbdcd0677585c. Diakses pada 19 September 2017.

<http://www.ndrangsan.com/2016/01/Cara-Belajar-Aksara-Jawa-HaNaCaRaKa-Lengkap-Dan-Cepat-Bisa.html>. Diakses pada 20 September 2017.

<http://dosenpsikologi.com/psikologi-warna>. Diakses pada 20 September 2017.

https://www.academia.edu/9475777/Teori_Lengkap_Carl_Jung. Diakses pada 21 September 2017.

<https://health.detik.com/read/2011/04/14/120159/1617042/764/warna-bisa-pengaruhi-psikologis-anak>. Diakses pada 30 September 2017.

<http://islam.infoberguna.com/2013/07/asal-usul-sejarah-aksara-jawa-lengkap.html>. Diakses pada 31 September 2017.

<http://repository.widyatama.ac.id/xmlui/handle/123456789/3070>. Diakses pada 1 Oktober 2017.