

**PEMBUATAN BUKU CERITA ANAK SEBAGAI PEMBELAJARAN AKSARA
JAWA MELALUI CERITA AJI SAKA DENGAN MENGGUNAKAN METODE
POP UP**

TUGAS AKHIR



Oleh :

Nama : YEFUNE EKA PUTRA
NIM : 08420100005
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

SEKOLAH TINGGI

MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER

SURABAYA

2012

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia-Nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“Pembuatan Buku Cerita Anak Sebagai Pengenalan Aksara Jawa Melalui Cerita Aji Saka Dengan Metode *Pop Up*”**

Pembuatan buku ini dibuat untuk menampilkan konsep *chronicle* sebagai tema rentetan cerita dari kehidupan seseorang yang digambarkan melalui Aji Saka. Konsep ini disajikan dalam buku cerita bergambar, yang tidak terlepas dari acuan *layout* dan konsistensi agar tercapai dari tujuan pembuatan buku cerita anak itu sendiri.

Penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik langsung maupun tidak langsung kepada penulis. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kedua pasang orang tua yang selalu mendukung dalam hal *finansial*.
2. Yang terhormat Muhammad Bahrudin, S.Sos., M. Med. Kom sebagai dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis serta memberi saran dalam penulisan laporan ini kepada penulis.

3. Yang terhormat Bapak Thomas Hanandry D., S.T.,M.T sebagai dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis serta memberikan saran dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
4. Yang terhormat Bapak Abdul Aziz, S.Sn., M. Med. Kom selaku Kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan motivasi dan membantu penentuan konsep yang baik dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. Yang terhormat Bapak Muhammmad Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom., Bapak Thomas Hanandry Dewanto, M.T., dan Bapak Sutikno, S.Kom sebagai dosen S1 Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan motivasi dan saran dalam penulisan laporan ini kepada penulis pada kolokium 1 sampe dengan 3.
6. Keluarga besar S1 Desain Komunikasi Visual dan sahabat-sahabat yang telah turut mendukung penulis.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan baik secara tertulis maupun tekniknya, oleh karena itu kritik dan saran dapat membangun demi kesempurnaan laporan ini.

Surabaya, 13 Agustus 2012

Penulis

ABSTRAK

Pembuatan Buku Cerita Anak Sebagai Pengenalan Aksara Jawa Melalui

Cerita Aji Saka Dengan Metode *Pop Up*

Yefune Eka Putra (2008)

Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, STIKOM

Pembimbing:

I. Muhammad Bahrudin, S.Sos., M. Med. Kom

II. Thomas Hanandry D., S.T.,M.T



UNIVERSITAS
Dinamika

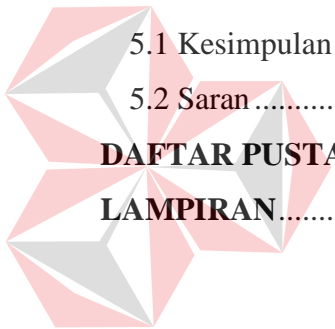
Tujuan pembuatan buku cerita anak ini agar menimbulkan semangat mereka dalam menyukai peninggalan budaya Jawa mereka terutama aksara Jawa. Selanjutnya pembuatan buku ini dilakukan dengan cara wawancara, observasi, kepustakaan dan studi *existing* yang berguna untuk menentukan konsep perancangan. Dari hasil analisis tersebut maka diperoleh tema konsep perancangan yaitu *chronical*. Di dalam konsep tersebut merupakan bagian besar dari tema pembuatan buku ini, baik dari cerita, karakter, model pakaian yang mereka gunakan dan sebagainya. Hasil pembuatan buku ini diharapkan dapat memicu pemikiran para pembuat buku cerita untuk menyenangkan serta melestarikan budaya-budaya di Indonesia yang kini telah menghilang karena ditelan oleh jaman.

Kata Kunci: Pembuatan Buku Cerita, Pop Up, Cerita Aji Saka, Hanacaraka

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Tujuan.....	9
1.5 Manfaat Perancangan	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Bahasa Jawa	11
2.2 Aksara Jawa.....	14
2.3 Ilustrasi Yang Memikat Perhatian	18
2.4 Buku Cerita Bergambar	20
2.5 Metode <i>pop up</i>	21
2.6 Metode <i>Flip up</i>	22
2.7 Cerita Aji Saka	23
2.8 Warna	29
2.9 Teori Segmentasi, <i>Targeting</i> , <i>Potitioning</i>	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Metodologi.....	34
3.2 Teknik Pengumpulan data	35
3.3 Lokasi Penelitian	36

	Halaman
3.4 Teknik Analisis Data	42
3.5 Analisis Data	44
3.6 Studi <i>Existing</i>	45
3.7 Analisis Keyword	55
3.8 Metode Perancangan Karya.....	56
3.9 Karakter	59
3.10 Ukuran <i>pop up book</i>	72
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA	82
4.1 Implementasi desain	82
4.2 Media Promosi.....	100
BAB IV PENUTUP	103
5.1 Kesimpulan.....	103
5.2 Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	106



UNIVERSITAS
Dinamika

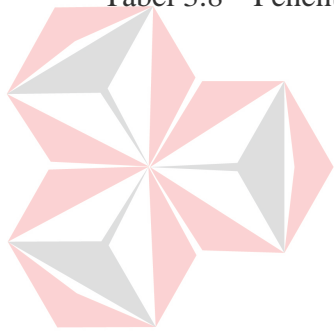
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1	Krisis guru bahasa daerah..... 3
Gambar 2.1	Bentuk huruf diubah menjadi ilustrasi 19
Gambar 2.2	Contoh <i>pop up</i> 22
Gambar 3.1	Komponen analisis 38
Gambar 3.2	Kereta Api <i>Pop Up</i> 43
Gambar 3.3	Teknik Lipat <i>flip up</i> dengan gambar di dalamnya..... 44
Gambar 3.4	<i>Flip up</i> dengan kata tersembunyi di dalamnya..... 45
Gambar 3.5	<i>Flip up</i> penjelasan dengan gambar 46
Gambar 3.6	Analisis Keyword 49
Gambar 3.7	Metode Perancangan Karya..... 50
Gambar 3.8	Aji Saka 54
Gambar 3.9	Alternatif desain Aji Saka 55
Gambar 3.10	Variasi kostum Aji Saka 56
Gambar 3.11	Warna pakaian yang dipakai Aji Saka 57
Gambar 3.12	Dora 58
Gambar 3.13	Alternatif desain Dora 58
Gambar 3.14	Variasi kostum Dora 59
Gambar 3.15	Warna pakaian yang dipakai Dora 60
Gambar 3.16	Sembada 61
Gambar 3.17	Alternatif desain Sembada 62
Gambar 3.18	Variasi kostum Sembada 63
Gambar 3.19	Warna pakaian yang dipakai Sembada 64
Gambar 3.20	Prabu Dewata Cengkar 65
Gambar 3.21	Alternatif desain Prabu Dewata Cengkar 65
Gambar 3.22	Variasi kostum Prabu Dewata Cengkar..... 66
Gambar 3.23	Warna pakaian yang dipakai Prabu Dewata Cengkar 68
Gambar 3.24	Ukuran kertas 68
Gambar 3.25	Sketsa Cover 69
Gambar 3.26	Sketsa halaman 1 69
Gambar 3.27	Sketsa halaman 2 70
Gambar 3.28	Sketsa halaman 3 70
Gambar 3.29	Sketsa halaman 4 71
Gambar 3.30	Sketsa halaman 5 71
Gambar 3.31	Sketsa halaman 6 71
Gambar 3.32	Sketsa halaman 7 72
Gambar 3.33	Sketsa halaman 8 72

Gambar 3.34	Sketsa halaman 9	73
Gambar 3.35	Sketsa halaman 10	73
Gambar 3.36	Sketsa halaman 11	74
Gambar 3.37	Sketsa halaman 12	74
Gambar 3.38	Sketsa halaman 13	75
Gambar 3.39	Sketsa halaman 14	75
Gambar 3.40	Sketsa halaman 15	76
Gambar 3.41	Sketsa halaman 16	76
Gambar 3.42	Sketsa halaman 17	77
Gambar 4.1	Cover depan	79
Gambar 4.2	<i>Layout</i> pengenalan aksara Jawa	80
Gambar 4.3	Salam perpisahan	81
Gambar 4.4	Pemberian keris	82
Gambar 4.5	Pertemuan Aji Saka dengan seorang kakek	83
Gambar 4.6	Menolong kakek	84
Gambar 4.7	Berbincang dengan kakek	85
Gambar 4.8	Aji Saka dengan Dora berjalan ke kerajaan	86
Gambar 4.9	Aji Saka bertemu dengan Prabu Dewata Cengkar	87
Gambar 4.10	Prabu Dewata Cengkar mengukur panjang Surban Aji Saka	88
Gambar 4.11	Prabu Dewata Cengkar jatuh ke jurang	89
Gambar 4.12	Perubahan wujud Prabu Dewata Cengkar yang asli	90
Gambar 4.13	Aji Saka menyuruh Dora untuk mengambil keris	91
Gambar 4.14	Dora datang ke pegunungan Kedeng untuk mengambil keris	92
Gambar 4.15	Perkelahian Sembada dan Dora dimulai	93
Gambar 4.16	Pertarungan Sembada dan Dora	93
Gambar 4.17	Matinya kedua abdi Aji Saka	94
Gambar 4.18	Kuburan Sembada dan Dora	95
Gambar 4.19	Cover Belakang	95
Gambar 4.20	Poster	96
Gambar 4.21	Cover buku tulis	96
Gambar 4.22	Pembatas buku	97
Gambar 4.23	Stiker	97
Gambar 4.24	Aji Saka Clay	97
Gambar 4.25	Dora Clay	97
Gambar 4.26	Prabu Dewata Cengkar Clay	97
Gambar 4.27	Sembada Clay	97
Gambar 4.28	Penggaris	98
Gambar 4.29	Pin	98

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Makna Hanacaraka.....	14
Tabel 3.1 Penentuan Karakter Aji Saka	55
Tabel 3.2 Penentuan Variasi kostum Aji Saka.....	56
Tabel 3.3 Penentuan Karakter Dora	59
Tabel 3.4 Penentuan Variasi kostum Dora.....	60
Tabel 3.5 Penentuan Karakter Sembada.....	62
Tabel 3.6 Penentuan Variasi kostum Sembada	63
Tabel 3.7 Penentuan Karakter Prabu Dewata Cengkar	66
Tabel 3.8 Penentuan Variasi kostum Prabu Dewata Cengkar.....	67



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selama ini, sebagian anak kurang tertarik dengan buku cerita yang hanya menampilkan tulisan saja, khususnya buku cerita tentang aksara Jawa. Berangkat dari persoalan tersebut, perancangan buku cerita dengan metode *pop up* menjadi relevan untuk digunakan sebagai media pengenalan.

Buku cerita merupakan sarana hiburan yang mendidik bagi anak-anak. Selain menarik untuk dibaca, buku cerita dapat dijadikan pula sebagai sarana untuk belajar membaca serta untuk memahami sesuatu dengan mudah. Tidak bisa dipungkiri pula bahwa banyak anak di zaman sekarang yang kurang menyukai membaca buku pelajaran khususnya pengenalan tentang budaya mereka sendiri. Menurut Ridwan, otak yang berkembang maksimal memiliki daya ingat yang baik dan kuat. Tetapi hal tersebut hanya dapat dicapai dengan latihan rutin di bawah pengawasan orang tuanya (<http://edukasi.kompasiana.com/2011/01/31/melatih-daya-ingat-anak>).

Ridwan menegaskan bahwa dalam belajar anak harus biarkan mencari dan menemukan apa yang diinginkan. Dengan begitu kita hanya mengarahkan dan membimbingnya saja. Anak akan selalu ingat apa yang pernah dia ingat dan temukan. Ada beberapa cara dalam melatih daya ingat anak, diantaranya adalah: *pertama*, Memberikan Rutinitas. Salah satu contoh : ucapkan “selamat pagi” di saat anak baru bangun. Karena kebiasaan sederhana tersebut akan dapat

menggerakkan neuron-neuron yang menghubungkan kembali sinaps-sinaps dalam otak anak. Aktivitas berulang-ulang akan membantu otak memperkuat hubungan sel-sel otak yang ada, dan membuat hubungan yang baru lagi. *Kedua*, Menyanyikan Lagu. Mendengarkan sebuah lagu gembira dapat membantu meningkatkan daya ingat anak, karena otak akan menanggapi dengan mengirimkan zat kimia dan getaran listrik ke sinaps-sinaps. Lagu yang anda nyanyikan akan diingat oleh anak. *Ketiga*, Bercerita. Menuturkan kisah atau membacakan sebuah buku cerita yang mendidik, akan membawa si anak ke dalam proses informasi dan imajinasi. Dengan teknik bercerita yang menarik dan didasari oleh teknik suara dan intonasi serta gerakan, akan membuat proses informasi dan daya ingat menjadi lebih mudah. *Keempat*, Bebas Bermain. Melalui bermain bebas, anak-anak akan berinteraksi dengan temannya. Saat berkomunikasi, mendengar dan menggunakan kata-kata, neuron-neuron dalam otak akan membuat banyak hubungan sel otak yang sangat penting dalam proses pengenalan dan daya ingat anak. Tetapi tetap harus dalam pengawasan kita sebagai orang tua. (<http://edukasi.kompasiana.com/2011/01/31/melatih-daya-ingat-anak>)

Berbicara mengenai pendidikan di negeri ini memang tidak akan pernah ada habisnya. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan sarana pengenalan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga dapat memiliki pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Suatu kebanggaan dari bangsa Indonesia yaitu berbagai macam budaya dan adat

istiadat terdapat di dalamnya yang patut kita pelajari agar kekayaan Indonesia tersebut tidak luntur seiring berkembangnya dunia pendidikan saat ini (<http://wulanfj.blogspot.com/>).

Berikut adalah berita yang dimuat Surya:

Jatim Krisis Guru Bahasa Daerah

KAMIS, 16 JUNI 2011 | 18:13 WIB | DIBACA: 9.818



SURABAYA | SURYA Online - Pemerintah Provinsi (Pemprov) Jawa Timur (Jatim) akan mengencakan penggunaan bahasa daerah. Hal itu dilakukan menyusul makin ditinggalkannya penggunaan bahasa daerah oleh masyarakat.

Sekdaprov Jatim Rasiyo mengatakan, di provinsi berpenduduk 37,4 juta jiwa terdapat tiga bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat, yakni bahasa Jawa, Madura, dan bahasa Osing. Namun pelestarian tiga bahasa daerah ini melalui dunia pendidikan dengan cara diajarkan di sekolah mengalami kendala.

"Saat ini mencari guru yang benar-benar mengerti dan memahami bahasa daerah, apalagi yang bisa nembang itu sangat sulit," ujarnya, Kamis (16/6/2011).

Untuk itu, Rasiyo minta penyelenggaraan Kongres Bahasa Jawa ke-5 di Surabaya 27–29 Nopember mendatang jadi momentum untuk mereorientasi sistem pengajaran bahasa dan sastra daerah di sekolah. "Itu penting agar keberadaan bahasa dan sastra daerah tetap lestari," tegas.

Gambar 1.1 Krisis Guru Bahasa Daerah

Sumber : (<http://www.surya.co.id/2011/06/16/jatim-krisis-guru-bahasa-daerah>)

Berita tersebut menunjukkan bahwa dunia pendidikan di Indonesia saat ini sedang membutuhkan pelestarian bahasa dan sastra daerah. Kelestarian budaya Jawa saat ini perlu mendapat perhatian dari pemerintah. Pengajaran bahasa dan sastra daerah harus mulai ditanamkan pada anak–anak yang bersekolah di SD agar keberadaan bahasa dan sastra daerah tetap lestari.

Salah satu kebudayaan bangsa Indonesia ini adalah aksara Jawa. Aksara Jawa merupakan aksara daerah yang harus terus dilestarikan dan dipertahankan keberadaannya dari kepunahan karena itu merupakan salah satu aset dan kekayaan

budaya bangsa. Banyak tulisan–tulisan sastra lama Jawa, sebagai warisan budaya adiluhung, belum terkuat kandungannya karena untuk membedah isi kandungan sastra lama Jawa tersebut diperlukan pengetahuan dan pemahaman tentang aksara Jawa. Bahasa yang aksara Jawa gunakan yaitu krama inggil. Krama inggil biasa digunakan untuk menghormati orang yang lebih tinggi kedudukannya. Oleh karena itu pemahaman tentang penggunaan aksara Jawa harus diiringi pula dengan pemahaman tentang berbahasa krama inggil pula.

Siswa–siswa pada umumnya tidak mempunyai kemampuan dalam penguasaan aksara Jawa yang meliputi membaca dan menulis. Hal tersebut bisa saja dipengaruhi oleh karena sesuatu hal, sebagai contoh banyaknya siswa yang berasal dari suku bangsa yang berbeda. Akan tetapi ada pula yang berasal dari Jawa, namun keluarga dan lingkungannya tidak mendukung akan nilai–nilai budaya Jawa. Selain itu proses pengenalan tentang aksara Jawa kurang menarik minat siswa karena proses pengenalan yang membosankan. Oleh karena hal itu, bibit–bibit permasalahan yang membuat aksara Jawa ini mulai luntur.

(<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/ARTIKEL%20JIGSAW.pdf>)

Masyarakat Jawa modern pada masa sekarang ini sudah hampir tidak mengenal aksara Jawa, salah satu upaya untuk menjaga kelestariannya yaitu dengan melakukan teknik pengenalan yang menarik bagi siapapun juga yang ingin mempelajari aksara Jawa ini. Mata pelajaran aksara Jawa ini merupakan salah satu mata pelajaran lokal yang wajib ditingkatkan pendidikan dasar hingga menengah atas. Khususnya ditingkat pendidikan dasar, pemberian materi aksara Jawa ini

bertujuan untuk memberikan landasan yang kuat dalam penguasaan aksara Jawa sebagai bekal pengetahuan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Cerita singkat asal-usul tentang kemunculan aksara Jawa ini bermula pada kisah Aji Saka. Aksara Jawa ini diciptakan oleh Aji Saka untuk mengenang kedua abadinya yang setia. Dikisahkan Aji Saka hendak pergi mengembara, dan ia berpesan pada seorang abadinya yang setia agar menjaga keris pusakanya dan *mewanti-wanti*: janganlah memberikan keris itu pada orang lain, kecuali dirinya sendiri: Aji Saka. Setelah sekian lama mengembara, di negeri perantauan, Aji Saka teringat akan pusaka yang ia tinggalkan di tanah kelahirannya. Maka ia pun mengutus seorang abadinya yang lain, yang juga setia, agar dia pulang dan mengambil keris pusaka itu di tanah leluhur. Kepada abdi yang setia ini dia *mewanti-wanti*: jangan sekali-kali kembali ke hadapannya kecuali membawa keris pusakanya. Ironisnya, kedua abdi yang sama-sama setia dan militan itu, akhirnya harus berkelahi dan tewas bersama: hanya karena tidak ada dialog di antara mereka. Sebenarnya keduanya mengemban misi yang sama: yaitu memegang teguh amanat junjungannya dan lebih ironis lagi, kisah tragis tentang dua abdi yang setia ini selalu berulang dari jaman ke jaman, bahkan dari generasi ke generasinya.

(<http://catatanrenungan.blogspot.com/2007/08/pengguna-internet-dibayar-dari-agloco.html>)

Metode *pop up* yang merupakan sebuah buku memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi. Sekilas *pop up* hampir sama dengan

origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. Walau demikian *origami* lebih memfokuskan diri pada menciptakan objek atau benda sedangkan *pop up* lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perspektif/dimensi, perubahan bentuk sehingga dapat bergerak yang disusun sealaminya mungkin. Ann Montanaro mengatakan:

It is not known who invented the first mechanical device in a book, but one of the earliest examples was produced in the 13th century by Catalan mystic and poet Ramon Llull of Majorca who used a revolving disc or volvelle [exhibit #28] to illustrate his theories. Throughout the centuries volvelles have been used for such diverse purposes as teaching anatomy, making astronomical predictions, creating secret codes, and telling fortunes. Yet, while it can be documented that movable parts had been used for centuries, they were almost always used in scholarly works. It was not until the 18th century that these techniques were applied to books designed for entertainment, particularly for children.

Penggunaan buku seperti ini bermula dari abad ke-13, pada awalnya *pop up* digunakan untuk mengajarkan anatomi, matematika, membuat perkiraan astronomi, menciptakan sandi rahasia dan meramalkan nasib. Selama berabad – abad lamanya buku seperti ini hanya digunakan untuk membantu pekerjaan ilmiah, hingga abad ke-18 teknik ini mulai diterapkan pada buku yang dirancang sebagai hiburan terutama ditujukan untuk anak-anak (<http://www.broward.org/library/bienes/lii13903.htm>)

Jenis *pop up* ada bermacam-macam, beberapa diantaranya adalah *pop ups*, *transformation*, *tunnel books*, *volvelles*, *flaps*, *pull-tabs*, *pop-outs*, *pull-downs* dan sebagainya. Beberapa buku *pop up* menggunakan salah satu jenis, yang lainnya menggunakan lebih dari satu jenis. Pencipta dan pendesain buku seperti ini dikenal dengan sebutan *paper engineering*. (<http://www.markhiner.co.uk/history-text.htm>)

Buku *pop up* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halaman-halamannya dibuka atau bagiannya digeser, bagian yang dapat berubah bentuk, memiliki tekstur seperti benda aslinya bahkan beberapa ada yang dapat mengeluarkan bunyi. Hal-hal seperti ini membuat ceritanya lebih menyenangkan dan menarik untuk disimak. Hal lain yang membuat buku *pop up* menarik dan berbeda dari buku cerita ilustrasi biasa adalah ia memberikan kejutan-kejutan di tiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka. Hal tersebut dapat membuat pembaca memancing antusias mereka dalam mengikuti cerita karena mereka menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan di halaman selanjutnya.

Buku *pop up* mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita sehingga dapat lebih dapat terasa. Tampilan visual yang lebih berdimensi membuat cerita semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya. Gambar dapat secara tiba-tiba muncul dari balik halaman atau sebuah taman ditengah-tengah halaman dengan cara pemvisualisasi ini, kesan yang ingin ditampilkan dapat lebih tersampaikan. Jenis cerita yang disampaikan dalam buku *pop up* ini dapat sangat beragam mulai dari pengetahuan seperti pengenalan hewan, geografis suatu Negara, kebudayaan, sejarah, kegiatan keagamaan, hingga cerita imajiner seperti dongeng, fabel, cerita rakyat, mitos, legenda dan lain-lain.

Buku *pop up* memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna, seperti mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan baik, lebih mendekatkan anak dengan orang tua karena buku *pop up* memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan untuk orang tua duduk bersama dengan putra-putri mereka dan menikmati cerita (mendekatkan hubungan orang tua dengan anak), dapat mengembangkan kreatifitas anak, menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda). Manfaat lain dari buku *pop up* adalah media ini dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan terhadap membaca.

Dibandingkan dengan buku cerita anak yang biasa, buku *pop up* dapat lebih memberikan kenikmatan dalam membaca cerita (ITS-Undergraduate-5380-3402100054-chapter1).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana membuat buku cerita anak sebagai pengenalan aksara Jawa melalui cerita Aji Saka?
- Bagaimana menggunakan media *pop up* dalam buku cerita anak sebagai pengenalan aksara Jawa melalui cerita Aji Saka?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dibuat batasan sebagai berikut:

- Menggunakan bahasa Jawa dan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar cerita
- Membuat buku cerita sebagai pengenalan aksara Jawa melalui cerita Aji Saka dengan menggunakan media *pop up*.
- Menggunakan teknik *flip up* sebagai pendukung

1.4 Tujuan

- Untuk membuat buku cerita anak sebagai pengenalan aksara Jawa melalui cerita Aji Saka.
- Untuk menerapkan media *pop up* dalam buku cerita anak sebagai pengenalan aksara Jawa melalui cerita Aji Saka

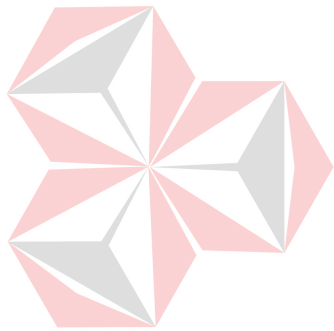
1.5 Manfaat

- Teoritis

Pembuatan buku cerita anak sebagai pengenalan aksara Jawa ini bermanfaat kepada setiap anak, agar generasi muda bangsa Indonesia menyukai aksara Jawa sebagai kebudayaan bangsa Indonesia ini supaya tidak punah karena dimakan zaman. Selain itu perancangan ini akan berfungsi bagi para peneliti yang akan meneliti lebih lanjut tentang bahasan pembuatan buku ini.

- **Praktis**

Dengan membuat buku pengenalan ini diharapkan dapat memberikan nuansa baru bagi sarana pendidikan di bangsa Indonesia melalui media pop-up. Sehingga dapat memudahkan bagi semua orang yang ingin mempelajari budaya Indonesia khususnya aksara Jawa.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Bahasa Jawa

Adi Sumarto (dalam Suharti, 2001: 69) menyatakan bahwa “*unggah-ungguh* bahasa Jawa adalah adat sopan santun, etika, tatasusila, dan tata krama berbahasa Jawa.” Berdasarkan pengertian tersebut nampak bahwa *unggah-ungguh* bahasa Jawa atau sering disebut tingkat tutur atau *undha usuk basa* tidak hanya terbatas pada tingkat kesopanan bertutur (bahasa Jawa ragam *krama* dan *ngoko*) saja, namun di dalamnya juga terdapat konsep sopan santun bertingkah laku atau bersikap.

Perubahan-perubahan pemakaian bahasa oleh penutur dapat terjadi karena adanya perbedaan status pemakaian bahasa itu (Ibrahim, 2001:159). Perbedaan itu dapat berupa perbedaan umur, pangkat, martabat dan sebagainya sehingga menimbulkan “undha-usuk” atau tingkatan-tingkatan bahasa meskipun yang dimaksud sesungguhnya sama.

Untuk memperjelas keterangan tersebut di atas dapat diambil contoh misalnya, untuk menyatakan ‘kamu’ ada kata *kowe*, ada kata ‘*sampeyan*’ dan ada lagi kata ‘*panjenengan*’ yang artinya engkau. Ada lagi kata *endhas*, ada kata *sirah* dan ada kata *mustaka* yang artinya kepala dan lain sebagainya.

Sesungguhnya dalam *unggah – ungguh* bahasa Jawa sejumlah kata-kata penghormat itu hanya sedikit. Kata – kata penghormat dalam *unggah-ungguh* bahasa

Jawa kebanyakan berupa kata ganti orang. Dalam perkembangannya, kata –kata penghormat tidak hanya bertalian dengan orang yang diajak bicara saja tetapi juga dengan diri sendiri. Tujuannya tidak lain untuk menyatakan rasa hormat atau untuk menghargai lawan bicara (Koentjaraningrat, 1984:17).

2.1.1 Jenis Unggah-Ungguh Bahasa Jawa

Jenis unggah-ungguh dalam bahasa Jawa dapat dilihat di dalam kosa kata bahasa Jawa. Kosa kata yang terpakai dalam pembentukan unggah-ungguh atau sistem undha usuk bahasa Jawa ialah ngoko, krama, madya, krama inggil dan krama andhap (Poedjasoedharmo, 2001:26).

Lebih lanjut jenis unggah-ungguh bahasa Jawa dapat dibedakan menjadi dua, yaitu ngoko (ragam ngoko) dan krama (ragam krama). Jika terdapat bentuk unggah–ungguh yang dapat dipastikan bahwa bentuk-bentuk itu hanya merupakan varian dari ragam ngoko atau krama, perlu diperhatikan penggunaannya (Rohmadi, 2011:86).

Ragam ngoko adalah bentuk unggah–ungguh bahasa Jawa yang berintikan leksikon ngoko atau yang menjadi unsur inti di dalam ragam ngoko adalah leksikon ngoko bukan leksikon yang lain. Afiks yang muncul dalam ragam ini pun semuanya berbentuk ngoko “misalnya afiks *di-*, *-e* dan *-ake*). Ragam ngoko mempunyai dua bentuk varian, yaitu ngoko lugu dan ngoko alus. Kedua varian itu berbeda secara emik, tetapi tidak berbeda secara etik. (Rohmadi, 2011:87)

Ngoko lugu dalam bentuk–bentuk unggah–ungguh bahasa Jawa yang semua kosakatanya berbentuk ngoko. Pilihan kosakata ngoko ini bersifat netral (leksikon ngoko dan netral). Di dalamnya tidak terselip leksikon krama, krama inggil atau krama andhap. (Rohmadi, 2011:87)

Ngoko alus adalah bentuk-bentuk unggah-ungguh yang di dalamnya bukan hanya terdiri atas leksikon ngoko dan netral saja, melainkan juga terdiri atas leksikon ngoko dan netral saja, melainkan juga terdiri atas leksikon krama yang mencul di dalam ragam ini sebenarnya hanya digunakan untuk menghormati mitra wicara atau yang dibicarakan (Rohmadi, 2011:87).

Bahasa Jawa dengan ragam krama alus merupakan istilah dalam bahasa Jawa yang dapat disejajarkan dengan tingkatan tutur krama. Yang dimaksud bahasa krama alus yaitu bahasa yang dipergunakan untuk bercakap–cakap dengan orang lain, dengan menggunakan pertimbangan agar orang yang diajak berbicara merasa dihormati karena kedudukannya. Kata–kata yang tidak pantas disingkirkan, diganti dengan kata – kata yang sopan (Dwiraharjo, 2001:95)

Istilah lugu pada krama lugu tidak didefinisikan seperti lugu pada ngoko lugu. Makna lugu pada ngoko lugu mengisyaratkan makna bahwa bentuk leksikon yang terdapat di dalam unggah-ungguh tersebut semuanya berupa ngoko. Sementara itu, lugu dalam krama lugu tidak diartikan sebagai suatu ragam yang semua kosakatanya terdiri atas leksikon krama, tetapi digunakan untuk menandai suatu ragam yang kosakatanya terdiri atas leksikon krama, madya, netral atau ngoko dan dapat

ditambah dengan leksikon krama inggil atau krama andhap. Meskipun begitu, yang menjadi leksikon inti dalam ragam krama lugu adalah leksikon krama, madya dan netral, sedangkan leksikon krama inggil atau krama andhap yang muncul dalam ragam ini hanya digunakan untuk menghormati lawan bicara. Kata tugas yang muncul dalam ragam ini pun menurut. (Poedjosoedharmo, 2001:17)

2.2 Aksara Jawa

Cerita singkat asal-usul tentang kemunculan aksara Jawa ini bermula pada kisah Aji Saka. Aksara Jawa ini diciptakan oleh Aji Saka untuk mengenang kedua abdinya yang setia. Dikisahkan Aji Saka hendak pergi mengembara, dan ia berpesan pada seorang abdinya yang setia agar menjaga keris pusakanya dan mewanti-wanti: janganlah memberikan keris itu pada orang lain, kecuali dirinya sendiri: Aji Saka. Setelah sekian lama mengembara, di negeri perantauan, Aji Saka teringat akan pusaka yang ia tinggalkan di tanah kelahirannya. Maka ia pun mengutus seorang abdinya yang lain, yang juga setia, agar dia pulang dan mengambil keris pusaka itu di tanah leluhur. Kepada abdi yang setia ini dia mewanti-wanti: jangan sekali-kali kembali ke hadapannya kecuali membawa keris pusakanya. Ironisnya, kedua abdi yang sama-sama setia dan militan itu, akhirnya harus berkelahi dan tewas bersama hanya karena tidak ada dialog di antara mereka. Sebenarnya keduanya mengemban misi yang sama: yaitu memegang teguh amanat junjungannya dan lebih ironis lagi, kisah tragis tentang

dua abdi yang setia ini selalu berulang dari jaman ke jaman, bahkan dari generasi ke generasi (<https://gantharwa.wordpress.com/2007/11/07/hanacaraka/>).

Pada bentuknya yang asli, aksara Jawa atau hanacaraka ditulis menggantung (di bawah garis), seperti aksara Hindi. Namun demikian, pengajaran modern sekarang menuliskannya di atas garis. Aksara Jawa memiliki 20 huruf dasar, 20 huruf pasangan yang berfungsi menutup bunyi vocal, 8 huruf “utama” (aksara murda, ada yang tidak berpasangan), 8 pasangan huruf utama, 5 aksara swara (huruf vokal depan), 5 aksara rekan dan 5 pasangannya, beberapa sandhangan sebagai pengatur vocal, beberapa huruf khusus, beberapa tanda baca dan beberapa tanda pengatur tata penulisan.

Aksara jawa memiliki 20 buah aksara yang memiliki masing-masing arti dan makna, antara lain:

Tabel 2.1 Makna Hanacaraka

NO	AKSARA JAWA	ARTI DAN MAKNA
1	HA=a	<i>Hana hurip wening suci</i> (Adanya hidup adalah kehendak Yang Maha Suci)
2	NA=n	<i>Nur candra, warsitaning Candara</i> (Pengharapan manusia hanya selalu ke sinar Illahi)

3	CA=C	<i>Cipta wening, cipta mandulu, cipta dadi</i> (Satu arah dan tujuan pada Yang Maha Tunggal)
4	RA=r	<i>Rasaingsun handulusih</i> (Rasa cinta sejati muncul dari cinta kasih nurani)
5	KA=k	<i>Karsaningsun memayuhayuning bawana</i> (Hasrat diarahkan untuk kesajeteraan alam)
6	DA=f	<i>Dumadining dzat kang tanpa winangenan</i> (Menerima hidup apa adanya)
7	TA=t	<i>Tatas, tutus, titi lan wibawa</i> (Mendasar, satu visi, ketelitian dalam memandang hidup)
8	SA=S	<i>Sifat ingsun handulu sifatullah</i> (Membentuk kasih sayang seperti kasih Tuhan)
9	WA=W	<i>Wujud hana tan kena kanira</i> (Ilmu manusia hanya terbatas namun implikasinya tanpa batas)
10	LA=l	<i>Lir handaya paseban jati</i> (Mengalirkan hidup semata pada tuntunan Illahi)

11	PA=p	<i>Papan kang tanpa kibrat</i> (Hakekat Allah yang ada disegala arah)
12	DHA=d	<i>Dhuwur wekasane endek wiwitane</i> (Untuk bisa diatas tentu dimulai dari dasar)
13	JA=j	<i>Jumbuhing kawula lan Gusti</i> (Selalu berusaha menyatu dan memahami kehendak-Nya)
14	YA=y	<i>Yakin marang samubarang tumindak kang dumadi</i> (Yakin atas titah/kodrat Illahi)
15	NYA=v	<i>Nyata tanpa mata, ngerti tanpa diuruki</i> (Memahami kodrat kehidupan)
16	MA=m	<i>Madep mantep manembah mring Illahi</i> (Yakin dan mantap dalam menyembah Illahi)
17	GA=g	<i>Guru sejati sing muruki</i> (Belajar pada guru nurani)
18	BA=b	<i>Bayu sejati kang andalani</i> (Menyelaraskan diri pada gerak alam)

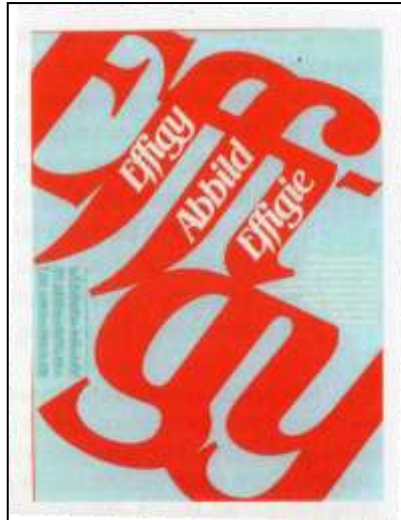
19	THA=Cj	<i>Tukul saka niat</i> (Sesuatu harus dimulai dan tumbuh dari niatan)
20	NGA=Z	<i>Ngracut busananing manungso</i> (Melepaskan egoism pribadi manusia)

Sumber: <http://www.gudangmateri.com/2010/03/makna-aksara-jawa.html>

2.3 Ilustrasi Yang Memikat Perhatian

Secara umum dapat dikatakan, desain komunikasi visual yang tidak disertai ilustrasi cenderung monoton, kurang informative, kurang menyenangkan dan tidak memiliki unsur *eye catcher*. Adanya ilustrasi dimaksudkan untuk memperjelas informasi atau pesan dan sekaligus sebagai alat untuk menarik perhatian pembaca (*attention grabber*). Kendari demikian, ilustrasi yang kurang berkualitas dapat menjadi boomerang, berbalik merusak desain dan menghancurkan *image*.

Pengertian ilustrasi secara luas tidak terbatas pada gambar dan foto. Ilustrasi bisa berupa garis, bidang dan bahkan susunan huruf bisa disebut ilustrasi. Seorang desainer grafis Amerika, Herb Lubalin, sangat dikenal dunia karena kepiawaiannya mengeksploitasi bentuk huruf sebagai ilustrasi (Rahmat Supriyono, 2010). Berikut salah satu karyanya:



Gambar 2.1 Bentuk Huruf Diolah Menjadi Ilustrasi

(Sumber: Supriyono. 2010: 51)

Pengertian ilustrasi menurut Kamus Besar bahasa Indonesia adalah pertama, gambar (foto, lukisan) karena hal tersebut untuk membantu memperjelas isi buku, karangan dan sebagainya. Kedua gambar, desain ataupun diagram untuk menghias halaman, sampul dan sebagainya. Yang ketiga memperjelas tambahan berupa contoh, bandingan dan sebagainya untuk lebih memperjelas paparan (tulisan dan lain-lain) (Ensiklopedi Nasional Indonesia ; Jilid 7, tahun 2004).

Pengertian ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang bertujuan untuk menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik. Ilustrasi yang berhasil menarik perhatian pembaca pada umumnya memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut:

1. Komunikatif, informatif dan mudah dipahami.
2. Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca.

3. Ide baru, orisinil bukan merupakan plagiat atau tiruan.
4. Punya daya paku (*eye-catcher*) yang kuat.
5. Jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan (Supriyono. 2010: 50)

2.4 Buku Cerita Bergambar

2.4.1 Pengertian Buku Gambar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu yang pertama buku yang digunakan untuk menggambar sesuatu dan yang kedua yaitu buku yang berisi tentang gambar cetak. (Ensiklopedi Nasional Indonesia ; Jilid 7, tahun 2004).

2.4.2 Cerita menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah:

Terdapat 4 macam penjelasan mengenai pengertian cerita menurut Nugroho, 2004 yaitu pertama tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian dan sebagainya). Yang kedua Karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang, kejadian dan sebagainya. Yang ketiga Lakon yang diwujudkan atau dipertunjukkan dalam gambar hidup (sandiwara, wayang dan sebagainya). Dan yang keempat Omong kosong, dongengan (yang tidak benar), omongan.

Bergambar menurut kamus bahasa Indonesia adalah dihiasi dengan gambar dan gambarnya. Pengertian buku cerita bergambar adalah buku yang berisi karangan

yang menuturkan perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang, kejadian dan sebagainya yang disertai dengan gambar.

Perancangan buku cerita adalah rancangan buku berisi cerita yang menuturkan perbuatan, pengalaman atau kejadian dan sebagainya, yang menggunakan manusia, hewan dan sebagainya sebagai objek cerita yang disertai dengan gambar.

Buku adalah salah satu media perangsang otak anak-anak yang dapat dengan mudah mereka serap karena mereka lebih mudah menangkap melalui cerita dan gambar tersebut. (<http://edukasi.kompasiana.com/2011/01/31/melatih-daya-ingat-anak>).

2.5 Metode Pop Up

Buku pop-up adalah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau berunsur 3 dimensi. Buku pop-up memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik.

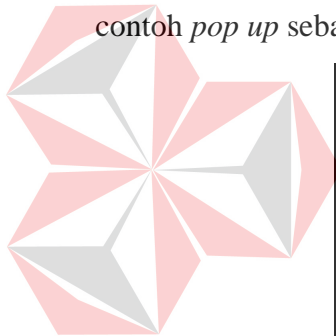
Tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser hingga bagian yang dapat berubah bentuk. Buku ini juga memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka (Sabuda, Okcit hal 1).

Jenis cerita yang disampaikan dalam buku pop-up bisa sangat beragam mulai dari pengetahuan seperti pengenalan hewan, geografis suatu negara, kebudayaan, sejarah, kegiatan keagamaan, hingga cerita imajiner seperti dongeng, fabel, cerita rakyat, mitos, legenda. Jenis buku seperti ini sangatlah sedikit beredar di masyarakat

kita, walaupun ada sebagian besar adalah merupakan buku impor. Sedangkan buku lokal dapat dihitung dengan jari (ITS-Undergraduate-5380-3402100054-chapter1).

Perhatian pasar terhadap buku jenis ini sebenarnya juga cukup baik. Walaupun harga yang ditawarkan tidaklah murah namun ini tidak membuat pasar buku jenis ini sepi. Buku seperti ini walaupun mempunyai harga yang relatif mahal akan tetapi memiliki penggemar tersendiri Wayang yang merupakan salah satu warisan bangsa tidak boleh dibiarkan hilang tanpa ada yang meneruskan. Salah satu pelestarian kesenian bayangan ini dengan menyasarkan para generasi muda. Terdapat

contoh *pop up* sebagai berikut:



Gambar 2.2 Contoh Pop Up

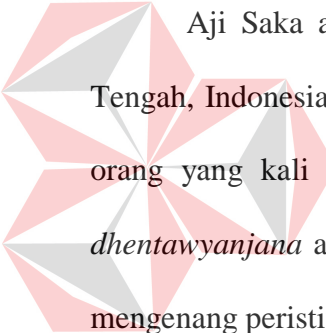
2.6 Metode *Flip Up*

Flip up books adalah sebuah buku yang halaman dalam urutan animasi yang diambil, pada pada suatu waktu, pada setiap halaman dan ketika membalik halaman

dengan cepat, gambar tampaknya bergerak, sama seperti jika mereka akan difilmkan. Buku flip adalah salah satu bentuk yang paling dasar dari animasi, bergantung pada prinsip yang sama penipuan visual yang bodoh mata dengan berpikir bahwa serangkaian gambar, yang disajikan dalam urutan yang cukup cepat, akan menciptakan ilusi gerak yang sebenarnya.

(http://animation.about.com/od/glossaryofterms/g/flipbook_def.htm)

2.7 Cerita Aji Saka



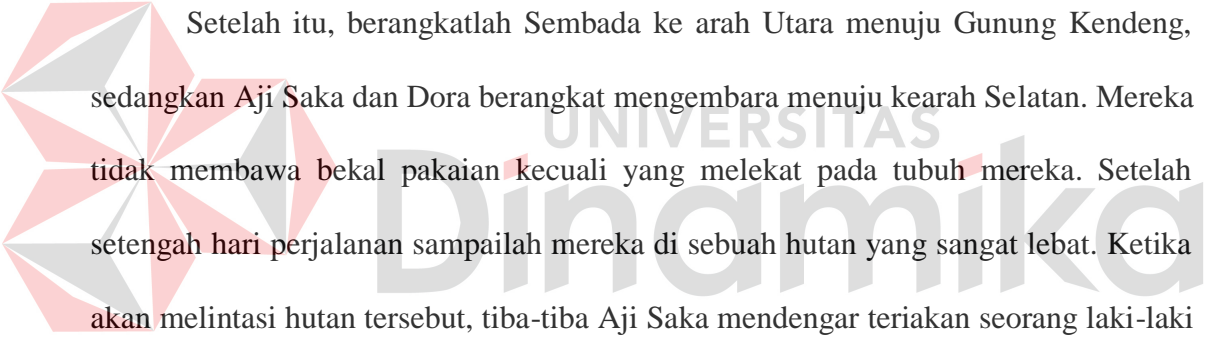
Aji Saka adalah seorang kesatria yang sakti mandraguna dari daerah Jawa Tengah, Indonesia. Menurut kepercayaan masyarakat setempat, Aji Saka merupakan orang yang kali pertama menciptakan aksara Jawa yang dikenal dengan istilah *dhentawyanjana* atau *carakan*. Aji Saka menciptakan aksara Jawa tersebut ketika ia mengenang peristiwa matinya pengikutnya yang setia.

Alkisah, di Dusun Medang Kawit, Desa Majethi, Jawa Tengah, hidup seorang pendekar tampan yang sakti mandraguna bernama Aji Saka. Ia mempunyai sebuah keris pusaka dan serban sakti. Selain sakti, ia juga rajin dan baik hati. Ia senantiasa membantu ayahnya bekerja di ladang dan menolong orang-orang yang membutuhkan pertolongannya. Ke mana pun pergi, ia selalu ditemani oleh dua orang abdinya yang bernama Dora dan Sembada.

Pada suatu hari, Aji Saka meminta izin kepada ayahnya untuk pergi mengembara bersama dora. Sementara, Sembada ditugaskan untuk membawa dan menjaga keris pusaka miliknya ke Pegunungan Kendeng.

“Sembada! Bawa keris pusaka ini ke Pegunungan Kendeng. Kamu harus menjaganya dengan baik dan jangan berikan kepada siapa pun sampai aku sendiri yang mengambilnya!” pesan Aji Saka kepada Sembada.

“Baik, Tuan! Saya berjanji akan menjaga dan merawat keris pusaka Tuan!” jawab Sembada.



Setelah itu, berangkatlah Sembada ke arah Utara menuju Gunung Kendeng, sedangkan Aji Saka dan Dora berangkat mengembara menuju kearah Selatan. Mereka tidak membawa bekal pakaian kecuali yang melekat pada tubuh mereka. Setelah setengah hari perjalanan sampailah mereka di sebuah hutan yang sangat lebat. Ketika akan melintasi hutan tersebut, tiba-tiba Aji Saka mendengar teriakan seorang laki-laki meminta tolong.

“Tolong...!! Tolong...!! Tolong...!! “ demikian suara itu terdengar.

Mendengar teriakan itu, Aji Saka dan Dora segera menuju ke sumber suara tersebut. Tak lama kemudian, mereka mendapati seorang laki-laki paruh baya sedang dipukuli oleh dua orang perampok.

“Hei, hentikan perbuatan kalian” seru Aji Saka.

Kedua perampok itu tidak menghiraukan teriakan Aji Saka. Mereka tetap memukuli laki-laki itu. Melihat tindakan kedua perampok tersebut, Aji Saka pun naik

pitam. Dengan secepat kilat, ia melayangkan sebuah tendangan keras ke kepala kedua perampok tersebut hingga tersungkur ke tanah dan tidak sadarkan diri. Setelah itu, ia dan abadinya segera menghampiri laki-laki itu.

“Maaf, pak! Kalau boleh kami tahu, Bapak dari mana dan kenapa berada di tengah hutan ini?” Tanya Aji Saka.

Lelaki paruh baya itu pun bercerita bahwa dua pengungsi dari Negeri Medang Kamulan. Ia mengungsi karena raja di negerinya yang bernama Prabu Dewata Cengkar suka memakan daging manusia setiap hari dia memakan daging seorang manusia yang dipersembahkan oleh Patihnya yang bernama Jugul Muda. Karena takut menjadi mangsa sang Raja, sebagian rakyat mengungsi secara diam-diam ke daerah lain. Aji Saka dan abadinya tersentak kaget mendengar cerita laki-laki yang baru saja ditolongnya itu.

“Bagaimana kalau itu bisa terjadi, Pak?” Tanya Aji Saka dengan heran.

“Begini, Tuan! Kegemaran Prabu Dewata Cengkar memakan daging manusia bermula ketika seorang juru masak istana teriris jarinya, lalu potongan jari itu masuk ke dalam sup yang disajikan untuk sang Prabu. Rupanya, beliu sangat menyukainya. Sejak itulah sang Prabu menjadi senang makan daging manusia dan sifatnya pun berubah menjadi bengis,” jelas lelaki itu.

Mendengar penjelasan itu, Aji Saka dan abadinya memutuskan untuk pergi ke Negeri Medang Kamukan. Ia ingin menolong rakyat Medang Kamukan dari kebengisan Prabu Dewata. Setelah sehari semalam berjalan keluar masuk hutan,

menyebrangi sunagi, serta menaiki dan menuruni bukit, akhirnya mereka sampai di kota Kerajaan Medang Kamukan. Suasana kota itu tampak sepi. Kota itu bagaikan kota mati. Tak seorang pun yang terlihat lalu lalang di jalan. Semua pintu rumah tertutup rapat. Pada penduduk tidak mau keluar rumah, karena takut dimangsa oleh sang Prabu.

“Apa yang harus aku lakukan, Tuan?” Tanya Dora.

“Kamu tunggu di luar saja! Biarlah aku sendiri yang masuk ke istana menemui Raja bengis itu,” jawab Aji Saka dengan tegas.

Dengan gagahnya, Aji Saka berjalan menuju istana. Suasana di sekitar istana tampak sepi. Hanya ada beberapa orang pengawal yang sedang mondar-mandir di depan pintuk gerbang istana.

“Berhenti, Anak Muda! Apakah kamu tidak takut dimangsa sang Prabu?” sahut seorang pengawal yang lain.

“ketahuilah, Tuan-Tuan! Tujuan saya kemari memang untuk menyerahkan diri saya kepada sang Prabu untuk di mangsa,” jawab Aji Saka.

Para pengawal istana terkejut mendengar jawaban Aji Saka. Tanpa banyak Tanya, mereka pun mengizinkan Aji Saka masuk ke dalam istana. Saat berada di dalam istana, ia mendapati Prabu Dewata Cengkar sedang murka, karena Patih Jugul tidak membawa mangsa untuknya. Tanpa rasa takut sedikit pun, ia langsung menghadap kepada sang Prabu dan menyerahkan diri untuk dimangsa.

“Ampun, Gusti Prabu! Hamba Aji Saka. Jika Baginda berkenan, hamba siap menjadi santapan Baginda hari ini,” kata Aji Saka.

Betapa senangnya hari sang Prabu mendapat tawaran makanan. Dengan tidak sabar ia segera memerintahkan Patih Jugul untuk menangkapnya dan memotong-motong tubuh Aji Saka untuk dimasak. Ketika Patih Jugul akan menangkapnya, Aji Saka mundur selangkah, lalu berkata:

“Ampun Gusti! Sebelum ditangkap, Hamba ada satu permintaan. Hamba mohon imbalan sebidang tanah seluas serban hamba ini,” pinta Aji Saka sambil menunjukkan serban yang dikenakannya.

“Ampun, Gusti! Untuk menghindari kecurangan, alangkah baiknya jika Gusti sendiri yang mengukurnya” ujar Aji Saka.

Prabu Dewa Cengkar pun setuju. Perlahan-lahan, ia melangkah mundur sambil mengukur serban itu. Anehnya, setiap diulur, serban itu uterus memanjang dan meluas hingga meliputi seluruh wilayah Kerajaan Medang Kamulan. Karena saking senangnya mendapat mangsa yang masih muda dan segar, Prabu terus mengulur serban itu sampai di pantai Laut Selatan tanpa disadarinya. Ketika ia masuk ke tengah laut, Aji Saka segera menyentak serbannya, sehingga sang Prabu terjungkal dan seketika itu pula berubah menjadi seekor buaya putih. Mengetahui kabar tersebut seluruh rakyat Medang Kamulan kembali dari tempat pengungsian mereka. Aji Saka kemudian dinobatkan menjadi Raja Medang Kamulan menggantikan Prabu Dewata Cengkar dengan gelar Prabu Anom Aji Saka. Ia memimpin Kerajaan Medang

Kawulan dengan arif dan bijaksana, sehingga seluruh rakyatnya hidup tenang, aman, makmur dan sentosa.

Pada suatu hari, Aji Saka memanggil Dora untuk menghadap kepadanya.

“Dora! Pergilah ke Pegunungan Kendeng untuk mengambil kerisku. Katakana kepada Sembada bahwa aku yang menyuruhmu,” titah Raja yang baru itu.

“Daulah, Gusti!” jawab Dora seraya memohon diri.

Setelah berhari-hari berjalan, sampailah Dora di Pegunungan Gendeng. Ketika kedua sahabat tersebut bertemu, mereka saling rangkul untuk melepas rasa rindu.

Setelah itu, Dora pun menyampaikan maksud kedatangannya kepada Sembada.

“Sembada, sahabatku! Kini Tuan Aji Saka telah menjadi raja Negeri Medang Kawulan. Beliau mengutusku kemari untuk mengambil keris pusakanya untuk dibawa ke istana,” ungkap Dora.

“Tidak, sahabatku! Tuan Aji berpesan kepadaku bahwa keris ini tidak boleh diberikan kepada siapa punm kecuali beliau sendiri yang datang mengambilnya” kata Sembada dengan tegas.

Karena merasa mendapat tanggung jawab dari Aji Saka, Dora pun harus mengambil keris itu dari tangan Sembada untuk dibawa ke istana. Kedua orang abdi sahabat tersebut tidak ada yang mau mengalah. Mereka bersikeras mempertahankan tanggung jawab masing-masing dari Aji Saka. Meerka bertekad lebih baik mari dari pada menghianati perintah tuannya. Akhirnya, terjadilah pertarungan sengit antara

kedua orang sahabat tersebut. Mereka sama kuat dan tangguhnyanya, sehingga mereka pun mati bersama.

Sementara itu, Aji Saka sudah mulai gelisah menunggu kedatangan Dora dari Pegunungan Gendeng membawa kerisnya.

“Apa yang terjadi dengan Dora? Kenapa sampai saat ini dia belum datang juga kembali?” gumam Aji Saka.

Sudah dua hari Aji Saka menunggu, namun Dora tak kunjung tiba. Akhirnya, ia memutuskan untuk menyusul abadinya itu ke Pegunungan Gendeng seorang diri.

Betapa terkejut ia saat tiba di sana. Ia mendapati kedua abdi setianya telah tewas.

Mereka tewas karena ia saat tiba di sana. Ia mendapati kedua abdi setianya telah tewas. Mereka tewas karena ingin membuktikan kesetiaannya kepada tuan mereka.

Untuk mengenang kesetiaan kedua abadinya tersebut, Aji Saka menciptakan aksara Jawa atau yang dikenal dengan istilah *dhetawyanjana*, yang mengisahkan

pertarungan antara dua abadinya yang memiliki kesaktian yang sama dan tewas bersama. Huruf-huruf tersebut juga dikenal dengan istilah *carakan*.

(<http://ceritarakyatnusantara.com>)

2.8 Warna

Sangat penting memilih warna yang tepat untuk merangsang perkembangan anak, karena warna memiliki efek pada perkembangan psikologi anak, karena warna memiliki efek pada perkembangan psikologi anak. Warna bisa dijadikan alat

komunikasi dengan anak karena memudahkannya menanggapi bahasa. Anak-anak sudah bisa belajar membedakan warna sejak enam bulan awal.

Warna dapat membantu merangsang anak-anak, terutama bagi anak dengan gangguan defisit perhatian. Dengan warna, anak-anak belajar untuk mengekspresikan diri dan ketika mereka diperbolehkan untuk memilih warna untuk menghias kamar atau memilih warna untuk menghias kamar atau memilih warna pakaian, mereka menjadi lebih percaya diri dan membuka lebih banyak kreativitas dan ekspresi.

“Color your life” atau warnai hidupmu adalah teknik yang digunakan oleh psikolog dan psikoterapis untuk membantu anak-anak membedakan dan mengekspresikan berbagai emosi di atas kertas. Teknik ini membantu untuk mengetahui apakah anak senang, sedih, gembira, takut atau bahkan marah.

(<http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/presenting/2168413-warna-pengaruh-psikologi-anak/>)

Departemen Pengembangan Anak di California State University Fullerton juga pernah melakukan studi tentang warna dan asosiasi terhadap emosi anak-anak. Dalam studi tersebut, anak-anak usia antara 5 hingga 6 tahun diminta untuk memilih warna favorit dari 9 warna yang diberikan secara acak sesuai dengan perasaan mereka saat itu.

Menurut Zulfikar Putra, 2011 sebanyak 69 persen memilih warna warni cerah mengungkapkan kebahagiaan dan kegembiraan seperti pink, biru dan merah.

Beberapa memilih hitam, abu-abu dan coklat yang menunjukkan emosi negative seperti kesedihan. Ada beberapa jenis warna dan maknanya.

1. Putih

Melambangkan kegembiraan, kedamaian, kemurniaan dan kebersihan.

2. Kuning

Warna ini menerangkan saraf dengan memberikan efek menenangkan dan juga dikenal dapat merangsang aktivitas otot.

3. Biru

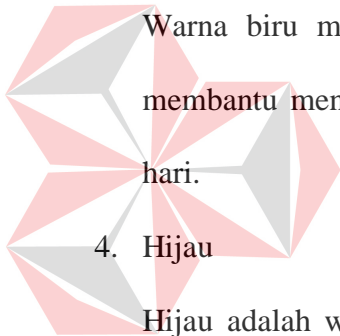
Warna biru menandakan keyajinan, perdamaian dan kebijaksanaan dan dapat membantu menenangkan saraf anak, serta memberikan tidur yang baik di malam hari.

4. Hijau

Hijau adalah warna yang menandakan penyegaran dan membantu memperkuat harga diri dan menyalakan harapan. Hijau adalah warna yang sangat mengembirakan dan idealnya cocok untuk anak-anak yang memiliki perasaan rendah diri dan perasaan rendah diri dan perasaan tertekan.

5. Merah

Merah adalah warna yang menarik yang menandakan gairah, keinginan dan membuat anak Anda bersemangat.



UNIVERSITAS
Dinamika

6. Ungu

Warna ini menandakan kekuasaan, kemewahan royalti bila muncul dalam nuansa lebih gelap. Nuansa ringan seperti lavender memberikan suasana damai dan membantu menenangkan saraf.

7. Coklat dan abu-abu

Coklat dan abu-abu adalah beberapa nada bumi. Warna ini adalah warna ideal untuk anak-anak yang hiperaktif dan penuh dengan energi. Warna ini memberikan relaksasi, kehangatan dan kenyamanan. (<http://id.shvoong.com>)

2.9 Teori Segmentasi, *Targeting*, *Potitioning*

Untuk pembuatan buku cerita anak sebagai pengenalan aksara Jawa melalui cerita Aji Saka dengan metode *pop up* ini diperlukan strategi dengan menentukan segmentasi, *targeting*, *potitioning* dari buku ini. Maka dari itu pula segmentasi, *targeting*, *potitioning* dari kompetitor juga perlu dianalisis hal itu dapat membantu kebutuhan dari pasar saat ini. Menurut Philip Kotler dalam Periklanan, Komunikasi Pemasaran Terpadu segmentasi, *targeting* dan *potitioning* adalah:

1. Segmentasi Pasar

Segmentasi pasar adalah suatu strategi untuk memahami struktur konsumen.

Menurut Eriv Berkowitz dan rekannya segmentasi pasar mempunyai arti:

“Dividing up a market into distinct groups that have common needs and will respond similiary to a market action”.

2. *Targeting*

Proses bagaimana memilih, menyeleksi, dan menjangkau konsumen yang menjadi fokus kegiatan-kegiatan pemasaran dan promosi.

3. *Positioning*

Strategi komunikasi yang berhubungan dengan bagaimana khalayak menempatkan suatu produk, merk atau perusahaan di dalam benaknya, sehingga masyarakat memiliki penilaian tertentu.

2.10 Anatomi buku

Anatomi buku adalah bagian-bagian yang merupakan kelengkapan buku. Setiap buku diperlakukan secara berbeda sesuai dengan isi dan peruntukannya. Berbagai kelengkapan (anatomi buku) penting diketahui, karena jika tidak hadir dalam sebuah buku akan menjadi kekurangan, jika lengkap tentu saja menjadi keunggulan buku.

a. Cover Buku (Sampul Buku)

1. Cover depan

Cover sangat berpengaruh pada daya tarik sebuah buku. Saat berkunjung ke toko buku atau pameran buku, setiap orang pasti terlebih dahulu melihat buku-buku yang *bercover* menarik, baik dari pemilihan *font*, warna, ilustrasi, sampai desainnya. *Cover* depan biasanya berisi judul, nama pemberi pengantar atau sambutan, serta logo dan nama penerbit.

2. *Cover* belakang

Cover belakang biasanya berisi judul buku, sinopsis, biografi penulis, dan ISBN (*International Standard Book Number*) bersertabarcode-nya.

3. Punggung buku

Punggung *cover* hanya untuk buku-buku yang tebal saja, isinya nama pengarang, nama penerbit, dan logo penerbit.

4. *Endorsement*

Kita sering menemukan *endorsement* (dukungan) yang ditulis oleh pembaca pada *cover* buku. *Endorsement* biasanya diberikan oleh ahli atau orang terkenal untuk menambah daya pikat buku.

5. Lidah *cover*

Lidah *cover* dihadirkan untuk kepentingan estetika, juga menunjukkan keeksklusifan buku. Lidah *cover* biasanya berisi foto beserta riwayat hidup pengarang dan atau ringkasan buku.

b. Perwajahan Buku

1. Ukuran buku

Ukuran buku berhubungan juga dengan materi. Novel dengan buku pelajaran berukuran beda.

2. Bidang cetak

Pada setiap halaman isi buku terdapat bagian yang kosong di setiap pinggir-pinggirnya. Selain untuk keindahan, bagian tersebut berfungsi mengamankan

materi dari kesalahan cetak. Selain itu, ada bagian-bagian yang berisi tulisan (materi).

3. Pemilihan huruf

Jenis huruf (*font*), ukuran huruf (*size*), dan jarak antarbaris (*lead*) sangat penting dalam pembuatan buku. Ketiga hal tersebut selain untuk kepentingan estetika, akan menentukan enak tidaknya buku dibaca.

4. Teknik penomoran halaman

5. Pemilihan warna

6. Keindahan dan kesesuaian ilustrasi

7. Kualitas kertas dan penjilidan

c **Halaman *Preliminaries* (halaman pendahulu)**

1. Halaman judul

Berisi judul, subjudul, nama penulis, nama penerjemah, nama penerbit dan logo.

Sebagian penerbit juga menyediakan halaman *prancis*, yang hanya berisi judul saja sebelum halaman judul ini.

2. Hak cipta (*copyright*)

Halaman hak cipta berisi judul, identitas penerbit, penulis, termasuk tim yang terlibat selama proses publikasi, misalnya penata letak, desainer sampul, ilustrator, dan lain-lain. Halaman hak cipta ini biasanya juga disertai pernyataan larangan atau izin untuk memperbanyak (menggandakan) buku tersebut.

3. Halaman tambahan

Halaman tambahan dapat berupa sambutan dan ucapan terima kasih.

4. Sambutan

Sambutan disampaikan oleh lembaga atau pesorangan yang berkompeten (jika ada).

5. Kata pengantar

Kata pengantar berisi sedikit ulasan atas buku atau ulasan atas penulis, ditulis penerbit atau yang berkompeten dengan isi buku.

6. Prakata

Prakata ditulis sendiri sebagai pemandu. Prakata berisi uraian mengenai tujuan serta metode penulisan.

7. Daftar isi

8. Daftar tabel

Jika ada.

9. Daftar singkatan dan akronim

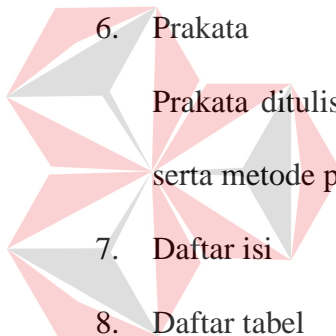
Jika ada.

10. Halaman daftar lambang

Jika ada.

11. Halaman daftar ilustrasi

Jika ada.



12. Halaman pendahuluan

Jika ada.

d. Halaman Isi Buku

1. Judul bab

Jenis beserta ukuran *font* (*font size*) judul bab dibuat berbeda dengan judul subbab apalagi dengan isinya.

2. Penomoran bab

Pada buku-buku ilmu pengetahuan penomoran bab menggunakan angka Romawi atau angka Arab. Namun, dalam buku-buku sastra atau buku-buku ilmu pengetahuan populer, tidak jarang penomoran bab berupa simbol-simbol atau berupa tulisan, satu, dua, tiga, dan seterusnya.

3. Alinea

4. Penomoran teks

Penomoran teks harus konsisten dan sesuai aturan penomoran teks, dengan huruf (A, 1, a, (1), (a)), dengan angka (1.1, 1.2., 1.2.3), atau dengan teknik lain.

5. Perincian

Perincian hampir sama dengan sistem penomoran teks. Perincian banyak dijumpai pada soal-soal ujian. Perincian dapat berupa penjabaran, dapat pula berupa pilihan, dapat menggunakan nomor, dapat pula menggunakan angka.

6. Kutipan

Kutipan harus mencantumkan sumbernya, jika agak banyak, kutipan harus dibuat dengan *font* yang berbeda, baik ukuran, dan jenis *font*-nya, atau bisa juga dengan cara diberi *background*.

7. Ilustrasi

8. Tabel

9. Judul lelar

Judul lelar biasanya ditempatkan di atas atau di bawah teks, kadang diletakkan bersebelahan dengan nomor halaman buku. Judul lelar biasanya berisi judul buku (pada setiap halaman genap) dan judul bab atau nama pengarang (pada setiap halaman ganjil).

10. Inisial

Pernah menemukan teks dengan huruf pertamanya dibuat sangat besar melebihi ukuran huruf yang lain? Itulah inisial. Inisial biasanya diletakkan pada kata pertama setiap awal bab.

11. Catatan sampung

12. Catatan kaki

13. Bagian buku

E. Halaman *Postliminary* (penyudah)

1. Catatan penutup

2. Daftar istilah

3. Lampiran

4. Indeks

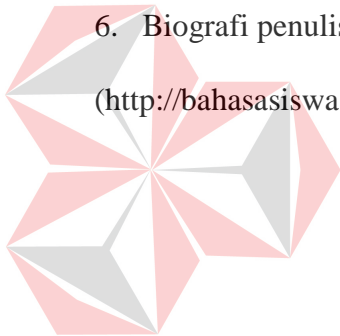
Indeks adalah daftar kata atau istilah penting yang dilengkapi dengan nomor halaman. Indeks disusun secara alfabetis dan tereletak pada bagian akhir buku.

Kita dapat mencari informasi dari istilah yang terdapat dalam indeks dengan membuka halaman yang tertera di belakang istilah. Namun, tidak semua buku menggunakan indeks sebagaimana tidak semua buku memerlukan indeks.

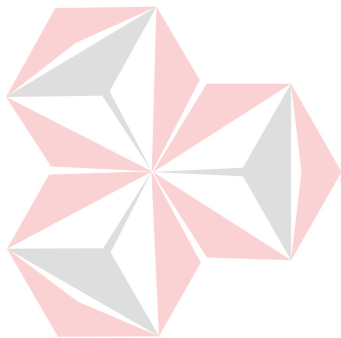
5. Daftar pustaka

6. Biografi penulis

(<http://bahasiswa.do.am/blog/2009-06-14-182>)



UNIVERSITAS
Dinamika



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METEDOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi

Jenis metodologi dalam penelitian ini adalah kualitatif. Metode ini dipilih untuk mendapatkan informasi secara mendalam guna memperoleh data-data yang mendukung.

Menurut (Bungin, 2004) untuk mengumpulkan data terdapat 2 jenis data yaitu data primer dan data sekunder:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama di lokasi penelitian. Maka informan yang dipilih adalah yang memiliki informasi secara mendalam tentang proses pengenalan bahasa Jawa, dalam hal ini guru bahasa Jawa.

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang kita butuhkan. Data sekunder ini dapat berupa kepustakaan dan dokumen-dokumen penting yang dapat memperjelas pentingnya pelestarian budaya Indonesia khususnya dibidang penulisan aksara Jawa. Selain itu, data sekunder juga didukung melalui metode observasi atau pengamatan di lapangan. Hal ini

dilakukan untuk mengetahui proses pengenalan bahasa Jawa saat berada di kelas.

3.2 Teknik Pengambilan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada informan yang dianggap menguasai bahasa Jawa yaitu dengan guru kelas 6 SDN Kertajaya di Surabaya.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati bagaimana pemahaman siswa SDN Kertajaya di Surabaya tentang pelajaran bahasa daerah khususnya aksara Jawa.

3. *Existing*

Untuk memperdalam ide dan konsep diwujudkan dalam bentuk karya di Tugas Akhir ini, perlu melakukan kajian terhadap beberapa kompetitor dan akan menjadi acuan untuk perancangan tugas akhir ini.

4. Kepustakaan

Kepustakaan dan dokumen–dokumen penting yang dapat memperjelas pentingnya pelestarian budaya Indonesia khususnya dibidang penulisan aksara Jawa.

3.3 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan pada sekolah SDN Kertajaya di Surabaya. Lokasi ini dipilih karena sekolah ini memberikan apresiasi bahasa Jawa pada siswa, seperti melakukan pertunjukan yang berkaitan dengan budaya Jawa. Selain itu, sekolah ini menjadi pilihan karena mengajarkan bahasa Jawa dari kelas 3 sampai kelas 6. Setiap kelas rata-rata memiliki 6 ruang kelas, di setiap kelas yang mempunyai rata-rata berisi 40 siswa.

3.4 Teknik Analisis data

Menurut Miles dan Huberman (Emzir, 1984:21-23) ada 3 macam teknik menanalisis data kualitatif yaitu:

1. Reduksi data

Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memokuskan, membuang dan menyusun data dalam suatu cara di mana kesimpulan akhir dapat digambarkan dan diferivikasikan. Reduksi data bukanlah sesuatu yang terpisah dari analisis. Ia merupakan bagian dari analisis. Pilihan–pilihan peneliti potongan–potongan data untuk diberi kode, untuk ditarik keluar dan rangkuman pola–pola sejumlah potongan, apa pengembangan ceritanya, semua merupakan pilihan–pilihan analitis.

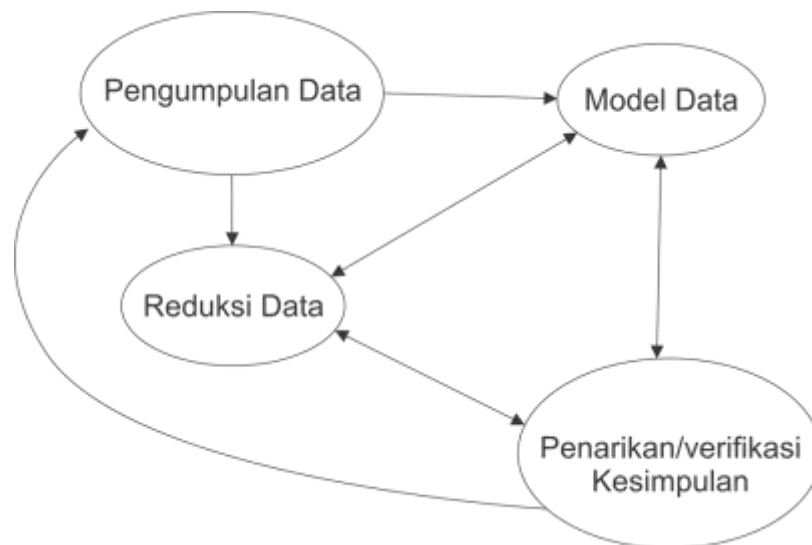
2. Model data

Model data sebagai suatu kumpulan informasi yang tersusun yang memperbolehkan pendeskripsian kesimpulan dan pengambilan tindakan. Model dalam kehidupan sehari-hari berbeda-beda dari pengukur surat kabar, sampai layar komputer. Melihat sebuah tayangan membantu kita memahami apa yang terjadi dan melakukan sesuatu analisis lanjutan atau tindakan didasarkan pada pemahaman tersebut.

3. Penarikan/verifikasi kesimpulan

Dari permulaan pengumpulan data, hingga memutuskan apakah “makna” sesuatu, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan dapat dipakai sebagai data pendukung.

Setelah menyajikan ketiga tahap tersebut, reduksi data, model data dan penarikan/verifikasi, ketiga tahap tersebut dapat digambarkan sebagaimana terlihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Komponen Analisis Data

3.5 Analisis data

Metode wawancara ini dilakukan secara langsung untuk mendapatkan informasi-informasi lebih dalam mengenai bagaimana minat siswa terhadap pelajaran aksara Jawa yang diajarkan kepada ibu guru mereka, serta tentang pemahaman mengenai penulisan aksara Jawa dengan baik dan benar melalui nilai-nilai ujian yang telah mereka lakukan. Dari wawancara yang dilakukan, respon siswa terhadap aksara Jawa sangat sedikit, hanya siswa yang duduk di barisan depan saja yang mengikuti pelajaran yang diajarkan oleh guru mereka. Selain itu, guru yang mengajarkan tentang aksara Jawa bermula dari kelas 3, di kelas 3 guru mengajarkan tentang aksara Jawa hanya bagian dasarnya yaitu 20 jenis aksara Jawa untuk memperkenalkan aksara Jawa itu sendiri. Sejarah tentang munculnya aksara Jawa itu sendiri tidak dijelaskan dalam kelas. Guru hanya menyajikan bagaimana cara membaca dan menulis serta mengajarkan untuk mengingat dengan mudah tentang aksara Jawa ini.

3.6 Studi Eksisting

Studi eksisting dalam pembuatan buku *pop up* ini mengacu pada observasi terhadap objek yang diteliti dan kompetitornya.

1. Analisis Kompetitor

Alasan mengapa Kereta Api *Pop up* “Thomas & Friends” penerbit Erlangga dan Aku Mau Tahu “Dinosaurus” BIP kelompok Gramedia (*Flip Up Book*) menjadi kompetitor adalah kesesuaian dengan judul yang menggunakan *pop up* dan *flip up*

sebagai pendukung. Targeting dari masing–masing kompetitor ini juga memiliki kesamaan yaitu anak–anak yang berusia 6-12 tahun. Banyak event yang diadakan oleh kedua penerbit ini seperti lomba mewarnai, kontes ilustrasi dsb. Dan juga metode *flip up* yang sebagai pendukung dari pembuatan buku *pop up* ini menjadi kompetitor. Diberbagai toko buku seperti Gramedia, Togamas hanya terdapat dua penerbit yang disediakan, itu artinya dua penerbit ini yang sudah laris dipasaran.

a. Segmentasi dan targeting kompetitor

1) Geografis

Anak-anak yang tinggal di tengah kota di Indonesia yang beriklim tropis.

2) Demografis

Usia antara 6 tahun keatas (pria/wanita), siklus hidup keluarga yaitu anak-anak yang tinggal di tengah kota di Indonesia dan bersekolah.

3) Psikografis

- Gaya hidup: ingin menghabiskan waktu dengan keluarga dengan membaca buku ini, bertamasya dengan dengan keluarga.
- Kepribadian: Anak-anak yang belum mengerti dan ingin memperdalam pengetahuannya akan guna kereta api dan bagaimana sejarah hewan-hewan purba masa lalu.

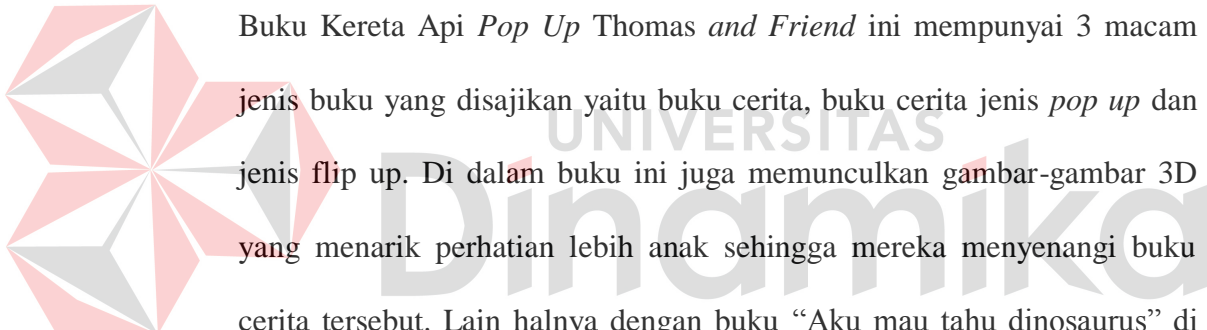
b. *Positioning*

Kedua buku ini menempatkan dirinya pada bahan pengenalan bagi anak-anak sebagai pengetahuan memahami tentang zaman purba dan apa fungsi dari kereta api sesungguhnya.

c. SWOT kompetitor

Sesuai dengan hasil kepustakaan yang telah dilakukan maka disimpulkan kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang dimiliki oleh kompetitor buku *pop up* ini:

1) Kekuatan



Buku Kereta Api *Pop Up Thomas and Friend* ini mempunyai 3 macam jenis buku yang disajikan yaitu buku cerita, buku cerita jenis *pop up* dan jenis *flip up*. Di dalam buku ini juga memunculkan gambar-gambar 3D yang menarik perhatian lebih anak sehingga mereka menyenangi buku cerita tersebut. Lain halnya dengan buku “Aku mau tahu dinosaurus” di dalam buku ini diterapkan metode pengenalan melalui permainan yang disajikan secara *flip up* yang membuat ketertarikan anak untuk mempelajari terlebih dalam tentang buku ini.

2) Kelemahan

Untuk buku tentang Kereta Api *Pop Up Thomas and Friend*, buku ini karena memiliki harga berkisar antara Rp 120.000 - Rp 150.000 maka buku ini hanya untuk kalangan menengah keatas. Sedangkan kelemahan untuk buku “Aku mau tahu dinosaurus”, lipatan yang ada di dalam buku

yang samar membuat anak kurang bisa mengetahui disana terdapat lipatan tersebut.

3) Peluang

Untuk harga yang berkisar antara Rp 120.000-Rp 150.000, buku Kereta Api *Pop Up Thomas and Friend* ini membuat konsumen akan mendapat cara pengenalan yang baru dengan metode yang baru agar dapat dengan mudah mempelajari apa yang disajikan. Sedangkan untuk buku “Aku mau tahu dinosaurus” Harga yang relatif murah (Rp 80.000) dari pada buku berjenis *pop up* membuat minat dari pembeli besar, serta produsen yang mengembangkan seri – seri buku seperti ini menjadi lebih banyak.

4) Ancaman

Pada buku Kereta Api *Pop Up Thomas and Friend* perlu adanya teknik yang akurat untuk proses pembuatannya dan juga harus ada seri-seri yang akan ditampilkan setelah itu sehingga tidak hanya ada 1 seri saja yang membuat pembaca bosan tetapi ada beberapa judul yang berbeda ditiap serinya. Pada buku “Aku mau tahu dinosaurus” banyaknya pesaing dari penerbit untuk memasarkan produk jenis buku yang seperti ini.

d. Hasil analisis studi *existing* kompetitor:

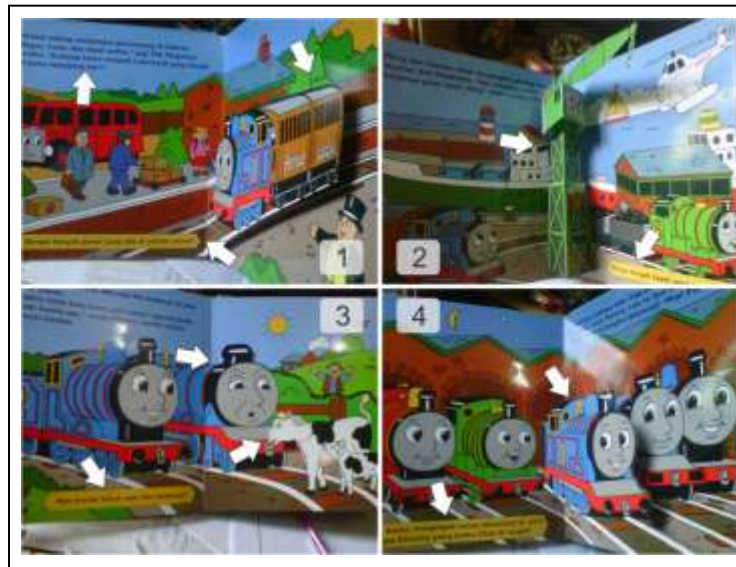
Dari hasil data kepustakaan yang ada maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1) Pada buku Kereta Api *Pop Up Thomas and Friend* mengandalkan teknik *pop up*-nya meskipun harganya relatif mahal akan tetapi pembaca akan dibawa ke dunia nyata dimana Thomas dan kawan kawannya melakukan aktifitasnya, hal ini akan merangsang perasaan anak untuk mengetahui kelanjutan dari ceritanya. Sedangkan pada buku “Aku mau tahu dinosaurus”, buku ini mengandalkan lipatan-lipatan yang ada (*flip up*) yang ada guna memberikan ketertarikan dalam mempelajari apa yang disajikan oleh buku itu.

2) Konsep pada masing-masing buku dapat dilihat dari segi teknik penyajiannya mulai dari *pop up* dan *flip up*.

3) Untuk lebih menarik harus terdapat cerita yang lainnya sehingga tidak monoton hanya ada 1 cerita saja.

e. Kereta *Pop up* “Thomas and Friends”, Erlangga



Gambar 3.2 Kereta Api *Pop up*

Sumber: Kereta Api *Pop Up* “*Thomas and Friend*”

Keterangan gambar:

1. Ilustrasi yang disediakan gambar 3.1 berupa gambar *pop up* yang berada disisi kanan yaitu kereta apinya. Sesuai dengan tema maka sebagian besar dalam buku *pop up* ini yang ditonjolkan yaitu kereta apinya. Terdapat pula pertanyaan-pertanyaan yang menarik perhatian pembaca agar mengikuti cerita di dalam buku ini.
 2. Teknik *pop up* yg digunakan pada halaman ini adalah jenis *transformations Pop up*. Teknik ini yang paling membuat pembaca kagum tentang perubahan bentuk yang bisa bergerak-gerak sesuai yang bukaan buku.
 3. Pada bagian ini gabungan antara kereta api yang di *pop up* pada bagian sisi kanan dengan kepala sapi yang bisa bergerak naik turun tersebut adalah perpaduan antara teknik cara melipat pada bagian yang tersembunyi. Hal itu menarik perhatian anak yang tidak akan bosan dalam menyimak cerita pada buku ini.
 4. Pada bagian mata kereta yang bergerak-gerak membuat buku ini terasa lebih hidup. Berbagai macam trik yang dapat dipakai sebagai pelengkap buku *pop up* ini dapat terasa lebih menarik untuk disimak.
- f. Aku Mau Tahu “Dinosaur” BIP kelompok Gramedia (*Flip Up Book*).



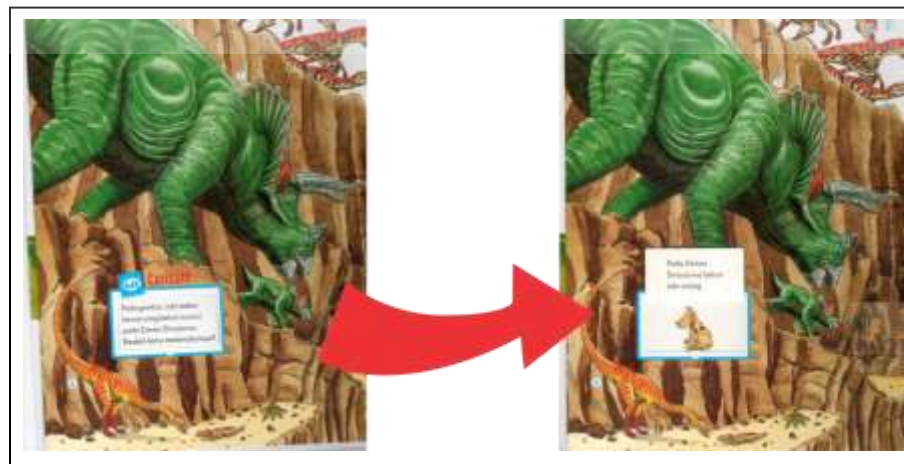


Gambar 3.3 Teknik Lipat *Flip Up* Dengan Gambar di Dalamnya

Sumber: Aku Mau Tahu “Dinosaurius”

Teknik yang digunakan ini merupakan membuka dan menutup bagian dalam

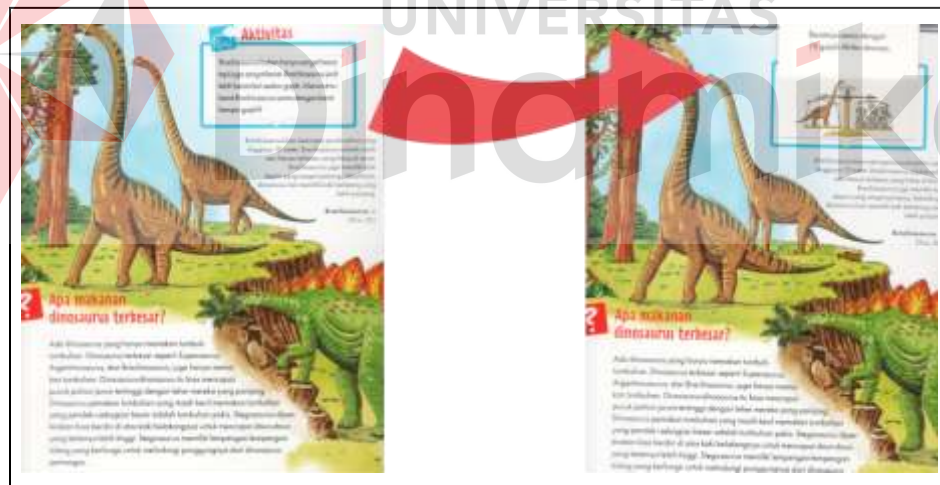
buku yang biasanya disebut *flip up book*. Seperti gambar 3.2 terdapat pertanyaan-pertanyaan di muka buku dan perlu membuka lipatannya agar dapat menemukan jawabannya di dalamnya.



Gambar 3.4 *Flip Up* Dengan Kata Yang Tersembunyi di dalamnya

Sumber: Aku Mau Tahu “Dinosaurius”

Kotak–kotak kolom yang disediakan pada gambar 3.3 guna pengenalan tentang hewan purba ini dapat lebih mudah dibaca dan diingat. Pemilihan font dan peletakannya serta besar kecilnya harus diperkirakan karena tulisan tersebut terdapat disisi belakang kertas.



Gambar 3.5 Flip Up Penjelasan Dengan Gambar
Sumber: Aku Mau Tahu “Dinosaurus”

Pertanyaan serta jawaban yang tersedia di dalam kolom dan sisi pojok– pojok gambar 3.4 janganlah terlalu besar dan terlalu banyak. Hal tersebut dapat membuat pembaca khususnya anak–anak akan jenuh dalam hal membaca.

2. Analisis Internal

Berdasarkan hasil analisis studi kompetitor, setelah mengamati kekurangan dan kelebihan dari buku Kereta Api *pop up* “Thomas and Friend” dan Aku Mau Tahu Dinosaurus, maka dapat disimpulkan bahwa nantinya buku cerita anak sebagai pengenalan aksara Jawa melalui metode *pop up* memiliki *segmentasi*, *targeting* dan *positioning* sebagai berikut:

a. Segmentasi dan targeting

Dalam pembuatan buku cerita anak ini, maka yang dituju adalah:

1) Geografis

Anak-anak yang tinggal di tengah kota di Indonesia

2) Demografis

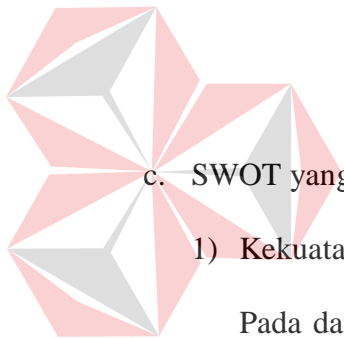
Usia antara 6 - 12 tahun (pria/wanita), siklus hidup keluarga yaitu anak-anak yang tinggal di tengah kota di Indonesia dan bersekolah di SDN.

3) Psikografis

- i. Gaya hidup: ingin menghabiskan waktu dengan keluarga dengan membaca buku *pop up* ini.
- ii. Kepribadian: Anak-anak yang belum mengerti dan ingin memperdalam tentang aksara Jawa, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi.

b. Positioning

Positioning adalah Strategi komunikasi yang berhubungan dengan bagaimana khalayak menempatkan suatu produk, merk atau perusahaan di dalam otaknya, di dalam alam khayalnya, sehingga khalayak memiliki penilaian tertentu. (Philip Kotler dalam Periklanan Frank Jefkin, 1995). Buku cerita Aji Saka dengan teknik *pop up* ini menempatkan dirinya sebagai buku ajar tentang aksara Jawa dengan memberikan cerita bergambar di dalam bukunya yang ditujukan untuk anak berusia 6 - 12 tahun.



c. SWOT yang dimiliki oleh buku cerita aksara Jawa dengan metode *pop up*.

1) Kekuatan

Pada dasarnya dalam desain dan teknik cara penyajiannya yang nantinya pada buku ini akan ada daya tarik terhadap minat beli anak-anak yaitu gambar yang bermunculan secara 3D di tiap halamannya. Buku *pop up* ini sebagai pengenalan yang berguna untuk melestarikan budaya Jawa khususnya aksara Jawa.

2) Kelemahan

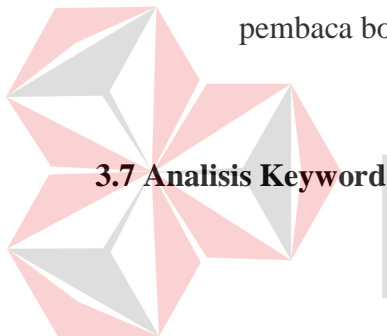
Buku *pop up* ini hanya untuk kalangan menengah keatas, karena harga buku *pop up* ini berdasarkan studi *existing* yang ada berkisar antara Rp 120.000-Rp 150.000.

3) Peluang

Untuk harga yang berkisar antara Rp 120.000-Rp 150.000, konsumen akan mendapat cara pengenalan yang baru dengan metode yang baru agar dapat dengan mudah mempelajari aksara Jawa.

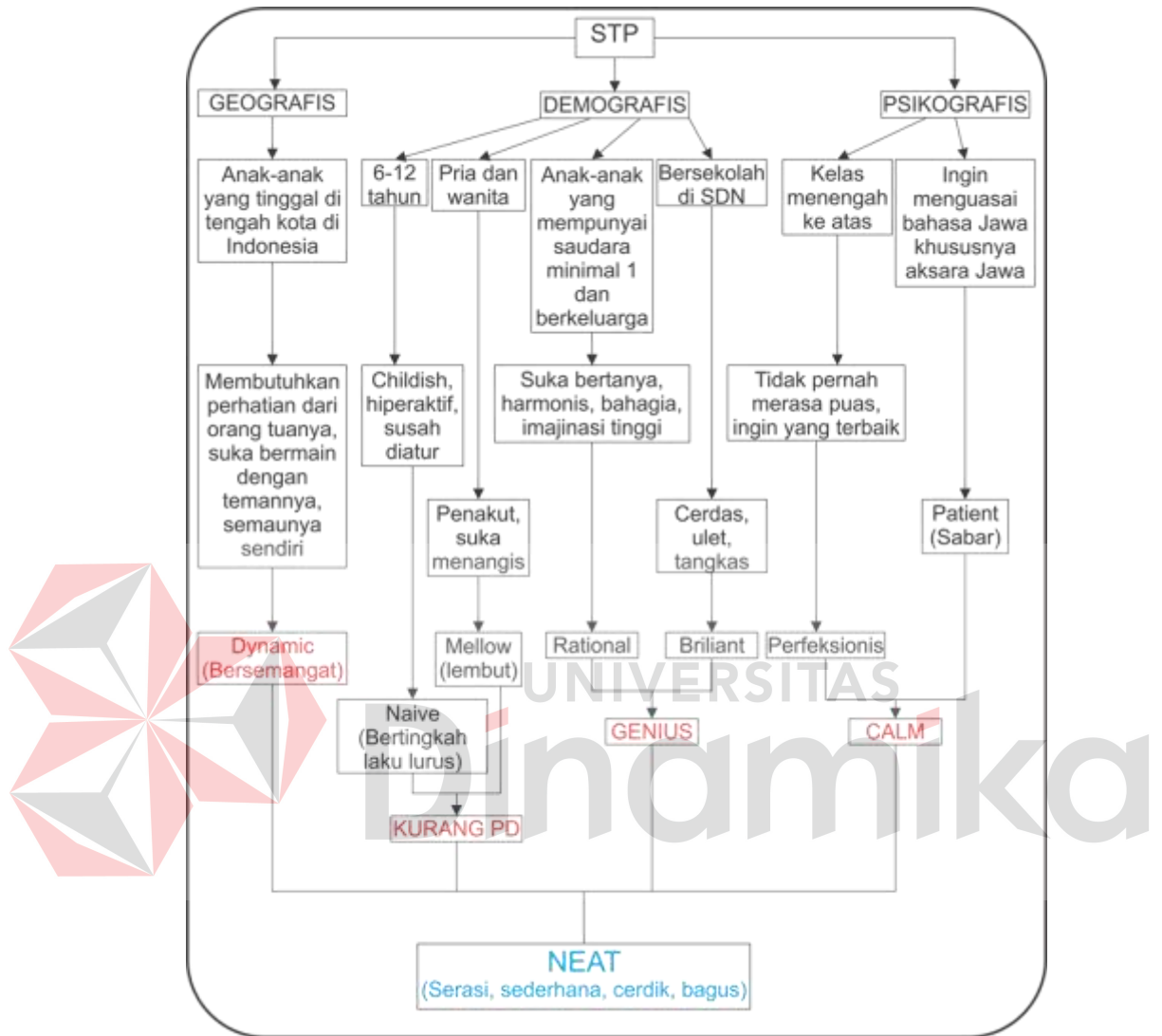
4) Ancaman

Pada buku *pop up* ini perlu adanya teknik yang akurat untuk proses pembuatannya dan perlu adanya seri-seri dengan teknik yang sama sehingga tidak hanya 1 seri cerita saja yang nantinya akan membuat pembaca bosan.



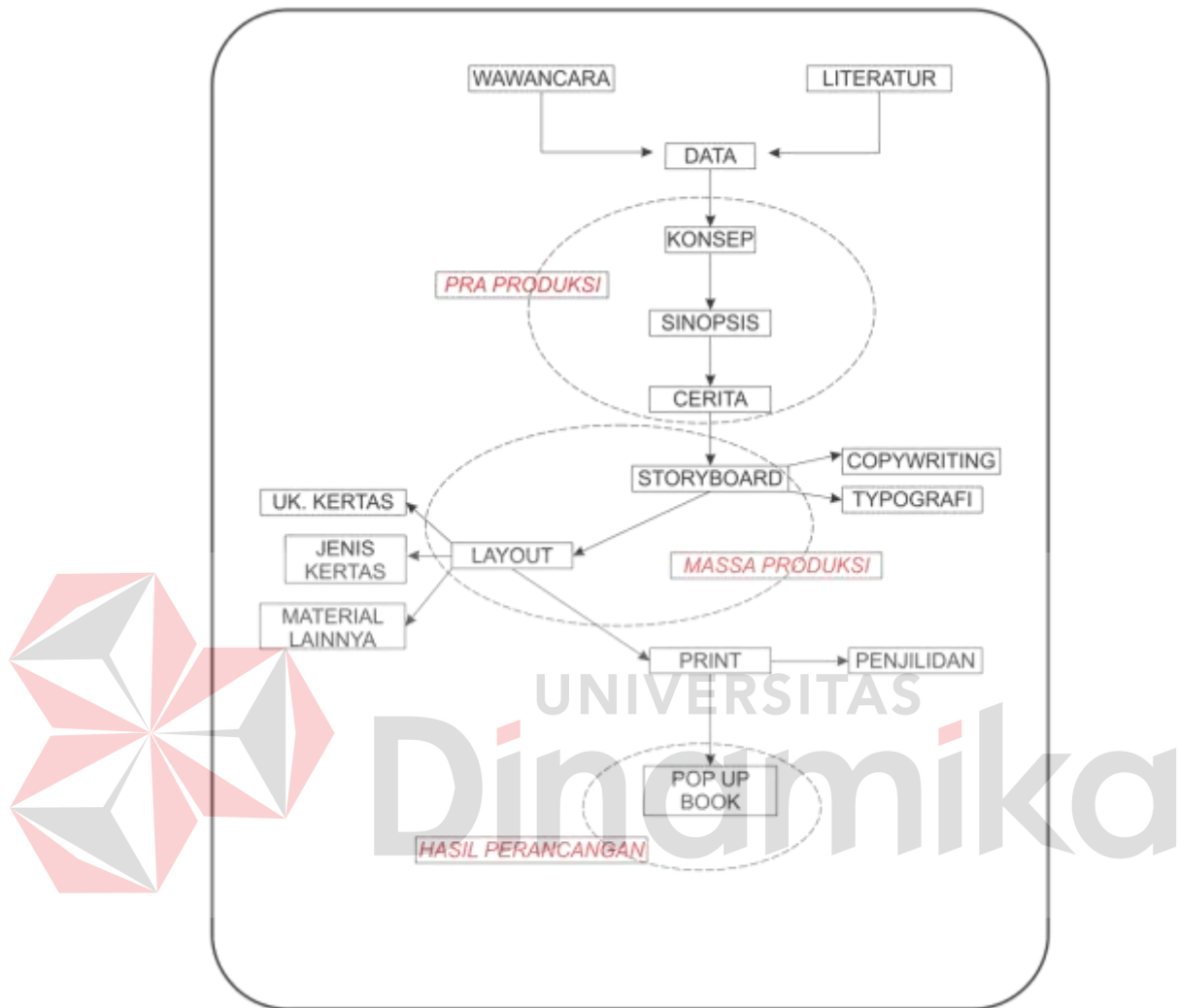
3.7 Analisis Keyword

UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 3.6 Analisis Keyword

3.8 Metode Perancangan Karya



Gambar 3.7 Metode perancangan

Sesudah melakukan wawancara dan mencari literatur yang ada maka data yang didapat dapat diproses untuk menghasilkan konsep, sinopsis dan storyboard.

1. Konsep kreatif

- a. Tema dari pembuatan buku cerita anak ini yaitu serasi, sederhana, cerdas dan bagus diambil dari *keyword* yang sudah dianalisis. Buku dengan cerita Aji Saka ini disajikan dengan teknik *pop up* dengan lipatan-lipatan yang membantu proses pengenalan bagi anak.
- b. Menggunakan aksara Jawa sebagai point penting untuk sarana pengenalan buku cerita anak.
- c. Menggunakan *pop up* yang merupakan metode baru yang menarik.
- d. Menggunakan *Flip up* sebagai pendukung.

2. Pemilihan bentuk visual

Pada bentuk visual yang disajikan merupakan peran penting dalam pembuatan buku *pop up* ini. Bentuk visual itu antara lain:

- a. Karakter yang ditampilkan dibuat dengan menggunakan teknik menggambar *vector*. Gambar *vector* itu sendiri adalah gambar yang dibuat dari unsur garis dan kurva yang disebut vektor. Kumpulan dari beberapa garis dan kurva ini akan membentuk suatu obyek atau gambar. (Wardoyo. 2012.Juli <http://www.edipsw.com/desain-grafis/perbedaan-antara-gambar-bitmap/>.29 july 2012)

- b. Warna untuk pembuatan buku *pop up* ini didasari oleh *keyword* yang ditelaah dianalisis sebelumnya. Terdapat warna yang telah ditentukan berdasarkan *keyword* yaitu:

Biru dengan ketentuan 31C, 0M, 15Y, 0K

Biru dengan ketentuan 9C, M0, Y5, 0K

Putih dengan ketentuan 3C, 0M, 5Y, 0K

Hijau dengan ketentuan 24C, 0M, 38Y, 0K

Hijau dengan ketentuan 10C, 0M, 27Y, 0K

- c. *Typografi* yang digunakan adalah hasil dari analisa *keyword* yaitu *Neat*, kata kunci pada *keyword* itu sendiri adalah serasi, sederhana, cerdas, bagus. Dari *keyword* tersebut maka terdapat 4 macam *typografi sans serif* yang digunakan yaitu *comic sans*, *comic andy*, *swingset BB*, *al kisah* dan *font hanacaraka*.

3. Pendukung tema pembuatan buku

Tema pada pembuatan buku ini yaitu *chronical* yang mempunyai arti *babad*. Aksara Jawa merupakan peninggalan budaya yang patut dilestarikan, konsep *chronical* yang dimasukkan ke dalam desain buku yang memiliki arti sebuah rentetan kejadian dalam sebuah sejarah. Di dalam buku tersebut mengisahkan tentang Aji Saka yang semula hanya menjadi pengembara sampai dia menjadi raja dari kerajaan Medang Kawulan. Sentuhan warna baju, jenis baju yang dikenakan mengesankan kewibawaan dari Aji Saka itu sendiri yang dulu dirinya menjadi pengembara dan setelah itu dia menjadi raja, serta *background* yang digunakan

seperti dinding-dinding kerajaan yang masih menggunakan batu bata dan adanya unsur kayu membuat suasana pada saat itu seperti apa yang digambarkan pada buku cerita ini. Sandal dan keris yang digunakan oleh Aji Saka yang sekarang tidak kita sering jumpai dimunculkan untuk membantu memunculkan kesan sejarah dari cerita itu sendiri.

4. Sinopsis

Di sebuah kerajaan Medhankamulan tinggal seorang raja yang gemar memakan daging manusia. Setiap hari rakyat harus mengorbankan seorang rakyat sebagai santapan. Karena takut maka setiap pagi rakyat lari berhamburan. Suatu ketika seorang pengembara bernama Aji Saka singgah di Kerajaan Medhankamulan, melihat huru-hara Aji Saka kemudian bertekad bulat mengorbankan dirinya menjadi santapan Raja. Namun dengan akal Aji Saka yang cerdas, Raja dimintai persyaratan sebelum memakannya. Yakni Aji Saka meminta sebidang tanah selebar sorban yang Ia kenakan. Namun sang Raja sendiri yang mengukur besar serban. Setelah gulungan dibentangkan, ternyata tak ada habisnya hingga raja jatuh ke jurang di ujung kerajaan. Sang raja menjelma menjadi Buaya Putih.

3.9 Karakter

Pada pembuatan cerita ini, terdapat empat karakter utama. Para karakter utama tersebut yaitu Aji Saka, Prabu Dewata Cengkar, Dora, dan Sembada. Berikut adalah

penokohan dan desain dari tiap karakter. Untuk menentukan desain karakter, pertama menentukan 4 karakter utama yang ada di buku cerita *pop up* ini yaitu Aji Saka, Prabu Dewata Cengkar, Sembada dan Dora. Setelah itu penentuan desain karakter dan varian kostum yang digunakan yaitu dengan menggunakan FGD (*Forum Grup Discussion*) yang beranggotakan 20 anak kelas 6 yang berasal dari SDN Kertajaya, pemilihan anak dilakukan secara random. Penilaian tiap poin penentu dari tabel yaitu dari angka 1-20.

3.9.1 Aji Saka

Aji Saka bersifat baik hati, suka menolong orang, cerdas dan sakti. Pada gambar 3.6 ditunjukkan beberapa penggambaran Aji Saka pada buku-buku cerita rakyat maupun pada animasi yang sudah pernah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.8 Aji Saka

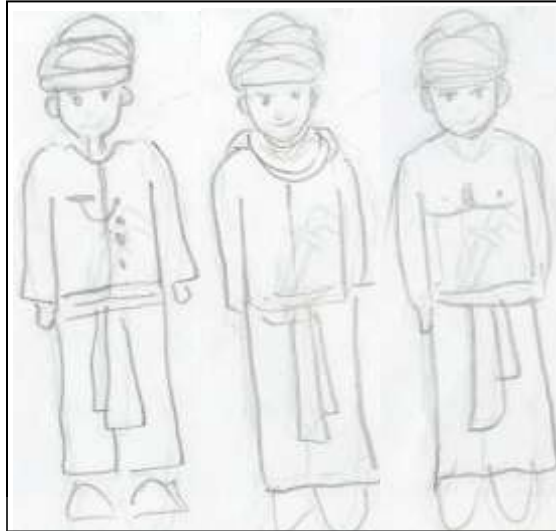
Dari beberapa versi penggambaran yang sudah ada, maka dibuatlah beberapa alternatif desain karakter Aji Saka. Beberapa alternatif tersebut nantinya akan dipilih satu yang paling sesuai.



Gambar 3.9 Alternatif Desain Aji Saka

Gambar 3.9 merupakan alternatif desain karakter Aji Saka. Dari gambar 3.9, maka dilakukan wawancara dan observasi untuk mendapatkan tokoh utama Aji Saka dari pembuatan buku cerita anak ini. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi maka karakter Aji Saka yang terpilih adalah alternatif desain B.

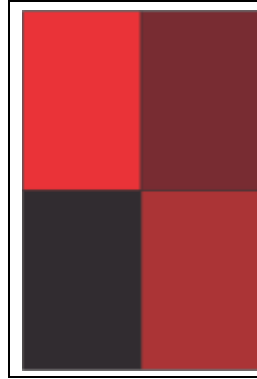
Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dibuatlah beberapa varian kostum, seperti dapat dilihat pada gambar 3.10



A B C

Gambar 3.10 Varian Kostum Aji Saka

Dari gambar 3.10, berdasarkan hasil wawancara dan observasi maka hasil varian kostum adalah karakter B dan untuk penentuan warna pada kostum Aji Saka dapat dilihat dari beberapa sifat dari Aji Saka seperti pada cerita yang ada. Untuk penentuan warna mengacu pada buku *color harmony* berdasarkan sifat-sifat dari Aji Saka yang baik hati, suka menolong orang, cerdas dan sakti, dari situ dapat disimpulkan bahwa sifat Aji Saka adalah *Georgous*. Maka dari itu warna yang didapatkan dari *color harmony* berdasarkan sifat *georgous* dari Aji Saka adalah:



Gambar 3.11 Warna Pakaian Yang Dipakai Oleh Aji Saka

3.9.2 Dora

Dora bersifat setia pada perintah Aji Saka, baik hati, suka menolong orang, dan sedikit konyol. Pada gambar 3.7 ditunjukkan beberapa penggambaran Dora pada buku-buku cerita rakyat maupun pada animasi yang sudah pernah dibuat sebelumnya.



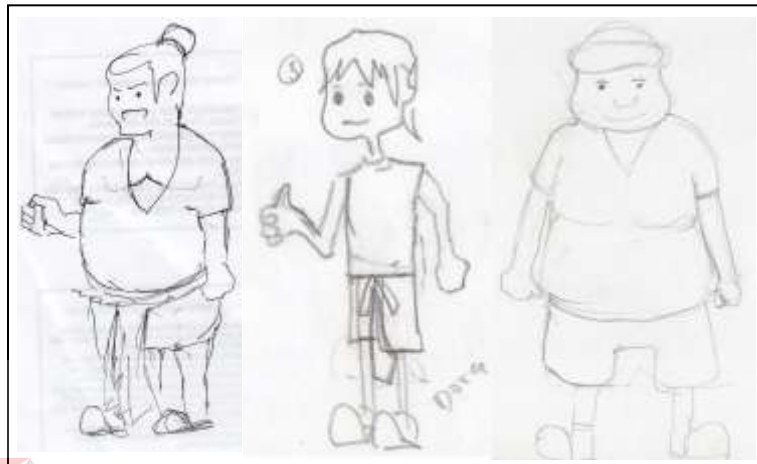
A

B

C

Gambar 3.12 Dora

Dari beberapa versi penggambaran yang sudah ada, maka dibuatlah beberapa alternatif desain karakter Dora. Beberapa alternatif tersebut nantinya akan dipilih satu yang paling sesuai:



A

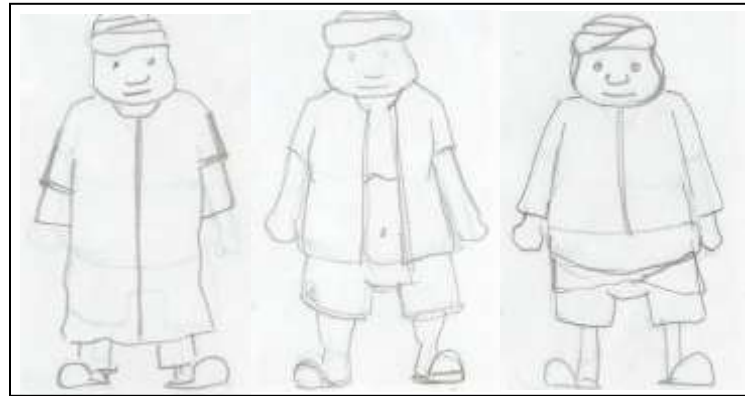
B

C

Gambar 3.13 Alternatif Desain Dora

Gambar 3.8 merupakan alternatif desain karakter Dora. Dari gambar 3.9, maka dilakukan wawancara dan observasi untuk mendapatkan tokoh utama Dora dari pembuatan buku cerita anak ini. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi maka karakter Dora yang terpilih adalah alternatif desain C.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dibuatlah beberapa varian kostum, seperti dapat dilihat pada gambar 3.14.



A

B

C

Gambar 3.14 Varian Kostum Dora

Dari gambar 3.14, berdasarkan hasil wawancara dan observasi maka hasil varian kostum Dora adalah karakter B dan untuk penentuan warna pada kostum Dora dapat dilihat dari beberapa sifat dari Dora seperti pada cerita yang ada. Untuk penentuan warna mengacu pada buku *color harmony* berdasarkan sifat-sifat dari Dora yang baik hati, suka menolong orang, dan sedikit konyol dari situ dapat disimpulkan bahwa sifat Dora adalah *dynamic*. Maka dari itu warna yang didapatkan dari *color harmony* berdasarkan sifat *dynamic* dari Dora adalah:



Gambar 3.15 Warna Baju Yang Dipakai Oleh Dora

3.9.3 Sembada

Sembada bersifat baik hati, suka menolong orang, setia pada perintah Aji Saka, dan serius. Pada gambar 3.8 ditunjukkan beberapa penggambaran Sembada pada buku-buku cerita rakyat maupun pada animasi yang sudah pernah dibuat sebelumnya.



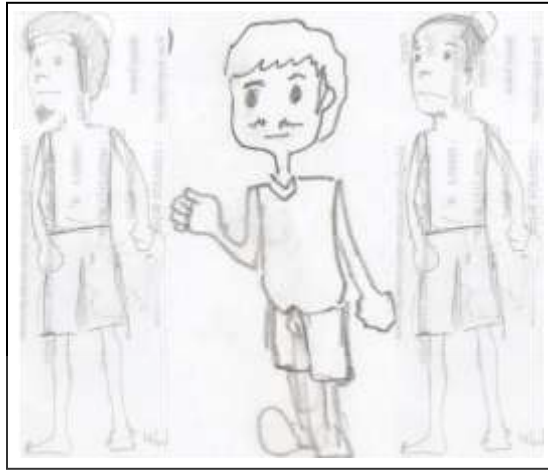
A

B

C

Gambar 3.16 Sembada

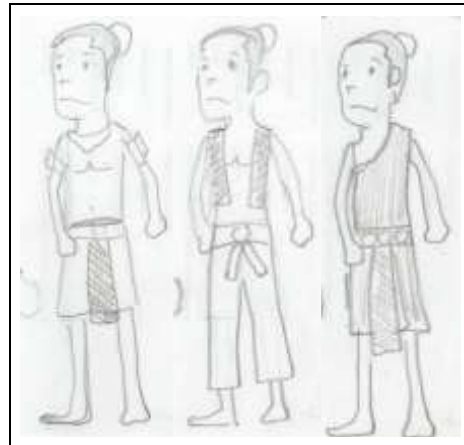
Dari beberapa versi penggambaran yang sudah ada, maka dibuatlah beberapa alternatif desain karakter Sembada. Beberapa alternatif tersebut nantinya akan dipilih satu yang paling sesuai:



A UNIVERSITAS B C

Gambar 3.17 Alternatif Desain Sembada

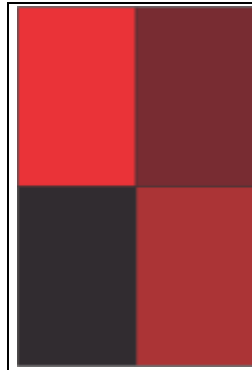
Gambar 3.17 merupakan alternatif desain karakter Sembada. Dari gambar 3.17, maka dilakukan wawancara dan observasi untuk mendapatkan tokoh utama Sembada dari pembuatan buku cerita anak ini. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi maka karakter Sembada yang terpilih adalah alternatif desain C.



A B C

Gambar 3.18 Varian Kostum Sembada

Dari gambar 3.18, berdasarkan hasil wawancara dan observasi maka hasil varian kostum adalah karakter Sembada B dan untuk penentuan warna pada kostum Sembada dapat dilihat dari beberapa sifat dari Sembada seperti pada cerita yang ada. Untuk penentuan warna mengacu pada buku *color harmony* berdasarkan sifat-sifat dari Sembada yang baik hati, suka menolong orang, setia pada perintah Aji Saka, dan serius. Dari situ dapat disimpulkan bahwa sifat Sembada adalah *georgous*. Maka dari itu warna yang didapatkan dari *color harmony* berdasarkan sifat *georgous* dari Sembada adalah:



Gambar 3.19 Warna Baju Yang Dipakai Oleh Sembada

3.9.4 Prabu Dewata Cengkar

Prabu Dewata Cengkar bersifat keji dan sadis, suka memakan daging manusia.

Pada gambar 3.13 ditunjukkan beberapa penggambaran Prabu Dewata Cengkar pada buku-buku cerita rakyat maupun pada animasi yang sudah pernah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.20 Prabu Dewata Cengkar

Dari beberapa versi penggambaran yang sudah ada, maka dibuatlah beberapa alternatif desain karakter Dora. Beberapa alternatif tersebut nantinya akan dipilih satu yang paling sesuai:



A

B

C

Gambar 3.21 Alternatif Karakter Prabu Dewata Cengkar

Gambar 3.21 merupakan alternatif desain karakter Prabu Dewata Cengkar. Dari gambar 3.21, maka dilakukan wawancara dan observasi untuk mendapatkan tokoh utama Prabu Dewata Cengkar dari pembuatan buku cerita anak ini. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi maka karakter Prabu Dewata Cengkar yang terpilih adalah alternatif desain A.



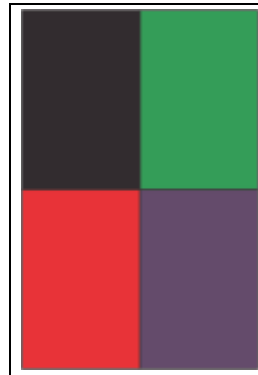
A

B

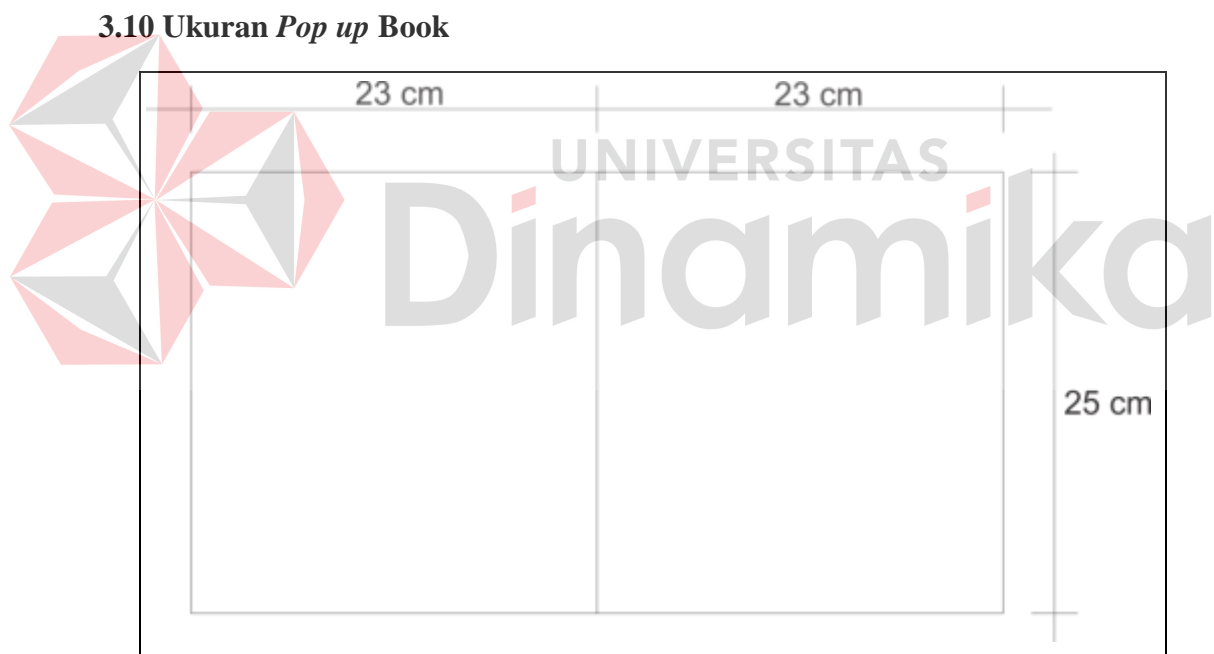
C

Gambar 3.22 Varian Kostum Prabu Dewata Cengkar

Dari gambar 3.22, berdasarkan hasil wawancara dan observasi maka hasil varian kostum adalah karakter Prabu Dewata Cengkar “A” dan untuk penentuan warna pada kostum Prabu Dewata Cengkar dapat dilihat dari beberapa sifat dari Prabu Dewata Cengkar seperti pada cerita yang ada. Untuk penentuan warna mengacu pada buku *color harmony* berdasarkan sifat-sifat dari Prabu Dewata Cengkar bersifat keji dan sadis, suka memakan daging manusia. dari situ dapat disimpulkan bahwa sifat Prabu Dewata Cengkar adalah *provocative*. Maka dari itu warna yang didapatkan dari *color harmony* berdasarkan sifat *provocative* dari Prabu Dewata Cengkar adalah:



Gambar 3.23 Warna Baju Yang Dipakai Oleh Sembada



Gambar 3.24 Ukuran Kertas

Ukuran kertas pada pembuatan buku *pop up* ini yaitu 46 cm x 25 cm dikarenakan potongan kertas A0 (85 cm x 120 cm) dapat memotong 7 bagian dari tiap lembar yang ada di buku *pop up* ini, untuk sisanya karena di dalam buku *pop up*

ini terdapat bagian - bagian potongan yang di *pop up* maka bagian yang kosong dapat difungsikan untuk gambar - gambar pendukung dari buku *pop up* ini.

Kertas menggunakan *art paper* dengan berat 260 gr, kertas dengan ketebalan seperti ini dapat berfungsi sebagai kekuatan pada kertas untuk melipat serta dapat menjaga ketahanan bagian - bagian yang di *pop up*. Untuk bagian cover dan belakang cover menggunakan kertas *art paper* 260 gr yang dilapisi dengan karton tebal yang berfungsi sebagai jilid *hard cover*. Jilid *hard cover* itu sendiri sebagai pendukung dari kekuatan buku *pop up* ini, karena buku *pop up* ini memerlukan keleluasaan dalam membuka buku sebesar 180 derajat maka jilid *hard cover* sangat membantu dalam penyempurnaan pembuatan buku *pop up* ini.

3.11 Desain Layout

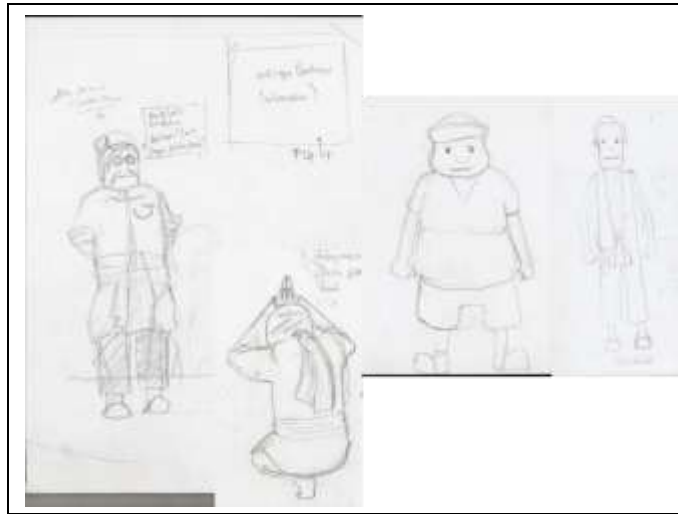
Pada desain layout yang terdapat pada buku *pop up* itu sendiri akan desain seperti dibawah ini:



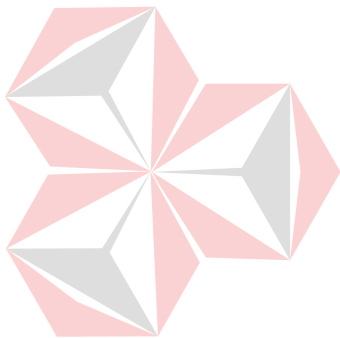
Gambar 3.25 Sketsa Cover



Gambar 3.26 Sketsa Hal 1



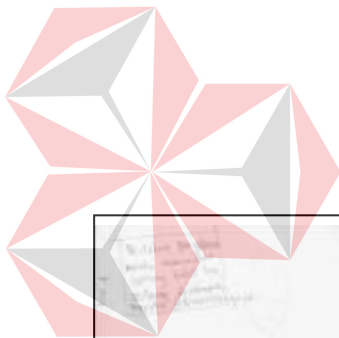
Gambar 3.27 Sketsa Halaman 2



Gambar 3.28 Sketsa Halaman 3



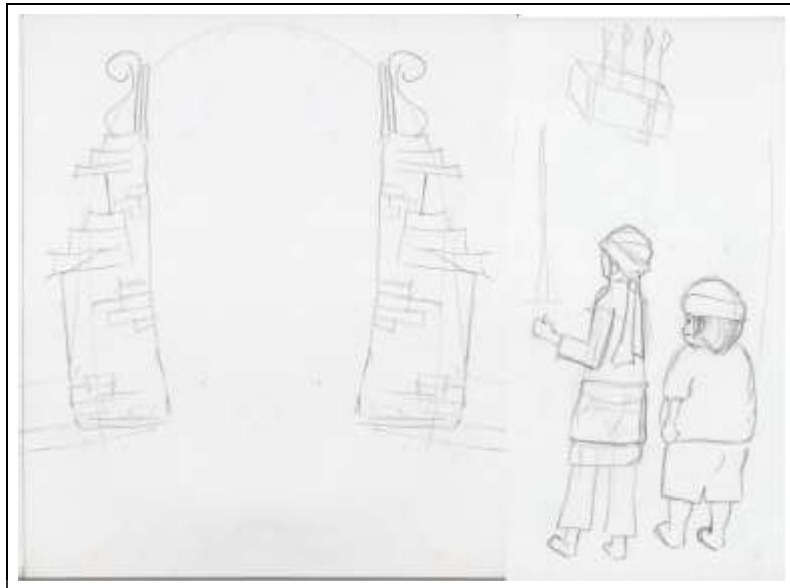
Gambar 3.29 Sketsa Halaman 4



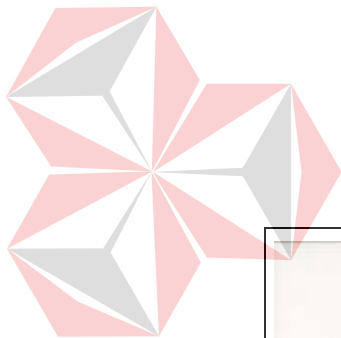
Gambar 3.30 Sketsa Halaman 5



Gambar 3.31 Sketsa Halaman 6



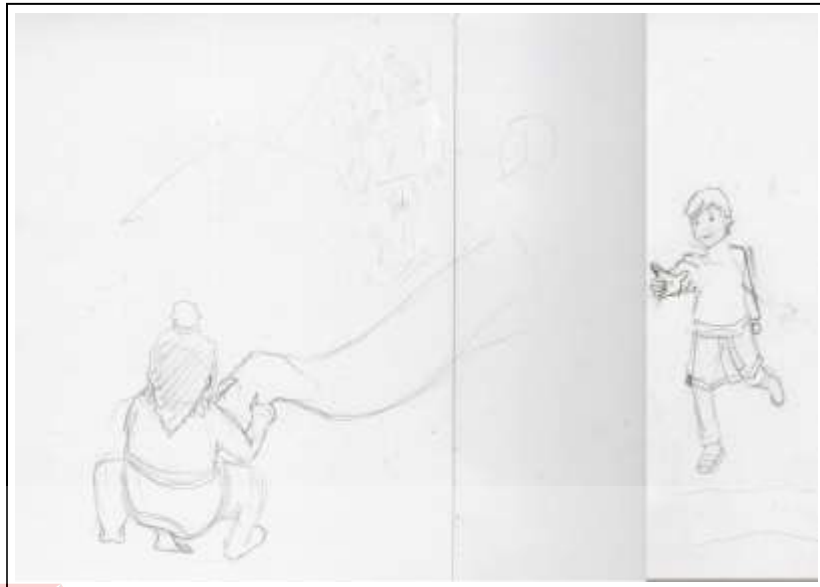
Gambar 3.32 Sketsa Halaman 7



UNIVERSITAS
Dinamika



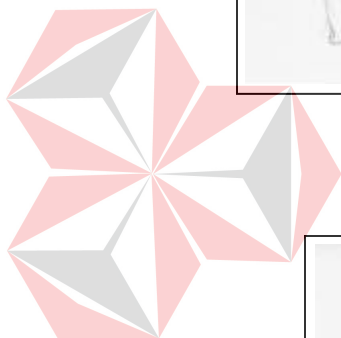
Gambar 3.33 Sketsa Halaman 8



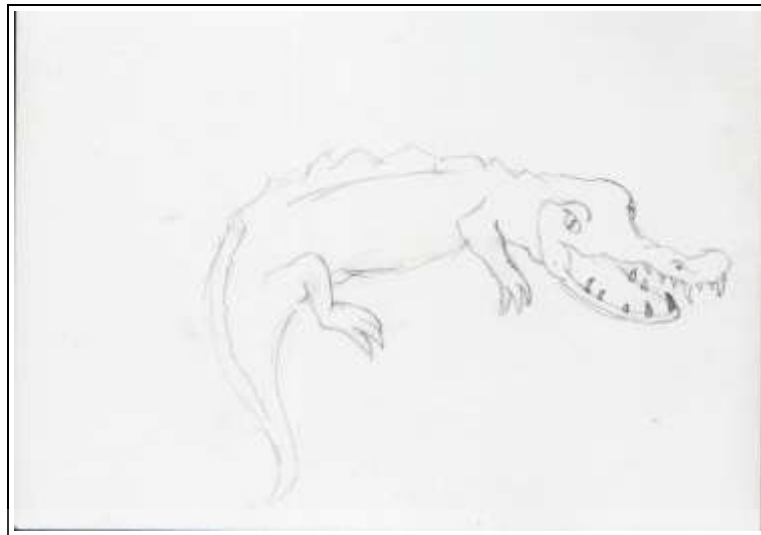
Gambar 3.34 Sketsa Halaman 9



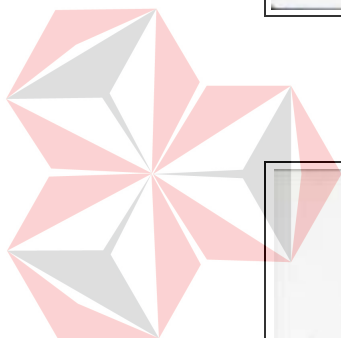
Gambar 3.35 Sketsa Halaman 10



UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 3.36 Sketsa Halaman 11



UNIVERSITAS

Dinamika



Gambar 3.37 Sketsa Halaman 12



Gambar 3.38 Sketsa Halaman 13



Gambar 3.39 Sketsa Halaman 14



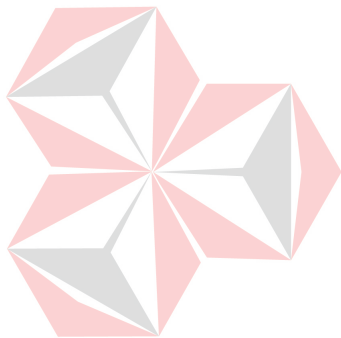
Gambar 3.40 Sketsa Halaman 15



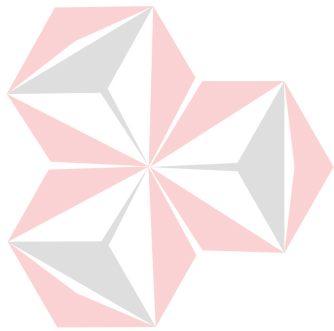
Gambar 3.41 Sketsa Halaman 16



Gambar 3.42 Sketsa Halaman 17



UNIVERSITAS
Dinamika



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

IMPLEMENTASI KARYA

4.1 Implementasi Desain

Dari sketsa desain terpilih pada masing-masing media diimplementasikan sebagai berikut:

1. *Cover* depan

Pada bagian *cover* terdapat karakter Aji Saka dengan *background* suasana yang berada di pegunungan. Suasana tersebut menggambarkan petualangan

Aji Saka yang akan mengembara bersama abadinya dan juga salah satu abadinya yaitu Sembada yang menjaga keris titipan dari Aji Saka. Aji Saka adalah seorang yang sakti dengan surbannya yang dipakainya di kepalanya.

Model baju, celana serta sepatu dengan tali yang melilit di kakinya sampai ke bawah lututnya membantu Aji Saka dalam mengembara dan bertarung melawan musuhnya. *Font* yang digunakan yaitu *al kisah* dan *comic andy*.

Font berjenis *san serif* ini bersifat sederhana, simpel, dan mudah dibaca.

Judul buku diletakkan pada atas *cover* agar pembaca tertarik dengan apa yang ada di dalam isi buku dan mengetahui apa yang akan mereka baca. *Textline*

yang berupa penjelasan pada “awal mula terbentuknya aksara Jawa” memberikan kesan penasaran kepada pembaca sehingga minat pembaca semakin kuat.



Gambar 4.1 Cover depan

2. Profil Dan Pengenalan Aksara Jawa

Halaman ini berisi tentang kata ajakan yang diharapkan mampu menarik minat pembaca. Hal ini karena *targeting* dari pembaca buku ini adalah anak-anak berusia 6-12 tahun. Selain itu, karakter-karakter tokoh dijelaskan di halaman

awal buku ini antara lain ayah dari Aji Saka , dua abadinya yaitu Dora dan Sembada serta Prabu Dewata Cengkar.

Cerita diawali dari sebuah prolog tentang kisah awal munculnya Hanacaraka. Untuk penulisan tentang aksara Jawa sebagai bahan untuk pengenalan bagi pembaca seperti penulisan aksara Jawa “Hanacaraka”, pasangan, dan sandhangan.



Gambar 4.2 *Layout Pengenalan Aksara Jawa*

3. Salam Perpisahan.

Ilustrasi yang diberikan pada halaman ini terdapat 4 karakter yang ada yaitu Aji Saka, Dora, Sembada dan Ayah dari Aji Saka. Disini diceritakan Aji Saka pamit kepada bapaknya untuk mengembara bersama dengan Dora. Teknik *flip up* yang terdapat pada balon kata difungsikan sebagai metode pengenalan itu sendiri. Di baliknya terdapat terjemahan bahasa Indonesia sebagai arti dari apa yang mereka bicarakan. Pada bagian ini karakter yang di *pop up*-kan yaitu Aji Saka sebagai karakter utama dari pembuatan buku cerita ini. Pada bagian yang ditimbulkan yaitu bagian yang paling depan sehingga akan terasa lebih menonjol keluar agar dapat membuat kesan hidup pada karakter utamanya. Suasana pada *background* dibuat seperti berada di lembah gunung yang berada di suatu pulau yang bernama Majethi.



Gambar 4.3 Salam Perpisahan

4. Pemberian Keris Dari Aji Saka Kepada Sembada Untuk Dititipkan

Pada gambar ilustrasi ini terlihat tangan Aji Saka yang meminta Sembada untuk menjaga keris miliknya. Sembada harus menjaga keris tersebut dan dia harus mematuhi perintah dari Aji Saka karena keris tersebut hanya Aji Saka yang boleh mengambilnya. Ilustrasi yang ditekankan yaitu pada keris yang akan diberikan kepada Sembada oleh karena itu keris itulah yang menjadi bahan untuk di *pop up*-kan. Posisi tangan yang diposisikan dipojok kiri bawah membuat si pembaca akan benar-benar masuk ke dalam buku cerita tersebut dengan berperan sebagai Aji Saka itu sendiri dengan membawa keris ditangannya. Pada setiap balon kata yang ada dibaliknyanya pasti terdapat arti kata yang berfungsi sebagai penerjemah bahasa Jawa dan aksara Jawa tersebut.

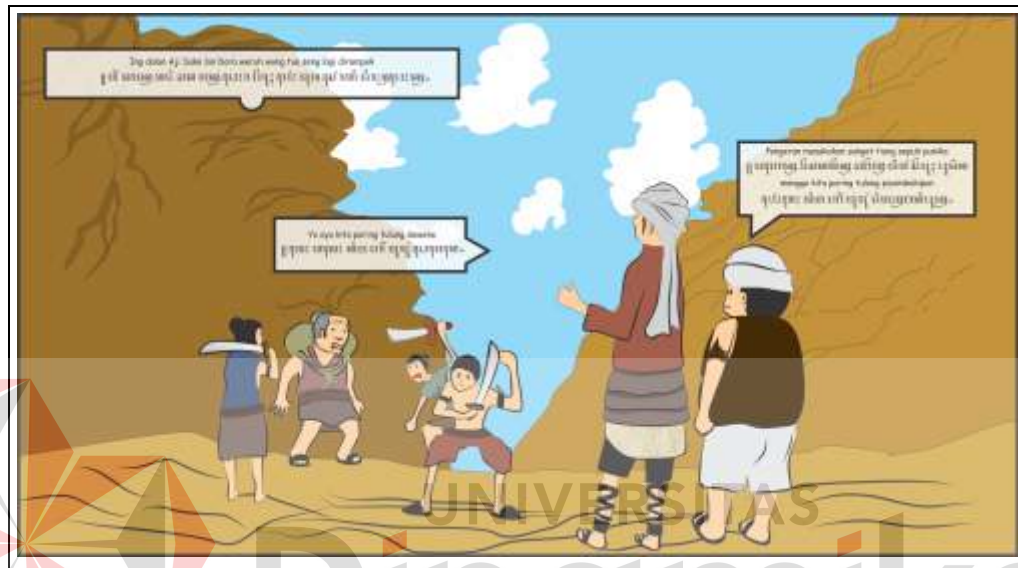


Gambar 4.4 Pemberian Keris

5. Aji Saka Bertemu Seorang Kakek Yang Sedang Dirampok

Halaman ini menjelaskan tentang Aji Saka memulai perjalanannya mengembara bersama Dora. Di jalan mereka mendapati seorang kakek yang sedang dirampok oleh 3 orang penyamun. Terdapat 6 karakter yang digambarkan di halaman ini serta prolog yang disediakan guna menjelaskan bagaimana situasi di dalam buku cerita ini. Semua yang tersedia dari dalam buku cerita ini berbahasa Jawa yang diterjemahkan lagi menjadi aksara Jawa untuk mendukung proses pengenalan tersebut. Untuk bagian yang di *pop up* yaitu Aji Saka dan Dora, selain mereka berada di posisi depan maka untuk dapat lebih menonjolkan karakter utama dari buku ini diberikan teknik *pop up* pada bagian ini. Pada *background* terdapat

disisi kanan dan kiri adalah tebing yang cocok untuk para perampok untuk melakukan aksi mereka.



Gambar 4.5 Bertemu Aji Saka Dengan Seorang Kakek

6. Menyelamatkan Sang Kakek

Halaman ini menjelaskan tentang seorang kakek yang ditolong oleh Aji Saka. Pada bagian ini untuk memunculkan karakter yang hidup yaitu dengan cara diberikan sentuhan *pop up* kepada sang kakek. Kakek tersebut berdiri dibagian depan maka sangat cocok untuk memakai teknik tersebut padanya. *Font* yang digunakan pada balon kata yaitu *font* hanacaraka dan jenis *font comic sans*. *Font comic sans* berfungsi sebagai perkataan yang terdapat pada balon kata sebagai bahasa Jawa agar lebih dapat dengan mudah dibaca oleh pembacanya.



Gambar 4.6 Menolong Kakek

7. Bertanya Kepada Kakek

Setelah Aji Saka menyingkirkan perampok itu, Aji Saka penasaran mengapa sang kakek berada ditempat seperti ini. Ternyata sang kakek melarikan diri dari desanya karena Prabu Dewata Cengkar sedang mengancam penduduk desa. Di halaman ini terdapat 2 karakter yaitu Aji Saka dan Kakek tua yang sedang dirampok tadi, dia menceritakan bahwa dia ketakutan untuk tinggal di desa dapat dilihat dari wajahnya yang mengkerutkan dahinya yang menunjukkan bahwa dia memang ketakutan. Sebuah prolog yang ada pada pojok kiri atas yang berfungsi sebagai penguat dari isi cerita pada halaman ini.



Gambar 4.7 Berbincang Dengan Kakek

8. Menuju ke Kerajaan Desa Medang Kawulan

Akhirnya Aji Saka dan Dora sampai ke kerajaan Prabu Dewata Cengkar, dapat dilihat dalam *background* yang ada terdapat suasana pintu masuk ke kerajaan dan diujung jalan terdapat sebuah kerajaan yang menakutkan yang dilambangkan dengan adanya kelelawar yang keluar dari dalam kerajaan tersebut. Kali ini di dalam halaman ini yang akan diberikan teknik *pop up* yaitu karakter Aji Saka dan Dora itu sendiri dikarenakan mereka berdua lah yang menjadi *point of interest* pada bagian ini. Balon kata *flip up* yang berfungsi sebagai pendukung karakter yang di-*pop up* sehingga menjadi pendukung pula sebagai *point of interest*.



Gambar 4.8 Aji Saka Dan Dora Berjalan ke Kerajaan

9. Aji Saka Bertemu Dengan Prabu Dewata Cengkar

Suasana yang digambarkan pada *background* membuat kesan dari tempat Prabu Dewata Cengkar tersebut sangat menyeramkan. Terdapat tengkorak yang terdapat pada sekitar singgasana dari Prabu Dewata Cengkar. Kali ini Prabu Dewata Cengkar beserta singgasana, karpet dan tengkoraknya mendapatkan sentuhan dari teknik *pop up*. Pada halaman ini karakter yang baru muncul pertama kali dibuku ini maka dari itu sangat tepat bahwa yang diberikan sentuhan *pop up* adalah bagian tersebut dan juga sebagai raja dari Medang Kawulan. Terdapat pula empat teknik *flip up* yang digunakan yang berguna untuk mendukung arti dari percibangan mereka serta aksara Jawa yang ada.



Gambar 4.9 Aji Saka Bertemu Dengan Prabu Dewata Cengkar

10. Pengukuran Panjang Kain Surban Milik Aji Saka

Sama halnya pada halaman sebelumnya, Prabu Dewata Cengkar menjadi *point of interest* pada halaman ini. Prabu Dewata Cengkar yang mengukur panjang dari surban milik Aji Saka yang tidak ada habisnya membuat dia kesal, menggrutu dalam pikirannya yang dituangkan pada balon kata yang disediakan secara teknik *flip up* pula. Teknik *pop up* berada pada bagian Prabu Dewata cengkar yang memegang kain surban miliknya, pada bagian tersebut memunculkan kesan kain surban tersebut keluar dari kertas karena efek dari *pop up* tersebut.



Gambar 4.10 Prabu Dewata Cengkar Mengukur Panjang Surban Aji Saka

11. Jatuhnya Prabu Dewata Cengkar ke Dalam Jurang

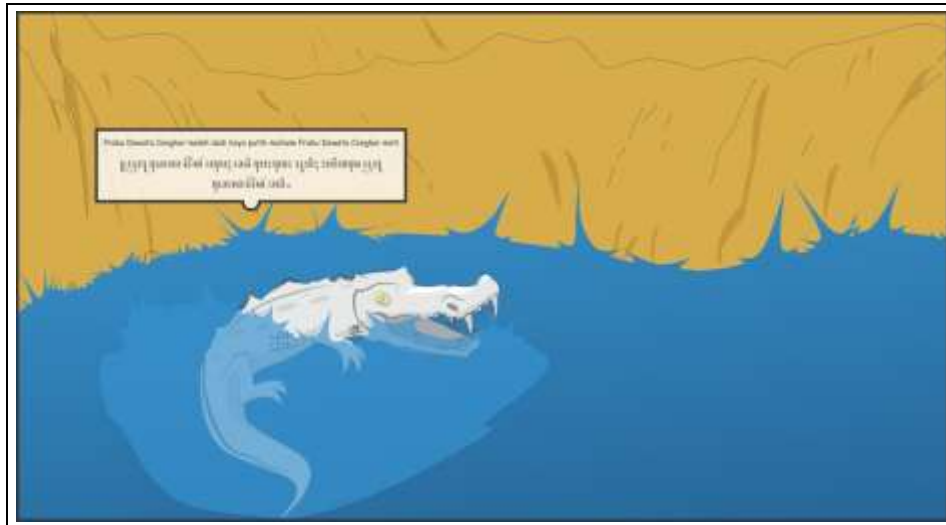
Aji Saka berhasil mengelabui Prabu Dewata Cengkar dengan kesaktiannya dan akhirnya dia mendorong Prabu Dewata Cengkar ke dalam jurang. *Pop up* pada bagian karakter Prabu Dewata Cengkar diberikan pada bagian ini. Hal itu dikarenakan agar memberikan efek yang akan berkesan seperti gambar 3D dalam artian Prabu Dewata Cengkar seakan-akan benar-benar jatuh ke dalam jurang. Ekspresi Prabu Dewata Cengkar yang seakan terkejut atas tidak sadarnya dia yang ternyata di belakangnya terdapat jurang yang sangat dalam.



Gambar 4.11 Prabu Dewata Cengkar jatuh ke jurang

12. Matinya Prabu Dewata Cengkar

Setelah Prabu Dewata Cengkar jatuh ke jurang, wujud aslinya pun keluar yaitu seekor buaya putih. Itulah sebabnya mengapa dia suka memakan daging manusia. Pada bagian ini buaya putih inilah yang menjadi *point of interest*, maka dari itu buaya inilah yang menjadi *pop up* pada halaman ini tidak lupa pula untuk melengkapi penjelasan dari cerita ini maka diberilah prolog pada halaman ini.



Gambar 4.12 Perubahan Wujud Prabu Dewata Cengkar

13. Aji Saka Menjadi Raja di Medang Kawulan

Aji Saka kali ini yang menduduki tahta kerajaan Medang Kawulan setelah meninggalnya Prabu Dewata Cengkar. Pada latar belakang dari singgasana unsur menakutkan seperti tengkorak dihilangkan pada bagian ini karena sudah tidak ada yang ditakutkan lagi bagi penduduk Medang Kawulan. Sebagai pengganti Prabu Dewata Cengkar maka teknik *pop up* untuk Aji Saka ada dibagian Aji Saka berserta tahtanya. Aji Saka pada halaman ini menyuruh Dora untuk mengambil keris yang dititipkan ke Sembada.



Gambar 4.14 Dora Datang ke Pegunungan Kedeng Untung Mengambil Keris

15. Perkelahian Dimulai

Pada bagian halaman ini terlihat Sembada dan Dora memulai pertarungannya yang dikarenakan mereka bertanggung jawab atas tugas mereka masing-masing.

Pop up ada pada karakter Sembada dikarenakan *action* pertama pada Sembada dan akan ada *action* kedua pada Dora setelah halaman ini.



Gambar 4.15 Perkelahian Sembada dan Dora Dimulai

16. Bertarung

Action kedua yaitu Dora yang melakukan tendangan ke arah Sembada yang menjadikan bagian ini cocok untuk di *pop up*.



Gambar 4.16 Pertarungan Sembada dan Dora

17. Matinya Kedua Abdi Aji Saka

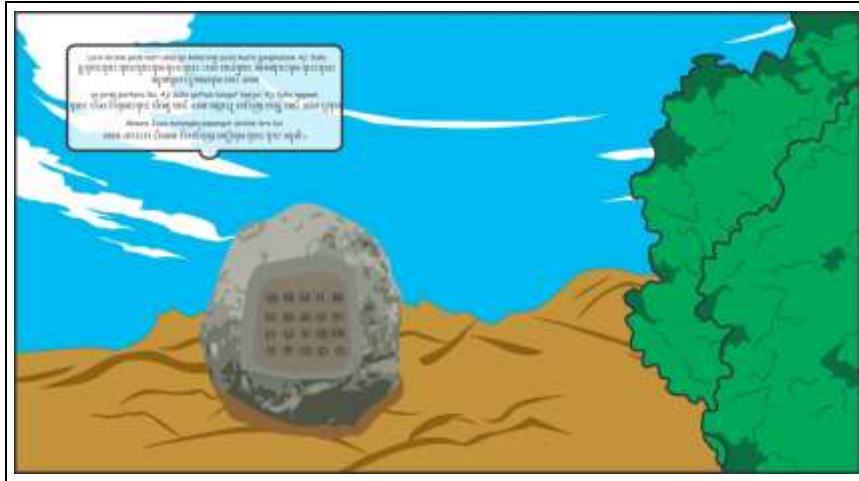
Pada akhirnya pun mereka berdua meninggal, diilustrasikan kedua abdi dari Aji Saka itu pun tergeletak tak berdaya. Unsur *pop up* terdapat pada kedua abdi ini, maka dari itu karena ini adalah *ending* dari cerita ini yang ditunggu-tunggu oleh pembaca.



Gambar 4.17 Matinya Kedua Abdi Aji Saka

18. Awal Mula Aksara Jawa

Pada bagian ini bukanlah akhir dari kisah Aji Saka akan tetapi inilah awal mula munculnya aksara Jawa. Ilustrasi ini menampilkan seongkah batu besar dengan pahatan tulisan huruh “Hanacaraka” pada batu tersebut. Itu adalah kuburan dari 2 abdi Aji Saka yang setia sampai akhir hayat mereka dalam mengemban tugas mereka masing-masing.



Gambar 4.18 Kuburan dari Sembada dan Dora

19. *Cover belakang*

Pada *cover* belakang ini terdapat arti dari tiap aksara Jawa tersebut dan terdapat Prabu

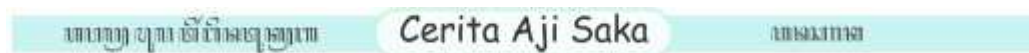
Dewata Cengkar di dalamnya.



Gambar 4.19 Cover Belakang

20. Punggung Buku

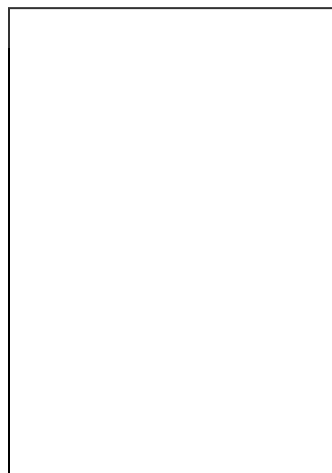
Di punggung buku disediakan beberapa kata dalam bentuk aksara Jawa dan judul dari buku tersebut hal ini dapat berfungsi apabila buku ini ditempatkan dengan cara berdiri maka orang tetap dapat melihat buku yang seperti apa yang ingin mereka ambil.



Gambar 4.20 Punggung Buku

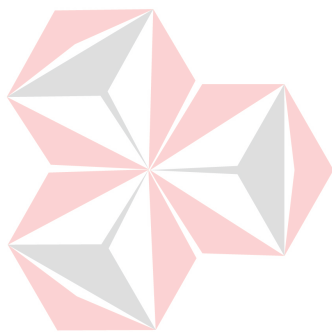
4.2 Media Promosi

Untuk mendukung pembuatan buku cerita ini maka diperlukan beberapa media promosi yaitu:





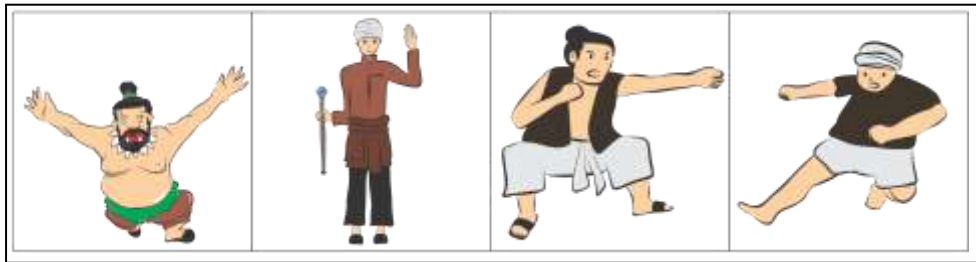
Gambar 4.21 Poster



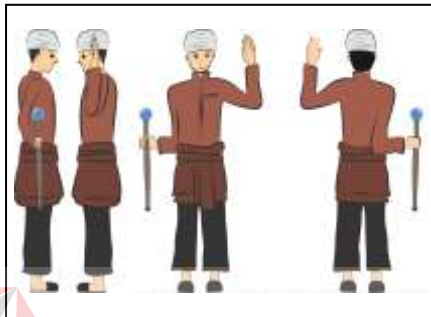
Gambar 4.22 Cover Buku Tulis



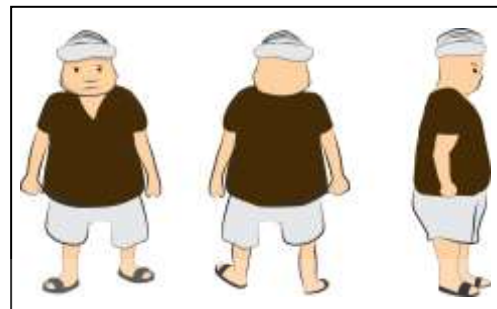
Gambar 4.23 Pembatas Buku



Gambar 4.24 Stiker



Gambar 4.25 Aji Saka Clay



Gambar 4.26 Dora Clay



Gambar 4.27 Prabu Dewata Cengkar Clay



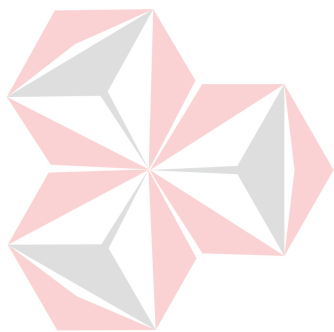
Gambar 4.28 Sembada Clay



Gambar 4.29 Penggaris



Gambar 4.30 Pin



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pembuatan buku pengenalan aksara Jawa melalui cerita Aji Saka dengan metode *pop up* ini bertujuan untuk memunculkan minat dari anak-anak pada usia 6-12 tahun agar mereka mengetahui asal usul dari aksara Jawa.

1. Pada pembuatan buku ini, diperlukan *font* sebagai pendukung penulisan

Hanacaraka maka dari itu pembuatan buku cerita ini tidak hanya memerlukan narasumber dari cerita Aji Saka tetapi juga memerlukan *font* untuk membuat aksara Jawa itu sendiri.

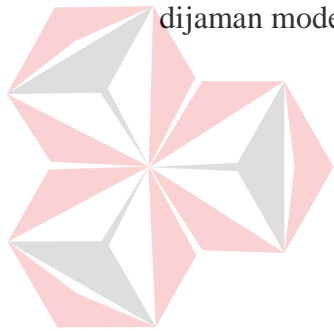
2. Penggunaan metode *pop up* akan berguna untuk merangsang otak anak apabila membaca sehingga ikut hanyut ke dalam buku cerita ini. Penggunaan

metode *flip up* sebagai pendukung *pop up* dengan melihat dari kompetitor yang ada serta mempertimbangkan kekuatan, kelemahan, kesempatan dan ancaman dapat membantu terciptanya buku cerita sebagai pengenalan aksara Jawa melalui cerita Aji Saka dengan metode *pop up*.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Buku cerita anak ini akan lebih baik jika ada karya-karya pendukung dengan cerita yang lain.
2. Metode yang digunakan yaitu *pop up* karena sedikitnya karya berupa *pop up* maka sangat disayangkan jika karya seperti ini hilang di zaman sekarang.
3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan lebih memperhatikan serta memelihara budaya-budaya bangsa yang kini kian tidak dianggap lagi di zaman modern seperti ini.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dwiraharjo, Maryono. (2001). *Bahasa Jawa Krama*. Surakarta: Pustaka Cakra.
- Emzir. (2010). *Analisis Data : Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grafindopersada.
- Ibrahim, Abdul Syukur. (2001). *Tingkat Tutur Dalam System Morfologi*. Surabaya: Usaha Nasional
- Jefkin, Frank. (1995). *Periklanan*. edisi ketiga. Jakarta. Erlangga.
- Koentjaraningrat. (1984). *Seri Etnografi Indonesia: Kebudayaan Jawa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Nugroho, E. (2004). *Ensiklopedi Nasional Indonesia ; Jilid 7*. Jakarta. Cipta Adi Pustaka.
- Poedjasoedharmo, Soepomo. (2001). *Tingkat Tutur Bahasa Jawa*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Poedjasoedharmo, Soepomo. (2001). *Tingkat Tutur Bahasa Jawa*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Rohmadi, Muhammad. (2011). *Kajian Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa*. Surakarta: JPBS FKIP UNS.
- Sabuda, Robert
- Suharti. (2001). *Pembiasaan Berbahasa Jawa Krama dalam Keluarga Sebagai Sarana Pendidikan Sopan Santun*. Makalah Konggres. Yogyakarta: Konggres Bahasa Jawa III.
- Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- _____. (2010). *Thomas and Friend "Kereta Pop-Up"*. Jakarta: Erlangga.
- _____. (2010). *Aku Mau Tahu Dinosaur*. Jakarta: BIP Kelompok Gramedia.

WEBSITE

Badio, Sabjan (2009). *Anatomi Buku*. Dari <http://bahasasiswa.do.am/blog/2009-06-14-182> (Diakses 2 September 2012)

Gantharwa. (2007). *Hanacaraka*. dari <https://gantharwa.wordpress.com/2007/11/07/hanacaraka> (Diakses 12 Maret 2012).

Hiner, M. (2002). *A short history of pop-ups*. Dalam <http://www.markhiner.co.uk/history-text.htm> (Diakses 6 Januari 2012).

Jibril, Muhammad. (2010). *Makna Aksara Jawa*. di <http://www.gudangmateri.com/2010/03/makna-aksara-jawa.html> (Diakses 25 Februari 2012).

Kusumah, Wijayah. (2011). *Melatih Daya Ingat Anak*. Dalam <http://edukasi.kompasiana.com/2011/01/31/melatih-daya-ingat-anak> (Diakses 20 Februari 2012).

Montanaro, Ann. (Tanpa Tahun). *A Concise History of Pop-up and Movable Books*. Dalam <http://www.broward.org/library/bienes/lii13903.htm>. (Diakses 28 Februari 2012).

Putra, Zulfikar. (2011). *Warna Pengaruhi Psikologi Anak*. Dalam <http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/presenting/2168413-warna-pengaruh-psikologi-anak/> (Diakses 11 April 2012).

Sabuda, Robert. (Tanpa Tahun). *Okcit*. Dalam <http://wp.robertsabuda.com/pop-up-questions/> (Diakses 12 April 2012)

Samsuni. (2009). *Aji Saka: Asal Mula Huruf Jawa*. <http://ceritakyatnusantara.com/id/folklore/176-Aji-Saka-Asal-Mula-Huruf-Jawa/10#> (Diakses 21 Maret 2012).

Sanders, Andrien-Luc. (Tanpa Tahun). *Flip Book*. Dalam http://animation.about.com/od/glossaryofterms/g/flipbook_def.htm (Diakses 20 Maret 2012).

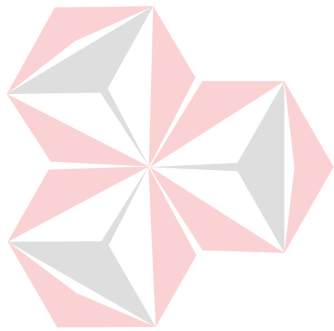
Supartinah. (2008). *Penigkatan Penguasaan Aksara Jawa Pada Siswa Kelas IV SD Pendekatan Cooperative Learning Teknik Jigsaw Dan Media Kartu Aksara*. Dalam <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/ARTIKEL%20JIGSAW.pdf> (Diakses 26 Februari 2012).

Surya. (2011). *Jatim Krisis Guru Bahasa Daerah*. Dalam <http://www.surya.co.id/2011/06/16/jatim-krisis-guru-bahasa-daerah> (Diakses 12 Februari 2012).

Sutopo, Yohanes. 2007. *Aksara Jawa Ha-na-ca-ra-ka dan ketakutan orang Jawa akan Disharmoni*. Dalam <http://catatanrenungan.blogspot.com/2007/08/pengguna-internet-dibayar-dari-agloco.html> (Diakses 26 Februari 2012).

Wardoyo. (2012). *Perbedaan Antara Gambar Bitmap*. dari <http://www.edipsw.com/desain-grafis/perbedaan-antara-gambar-bitmap/.29> July 2012 (Diakses 20 Maret 2012).

<http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-5380-3402100054-chapter1.pdf> (Diakses 8 September 2011)



UNIVERSITAS
Dinamika