

Perancangan Buku Ilustrasi Aksara Jawa Dengan Teknik Digital Vektor Sebagai Media Pembelajaran Anak Kelas 3 Sekolah Dasar INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

¹⁾Heny Miftachu Rosidiyanti ²⁾ Darwin Yuwono Riyanto³⁾Dhika Yuan Yurisma

1) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: henimr96@gmail.com

2) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: darwin.yr@gmail.com

3) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: dhika@stikom.edu

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

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

Bangsa Indonesia adalah bangsa majemuk yang memiliki beragam kebudayaan. Kekayaan di Indonesia memiliki ciri khas tersendiri dalam budayanya, salah satunya budaya Jawa. Banyak ragam budaya Jawa yang sampai kini masih dilestarikan oleh masyarakat yaitu salah satunya adalah aksara Jawa. Menurut Ali dalam Purwadi (2008: 82), Aksara adalah sistem tanda-tanda grafis yang dipakai manusia untuk berkomunikasi dan juga sedikit banyak mewakili.

Banyak peserta didik berpendapat bahwa materi ini merupakan materi yang sulit, khususnya untuk jenjang Sekolah Dasar (Evi Yuliana, 2015:1). Mengingat bahwa anak usia sekolah dasar baru mengenal abjad masih belum mengenal huruf aksara Jawa. Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran aksara Jawa saat ini masih sangat minim. Selama ini media pembelajaran aksara Jawa masih menggunakan media umum seperti buku LKS, Pepak ataupun gambar di dinding

memuat aksara Jawa yang terlihat kurang menarik bagi peserta didik.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Dalam penelitian kualitatif melakukan pendekatan yakni dengan 1) Observasi 2) Wawancara dan 3) Studi Pustaka 4) Dokumentasi dan 5) Studi Kompetitor. Sedangkan untuk pengambilan suatu data maka menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif yang akan dilakukan pengamatan langsung terhadap suatu gejala dengan menggunakan kuesioner.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dokumentasi, kuesioner, studi kompetitor, studi literatur, dan creative brief, serta hasil analisis SWOT, STP, dan USP maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1) Peserta didik kelas 3 menyatakan bahwa pelajaran aksara Jawa masih dianggap

- sulit, sedangkan yang masih menyatakan sulit sebesar 42% dari total 80 sampel peserta didik setiap sekolah diambil sampel sebanyak 20
- 2) Minat mereka terhadap aksara Jawa sangat tinggi yaitu 31,39 % dari sampel mengaku sangat tertarik dengan pelajaran aksara Jawa.
 - 3) Kesulitan anak terhadap aksara Jawa dikarenakan dari bentuk huruf yang rumit untuk dihafalkan dan peserta didik lebih cenderung hafal 2 baris aksara Jawa.
 - 4) Bentuknya yang hampir sama membuat anak – anak sulit membedakan dan masih ditemukannya kesalahan saat menulis dan menerjemahkan kata.
 - 5) Kondisi lingkungan dimana anak menganggap aksara Jawa bukanlah hal yang wajib untuk dipelajari dan digunakan dalam kegiatan sehari – sehari sehingga bisa diabaikan.
 - 6) Mempelajari aksara Jawa sendiri merupakan kebanggaan untuk masyarakat terutama suku Jawa, banyak nilai budaya yang tidak terilai harganya saat mempelajari aksara Jawa
 - 7) Aksara Jawa perlu dilestarikan karena itu merupakan aset dan kekayaan budaya yang seharusnya dibanggakan dan saat ini pun Pemerintah Daerah Jawa Timur, ikut bertanggung jawab.

PERANCANGAN KARYA

Menurut hasil penyusunan keyword ditemukan kata kunci yaitu “*Delightful* (Menarik dan menyenangkan)”. Kata *Delightful* akan diterapkan dalam konsep dasar perancangan buku ilustrasi aksara Jawa dengan teknik digital vektor sebagai media pembelajaran anak kelas 3 sekolah dasar.

Deskripsi dari *Delightful* adalah memberikan banyak kesenangan atau kegembiraan, sangat menyenangkan. Dikenan, minat, berkenan, gemar, menyenangkan, menghendaki (<http://www.dictionary.com>).

PERANCANGAN KARYA

1. Ukuran dan Halaman Buku

Jenis Buku : Buku Pelajaran
 Dimensi Buku : 24 x 21 cm
 Jumlah Halaman : 60 Halaman
 Gramatur Buku : Mohawk 176 gr
 Gramatur Cover : 300 gsm
 Finishing : Hardcover Laminasi Doff

2. Bahasa

Buku ilustrasi aksara Jawa akan menggunakan bahasa Indonesia tetapi juga akan terdapat sedikit bagian bahasa Jawa untuk menambah kekuatan unsur lokal didalamnya.

3. *Headline* (Judul)

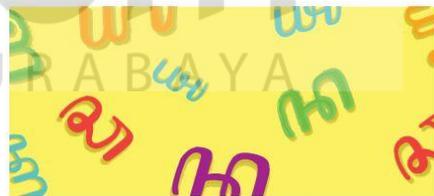
Judul buku yang digunakan dalam buku ilustrasi ini adalah “Ayo Mengenal Huruf Jawa”. Aksara Jawa sendiri adalah sebuah mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum bahasa Jawa. Oleh karena itu menggunakan kata ajakan “Ayo” dalam judul menimbulkan persepsi mengajak anak-anak untuk belajar aksara Jawa.

4. Sub *Headline*

Sub headline yang terpilih sebagai penjelasan isi buku ilustrasi aksara Jawa ini adalah “Menghafal dan Menulis 20 Huruf Jawa”. Hal ini dipilih untuk menjelaskan isi buku dan mewakili headline yang telah dipilih.

5. Teknik Visualisasi

Teknik visualisasi merupakan proses yang akan dipakai dalam pembuatan visualisasi sebuah karya. Pada perancangan buku ilustrasi aksara Jawa ini menggunakan ilustrasi digital vektor, teknik ini hanya menggunakan proses pewarnaan dan *layout* dilakukan secara digital sedangkan proses sketsa dilakukan dengan cara manual menggunakan pensil.



Gambar 4.1 Element Grafis

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017



Gambar 4.2 Karakter Ajisaka

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

6. Tipografi

Suatu jenis huruf dikatakan legible apabila masing-masing huruf atau karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain (Rustan 2011:74). *Style* huruf yang akan digunakan pada buku ilustrasi aksara Jawa ini adalah font Hopeless Hearth, Filson Soft dan YBG Kramawirya.



Gambar 4.3 Font Hopeless Heart
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017



Gambar 4.4 Font Filson Soft
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017



Gambar 4.5 Font YBG Kramawirya
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

7. Warna

. Warna yang akan digunakan sebagai warna identitas yang akan disesuaikan dengan konsep yang sudah ditentukan. Bertujuan agar buku ilustrasi aksara Jawa ini jadi lebih fokus dan memiliki identitas warna, maka terpilih 5 warna colorful yaitu orange, kuning, pink, biru, dan hijau yang memiliki kesan enjoy, cheerful dan attractive.



Gambar 4.4 Font Filson Soft
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

8. Layout

Layout merupakan penataan elemen-elemen visual sehingga menarik untuk dilihat ataupun dibaca. Layout yang digunakan dalam buku ilustrasi aksara Jawa adalah layout dengan keseimbangan simetris. Menurut buku Layout dan Dasar Penerapannya (Rustan, 2009: 82)

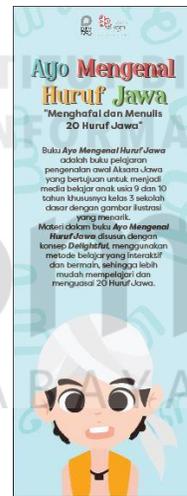
STRATEGI MEDIA

a. Buku Ilustrasi

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

b. X-Banner

Media X-Banner merupakan media promosi yang digunakan untuk memberi informasi kepada target market mengenai konten buku yang ditawarkan.



Gambar 4.6 X-Banner
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

c. Poster

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



Gambar 4.7 Poster
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

d. Brosur

Brosur merupakan media pendukung dalam perancangan buku ilustrasi Ayo Mengenal Huruf Jawa.



Gambar 4.8 Poster
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

e. Kartu Bermain

Kartu bermain merupakan pelengkapan buku yang sapaya digunakan untuk menguji pemahaman target audiance terhadap buku.



Gambar 4.9 Kartu Bermain
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

f. Buku Halus

Buku Halus ini untuk media membantu peserta didik menulis aksara Jawa dan bisa juga menja sovenir.



Gambar 4.10 Buku Halus
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

g. Tempat Pencil

Tempat pencil dapat digunakan sebagai sovenir dan juga dapat membantu mempromosikan produk ketika orang melihat tempat pencil tersebut.



Gambar 4.11 Tempat Pencil
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

h. Pembatas Buku

Pembatas buku digunakan untuk menandai halaman yang sudah dibaca, juga dapat digunakan sebagai media promosi karena bentuk buku pembatas yang unik.



Gambar 4.12 Pembatas Buku
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

i. Stiker

Stiker digunakan sebagai tambahan untuk pembelian buku. Selain itu, stiker dapat digunakan sebagai media promosi yang cukup efisien.



Gambar 4.13 Desain Stiker
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

IMPLEMENTASI KARYA



Gambar 4.14 Desain Halaman Cover Depan dan Belakang

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Cover depan terdapat karakter Ajasaka diatas sebuah buku. Karakter Ajasaka sendiri adalah tokoh cerita rakyat mengenai asal usul

Aksara Jawa. Hal ini bertujuan agar pembaca dapat segera mengetahui bahwa buku tersebut merupakan buku belajar Aksara Jawa.



Gambar 4.15 Desain Halaman Pembuka
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman pembuka menggunakan tipografi yang mewakili judul “Ayo Mengenal Huruf Jawa” dengan subjudul “Mengenal dan menulis 20 Huruf Jawa” sam dengan cover depan.



Gambar 4.16 Desain Halaman 6 an 7
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

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



Gambar 4.17 Desain Halaman 8 an 9
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

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



Gambar 4.18 Desain Halaman 10 an 11
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

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



Gambar 4.21 Desain Halaman 16 an 17
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

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



Gambar 4.19 Desain Halaman 12 an 13
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

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



Gambar 4.22 Isi Buku
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018



Gambar 4.20 Desain Halaman 14 an 15
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

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



Gambar 4.23 Evaluasi 1
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

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



Gambar 4.24 Evaluasi 2

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

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



Gambar 4.24 Biodata Penulis

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2018

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

KESIMPULAN

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

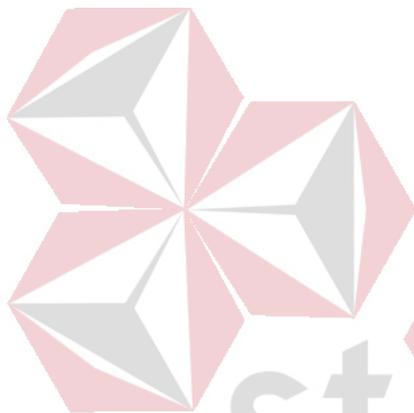
1. Dengan adanya perancangan buku ilustrasi aksara Jawa ini mampu menjadi media pembelajaran anak kelas 3 atau usia 9 dan 10 tahun dalam belajar mengenal dan menulis Aksara Jawa.

2. Menjadi media belajar Aksara Jawa yang mudah dipahami dan menyenangkan.
3. Pembuatan desain dibuat lebih semenarik mungkin untuk membuat peserta didik merasa penasaran untuk melihat isi yang ada pada buku tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Crain, William. 2007. Teori Perkembangan. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Darmaprawira, Sulasmi. (2002). Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya edisi ke-2. Bandung: Penerbit ITB.
- Hadiwirodardono. 2010. Belajar Membaca dan Menulis Aksara Jawa. Solo: Karisma.
- Hamida, M.A. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung : Pustaka Setia
- H. A. R. Tilaar (1999). Pendidikan Kebudayaan dan Masyarakat Madani Indonesia. Bandung: Rosdakarya.
- Indriawan, Rully & Yaniawati, Poppy. 2014. Metode Penelitian. Bandung : Refika Aditama
- Kusrianto, A. (2010). Pengantar Tipografi. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Sachari, Agus. 2005. Pengantar Metodologi Penelitian: Budaya Rupa. Jakarta: Elrangga.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi. Yogyakarta : Penerbit Andi
- Suryadipura, et al. 2008. Cara Belajar dan Menulis Huruf Jawa. Bandung: Yrama Widya.
- Mulyana (Ed). (2008). Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah Dalam Kerangka Budaya. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Nugraha, Eko. 2008. Pengenalan Teori Warna. Yogyakarta: Andi Offset.
- Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta No. 64 Tahun 2013 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah
- Rustan, Suriyanto. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Robert E.Slavin. 2017. Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik. Jakarta : PT Indeks
- Sadiman, Arief S. et al. 2006. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan

- dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slamet Riyadi. (2002). Ha-Na-Ca-Ra-Ka. Kelahiran, Penyusunan, Fungsi, dan Makna. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusatama.
- Sugihartono, dkk. (2007). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Sutardi, Tedi. 2009. Antropologi Mengungkap Keragaman Budaya 1 Kelas 11, Tedi, 2009, Hal 9
- Wintara, Sri. 2017. Filsafat Jawa. Yogyakarta : Araska Publisher.



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom

SURABAYA