INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 1211-1220
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: https://j-innovative.org/index.php/Innovative

Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Tentang Aksara Jawa Untuk Siswa SD Kelas 3-6

Houri Gita Semesta[1✉], Mahimma Romadhona[2], Pungky Febi Arifianto[3]
Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, UPN "Veteran" Jawa Timur
Email: 20052010088@student.upnjatim.ac.id[1✉]

Abstrak

Aksara Jawa, yang merupakan bagian dari warisan budaya Jawa yang penting untuk dilestarikan dalam masa yang akan datang. Namun, pemahaman terhadap materi aksara Jawa masih menjadi tantangan bagi sebagian besar siswa sekolah dasar, meskipun telah diajarkan dalam kurikulum bahasa Jawa dari kelas 3 hingga 6. Hal ini disebabkan oleh jarangnya penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari serta pengaruh metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan terkait aksara Jawa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan memanfaatkan data dari observasi, wawancara, kuisioner, dan studi literatur. Hasil analisis menunjukkan bahwa merancang buku ilustrasi interaktif berdasarkan cerita Aji Saka, yang merupakan cerita asal-usul aksara Jawa, dapat meningkatkan minat belajar anak-anak terhadap aksara Jawa. Dengan fitur interaktifnya, diharapkan buku ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik, melibatkan emosi anak-anak, dan membantu memperbaiki pemahaman mereka terhadap aksara Jawa, yang pada akhirnya akan membantu dalam pelestarian warisan budaya ini.

Kata Kunci : *Aksara Jawa, Aji Saka, Buku Ilustrasi Interaktif.*

Copyright @ Houri Gita Semesta, Mahimma Romadhona, Pungky Febi Arifianto

Abstract

Javanese script, which is part of Javanese cultural heritage which is important to preserve in the future. However, understanding Javanese script material is still a challenge for most elementary school students, even though it has been taught in the Javanese language curriculum from grades 3 to 6. This is due to its rare use in daily life and the influence of the learning methods applied by teachers. Therefore, there is a need for interactive and fun learning media related to Javanese script. This research uses a qualitative descriptive method by utilizing data from observations, interviews, questionnaires and literature studies. The results of the analysis show that designing an interactive illustrated book based on the story of Aji Saka, which is the story of the origin of Javanese script, can increase children's interest in learning Javanese script. With its interactive features, it is hoped that this book can create an interesting learning experience, engage children's emotions, and help improve their understanding of Javanese script, which will ultimately help in preserving this cultural heritage.
Keywords: Javanese Script, Aji Saka, Book Interactive Illustration.
Keyword: *Javanese script, Aji Saka, interactive illustration book.*

PENDAHULUAN

Aksara Jawa merupakan sistem penulisan tradisional yang dipakai untuk menulis dalam bahasa Jawa pada masa lampau, yang telah diwariskan secara turun-temurun. Seharusnya penduduk di wilayah Jawa dapat memahami dan menggunakan aksara Jawa dengan lancar (Agustina et al., 2023). Oleh karena itu, sangat penting untuk menjaga dan melestarikannya agar tetap relevan dan lestari di masa depan.

Pemerintah telah berupaya untuk melestarikan aksara Jawa dengan menyertakan pembelajaran bahasa Jawa yang mencakup keterampilan menulis dan membaca aksara Jawa sejak tingkat pendidikan dasar (Widodo & Hanifah, 2020). Aksara Jawa diperkenalkan kepada siswa mulai dari kelas 3 hingga kelas 6 sekolah dasar sebagai bagian dari kurikulum bahasa Jawa untuk memberikan pemahaman awal mengenai aksara Jawa.

Namun materi pelajaran bahasa Jawa terkait aksara Jawa kurang diminati oleh siswa. Dari hasil wawancara dengan guru SD Negeri Berbek Sidoarjo, Ketika aksara Jawa diperkenalkan kepada siswa, mereka seringkali merasa tidak tertarik karena aksara Jawa sudah jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga hal ini juga mempengaruhi siswa dalam mempelajari aksara Jawa.

Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru juga merupakan faktor penentu dalam tingkat kepahaman siswa dalam mempelajari aksara Jawa. Metode pembelajaran yang terfokus pada teks dan kurangnya pendekatan kreatif menyebabkan pemahaman mereka terhadap aksara Jawa menjadi rendah. Perlu dilakukan pengembangan pada berbagai jenis media yang digunakan untuk menyampaikan pesan agar dapat

Copyright @ Houri Gita Semesta, Mahimma Romadhona, Pungky Febi Arifianto

meningkatkan efektivitas dan kesenangan dalam proses belajar mengajar bagi guru dan siswa (Rinata et al., 2023). Maka dari itu, penting untuk memperkenalkan aksara Jawa dengan cara yang lebih menarik dan interaktif . Sebuah pendekatan yang melibatkan penggunaan media yang lebih beragam, seperti buku ilustrasi yang menarik dan interaktif, bisa menjadi solusi (Sari & Nartani, 2020).

Salah satu media yang dapat digunakan adalah buku cerita bergambar. Buku dengan ilustrasi adalah salah satu alat yang sangat efektif bagi anak-anak untuk belajar membaca, menulis, dan menyerap pengetahuan. Buku yang dihiasi dengan gambar-gambar dapat memberikan mereka dorongan ekstra untuk belajar dan memperkaya pemahaman mereka tentang cerita yang disajikan. Lewat cerita-cerita tersebut, anak-anak dapat mengembangkan daya imajinasi mereka dan menyerap nilai-nilai positif yang terkandung dalam cerita tersebut (Anggara et al., 2014). Dengan cerita yang menghidupkan asal-usul aksara Jawa dan dilengkapi dengan elemen interaktif, seperti gambar yang berwarna-warni, suara, atau aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung, diharapkan dapat membangkitkan minat mereka.

Adapun buku ilustrasi bergambar yang dilengkapi dengan elemen interaktif. Buku ilustrasi interaktif merupakan buku yang tidak hanya berisi cerita dengan gambar, namun juga memiliki fitur-fitur interaktif yang mengundang pembaca untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan (Prasetyo et al., 2022). Buku ilustrasi yang interaktif yang menjadi sebuah inovasi dalam media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Ramadhani & Lovandri, 2023).

Pada penelitian ini, buku ilustrasi dengan konten cerita rakyat akan diangkat sebagai pengenalan awal aksara Jawa untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap aksara Jawa.Tak banyak yang tahu tentang cerita rakyat di balik terciptanya aksara Jawa yakni kisah Aji Saka. Kisah Aji Saka adalah legenda yang terkait erat dengan penciptaan aksara Jawa. Kisah tersebut menceritakan tentang seorang tokoh bernama Aji Saka yang menciptakan Aksara Jawa untuk menghormati dua abdi setianya.

Sulistyorini (2020) menyatakan bahwa penggunaan cerita rakyat dari daerah sebagai bahan ajar memiliki nilai lebih dan relevansi yang kontekstual dibandingkan dengan materi ajar konvensional. Dalam konteks ini, penyampaian kisah cerita rakyat Aji Saka melalui buku ilustrasi interaktif dapat menjadi media yang dapat memicu minat siswa sekolah dasar untuk mengenal serta mempelajari aksara Jawa karena lebih menarik daripada buku teks biasa.

Perancangan ini bertujuan untuk mengedukasi siswa SD kelas 3-6, khususnya mengenai Aksara Jawa dan latar belakang sejarahnya. Perancangan ini didesain untuk

Copyright @ Houri Gita Semesta, Mahimma Romadhona, Pungky Febi Arifianto

mendukung kurikulum bahasa Jawa yang telah ditetapkan oleh pemerintah khususnya Provinsi Jawa Timur. Dengan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, aksara Jawa dapat dipelajari dengan lebih menyenangkan. Diharapkan siswa dapat merasakan kebermaknaan serta relevansi aksara Jawa dalam kehidupan mereka, dan membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap warisan budaya aksara Jawa.

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan ini, pengumpulan data didapatkan melalui sejumlah metode, termasuk kuisioner, wawancara, observasi, focus group discussion, dan juga studi literatur. Data-data tersebut dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Melalui pendekatan ini, peneliti merinci dan menyajikan data secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang lengkap dan mendalam tentang temuan penelitian yang nantinya dapat diimplementasikan kedalam perancangan

Metode Analisis Data

Metode analisis data akan menggunakan 5W1H untuk merumuskan konsep perancangan ini dari data yang telah didapat dari wawancara, kuisioner, observasi, focus group discussion serta tinjauan literatur.

a. *What* (apa). Aksara Jawa yang diajarkan di sekolah dasar mulai dari kelas 3 SD kurang dipahami oleh sebagian besar siswa. Penyebabnya antara lain karena kurangnya penggunaan aksara Jawa dan bahasa Jawa pada kehidupan sehari-hari siswa.
b. *Who* (Siapa). permasalahan ini dialami oleh siswa kelas 3-6 SD, berusia 9-12 tahun, di provinsi Jawa Timur, sesuai dengan kurikulum bahasa Jawa di sekolah dasar. Penelitian ini menyasar siswa dengan karakteristik sebagai berikut:
    1. Demografis
        - Anak usia 9-12 tahun
        - Laki-laki dan perempuan
        - Pendidikan sekolah dasar kelas 3 sampai 6
    2. Psikografis

       Anak-anak yang kurang menyukai membaca buku dan kesulitan dalam belajar. Memiliki keingintahuan dan daya imajinasi yang tinggi.
    3. Geografis

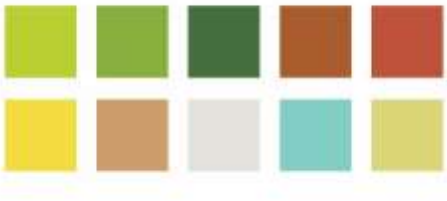
       Anak-anak yang bertempat tinggal dan bersekolah di Jawa Timur khususnya daerah Lamongan, Sidoarjo, Surabaya, dan Bojonegoro.

Copyright @ Houri Gita Semesta, Mahimma Romadhona, Pungky Febi Arifianto

c. *When* (kapan). Permasalahan ini diambil dari fenomena yang terjadi saat ini dengan membagikan angket kepada siswa kelas 3-6 SD di beberapa kota di Jawa Timur: Lamongan, Sidoarjo, Surabaya, dan Bojonegoro. Hasilnya menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa mengalami kesulitan memahami aksara Jawa.
d. *Where* (dimana): Permasalahan ini terjadi di sekolah-sekolah yang ada di Jawa Timur khususnya di Lamongan, Sidoarjo, Surabaya, dan Bojonegoro.
e. *Why* (Mengapa): Penyebabnya adalah jarangnya penggunaan aksara Jawa dan bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari siswa. Materi pembelajaran tentang aksara Jawa juga dianggap kurang menarik dan membosankan oleh sebagian besar siswa, sehingga sulit dipahami. Metode pembelajaran yang kurang menarik juga dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi.
f. *How* (bagaimana). Berdasarkan fenomena tersebut, Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan merancang buku pembelajaran interaktif yang menarik, khususnya untuk anak usia 9-12 tahun di sekolah dasar. Media ini dipilih karena dapat membangkitkan minat belajar siswa melalui pengalaman visual dan interaktif yang menyenangkan.

Strategi yang diambil dari analisis di atas untuk memudahkan siswa memahami aksara Jawa adalah dengan merancang sebuah buku ilustrasi interaktif yang didasarkan pada cerita-cerita yang akrab bagi anak sekolah dasar. Melalui cerita, siswa akan lebih mudah memahami dan menyerap nilai-nilai yang terkandung dalam aksara Jawa. Buku tersebut perlu dirancang dengan sangat menarik agar anak-anak tidak cepat bosan saat membacanya. Perancangan buku ini tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan tentang aksara Jawa yang ada di sekitar mereka, tetapi juga untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal kepada siswa. Dengan demikian, melalui buku ini, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang budaya Jawa dan pentingnya menjaga serta memahami warisan budaya nenek moyang.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Warna

Copyright @ Houri Gita Semesta, Mahimma Romadhona, Pungky Febi Arifianto

Desain Karakter

Pada perancangan ini, terdapat 6 karakter yang dimunculkan dalam cerita, diantarnya adalah 2 karakter anak-anak kakak beradik yang bernama Arya dan Gendhis, lalu 4 karakter dewasa yaitu Aji Saka, Dora, Sembada dan Prabu Dewata Cengkar. Karakter-karakter tersebut memiliki latar waktu yang berbeda sehingga mempengaruhi rupa karakter dan pakaian mereka. Karakter Arya dan Gendhis memiliki latar waktu masa kini. Sedangkan Aji Saka, Dora, Sembada dan Prabu Dewata cengkar memiliki latar waktu pada masa kerajaan hidhu budha zaman dahulu sehingga pakaian yan digunakan juga akan menyesuaikan dengan latar waktu tersebut.

Gambar 2 Desain Karakter

Tipografi

Dalam perancangan buku ini, teks akan menggunakan jenis huruf sans serif yang disebut "Balsamiq Sans" dengan ukuran 12 pt. Font ini dipilih karena mudah dibaca dan mirip dengan gaya tulisan tangan, yang cocok untuk anak-anak sebagai target audiens.

Gambar 3. Balsamiq Sans Font

Jenis huruf yang digunakan untuk aksara Jawa adalah font aksara jawa bernama “Kramawirya”. Font in dipilih karena tingkat keterbacaannya tinggi untuk memudahkan anak-anak dalam membaca aksara Jawa.

Copyright @ Houri Gita Semesta, Mahimma Romadhona, Pungky Febi Arifianto

Gambar 4 font aksara Jawa "Kramawirya"

Sedangkan sub judul pada sampul buku menggunakan font “Holiday in Monday”. Font ini terlihat seperti tulisan tangan dan sesuai dengan konsep kisah legenda zaman dahulu.

Gambar 2 font “Holiday in Monday”

Layout

Dalam perancangan buku ini, layout pada setiap halaman akan mengikuti 5 prinsip desain, meliputi proporsi, keseimbangan, kontras/fokus, irama, dan kesatuan (Masnuna & Mahimma, 2020). Terdapat 3 jenis format ilustrasi yang digunakan, yaitu tebaran/spread, satu halaman/single, dan lepasan/spot, sesuai dengan kebutuhan gambar ilustrasi dalam cerita (Ghozali, 2020). Teks akan ditempatkan di dalam gambar ilustrasi dengan format Aksara Jawa di atas dan bacaan menggunakan huruf alfabet di bawahnya, memanfaatkan ruang kosong yang tersedia.

Desain Final

Buku ini akan memiliki ukuran 21x21 cm menggunakan bahan kertas ivory 190 gsm. Buku ini akan menggunakan sampul berjenis hard cover agar tidak mudah rusak. Isi daripada buku ini akan memuat kisah Aji Saka yang bersifat interaktif lalu terdapat pembelajaran aksara Jawa dibagian akhir buku.

Copyright @ Houri Gita Semesta, Mahimma Romadhona, Pungky Febi Arifianto

Gambar 6 Desain Sampul Depan dan Sampul Belakang

Gambar 7 Salah satu halaman buku

Gambar 8 Salah satu halaman buku

Copyright @ Houri Gita Semesta, Mahimma Romadhona, Pungky Febi Arifianto

Gambar 9 Salah satu halaman buku

Gambar 10 salah satu halaman interaktif

SIMPULAN

Perancangan buku ilustrasi interaktif untuk memperkenalkan aksara Jawa kepada siswa kelas 3-6 SD merupakan pendekatan yang menarik dan efektif. Dengan menghadirkan kisah asal-usul Aksara Jawa, buku ini memberikan konteks yang relevan untuk memahami konsep aksara Jawa. Gaya ilustrasi kartun yang cerah dipilih untuk menarik minat siswa dan menjaga keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Melalui elemen interaktif, siswa diajak untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan aksara Jawa yang diterjemahkan ke dalam bahasa Jawa dan bahasa Indonesia mempermudah pemahaman siswa terhadap materi. Diharapkan bahwa dengan pendekatan ini, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang aksara Jawa secara menyenangkan dan menarik.

Copyright @ Houri Gita Semesta, Mahimma Romadhona, Pungky Febi Arifianto

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, A. P., Tinggi, S., Buddha, A., Raden, N., Jawa, A., Jigsaw, K. T., & Aksara, K. (2023). AKSARA JAWA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF. Jurnal Bahusacca, 4(1), 5–10.

Anggara, M. B., Waluyanto, H. D., Zacky, A., Visual, D. K., Seni, F., Petra, U. K., Perancangan, J., Cerita, B., Interaktif, B., Karakter, P., & Anak, U. (2014). Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Pendidikan Karaker Untuk Anak Usia 4-6 Tahun. Artikel Penelitian, 1(4), 1–12.

Ghozali, E. (2020). Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional. In Kemendikbud.

Masnuna, & Mahimma, R. (2020). Media Cetak Dengan Teknik Sablon Press. indomedia Pustaka.

Prasetyo, M., Streit, A., & Vinesia Thong, E. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif "Let's Play Hide and Seek" Untuk Anak Berusia 3+. DeKaVe, XV(2), 150–164.

Ramadhani, Z., & Lovandri, D. P. (2023). Pengembangan Media Movable Book Interaktif Budaya Hidup Sehat Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 08(September), 5278–5292.

Rinata, S., Yuwono, A., & Insani, N. H. (2023). Pengembangan Media Jenga Aksara Jawa dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Teks Berhuruf Jawa. Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa, 11(1), 92–109. https://doi.org/10.15294/piwulang.v11i1.57806

Sari, P. R., & Nartani, C. I. (2020). Peningkatan Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Jawa Melalui Papan Aksara Jawa (Pasar Jawa) Pada Siswa Kelas Iv Sd N Ngoto. TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An, 6(2). https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i2.8051

Sulistyorini, D., Siswanto, W., & Rohman, M. A. (2020). Pembelajaran Sastra Melalui Media Visual Cerita Bergambar Cerita Rakyat Sebagai Upaya Penanaman Etika Penananman Etika Siswa SD. Jurnal Pembelajaran Sastra, 2.

Widodo, B. J., & Hanifah, B. 'arifatul. (2020). Pengembangan Media Monopli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di sekolah Dasar. 1, 282.

Copyright @ Houri Gita Semesta, Mahimma Romadhona, Pungky Febi Arifianto