

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF  
DAN EDUKATIF PENGENALAN AKSARA JAWA  
SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN  
AKSARA JAWA SDN GLAGAH YOGYAKARTA**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

Oleh:

**Revalda Cahyaningtiyas Rahmat**

**NIM 1712464024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2024**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF  
DAN EDUKATIF PENGENALAN AKSARA JAWA  
SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN  
AKSARA JAWA SDN GLAGAH YOGYAKARTA**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

**Revalda Cahyaningtiyas Rahmat**

**NIM 1712464024**

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

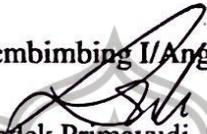
2024

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF DAN EDUKATIF  
PENGENALAN AKSARA JAWA SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG  
PEMBELAJARAN AKSARA JAWA SDN GLAGAH YOGYAKARTA**

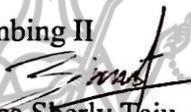
diajukan oleh Revalda Cahyaningtiyas Rahmat, NIM 1712464024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 4 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

  
Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.

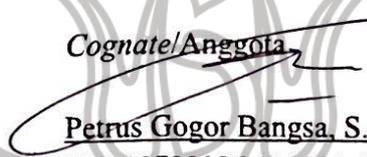
NIP 19810615 201404 1 001/NIDN 0015068106

Pembimbing II

  
Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 19900215 2019032 018/NIDN 0015029006

Cognate/Anggota

  
Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

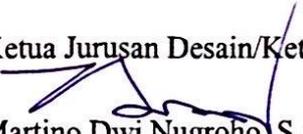
NIP 19700106 200801 1 017 /NIDN 0006017002

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

  
Daru Funggul Aji, S.S., M.A.

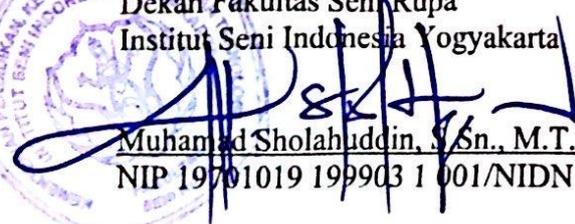
NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain/Ketua

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas nikmat rahmat dan karunia-Nya yang melimpah, sehingga penulis dapat menuntaskan skripsi ini dengan judul "Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif dan Edukatif Pengenalan Aksara Jawa sebagai Media Pendukung Pembelajaran Aksara Jawa di SDN Glagah Yogyakarta" dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat penilaian mata kuliah Tugas Akhir dan sebagai bagian dari penyelesaian studi S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penyusunan tugas akhir ini adalah upaya penulis untuk membantu proses pengenalan aksara Jawa di Sekolah Dasar, sehingga para siswa lebih termotivasi untuk mempelajari budaya khas Jawa ini. Penulis dengan sadar memahami bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis sangat mengharapkan segala arahan maupun kritik dan saran yang positif sehingga dapat penyempurnaan skripsi ini di masa mendatang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, terutama dalam pengembangan media pembelajaran aksara Jawa di lingkungan pendidikan dasar.

Yogyakarta, 2 Juni 2024

Revalda Cahyaningtiyas Rahmat

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan perancangan ini dengan baik. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini.

Ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Muhamad Sholahuddin, S. Sn., MT., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan masukan dan arahan selama proses penulisan.
6. Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberi masukan dan *support* dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan evaluasi secara menyeluruh pada Tugas Akhir ini.
8. Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Wali yang telah memberikan bimbingan selama kuliah dan dukungan pada penyusunan Tugas Akhir ini.
9. Seluruh dosen pengajar dan karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Kedua orangtua penulis, Ibu Murkamsi dan Bapak Rahmat yang telah senantiasa memberikan restu dan doa setulus-tulusnya
11. Tumiati S.Pd.SD., selaku wali kelas 1B SDN Glagah Yogyakarta yang telah membantu selama proses penelitian dan observasi.
12. If Muflikah S.Pd., selaku wali kelas 4C SDN Glagah Yogyakarta yang telah membantu selama proses pengumpulan data.
13. Mengadu22 orang terkasih penulis yang telah senantiasa menemani disaat

senang maupun susah, memberi dukungan dan penyemangat selama proses penulisan tugas akhir.

14. Sahabat seperjuangan, Masdit dan Betzy yang sudah saling menyemangati satu sama lain dan telah memberikan yang terbaik di segala tantangan duniawi.
15. Mas Abrid dan rekan-rekan kerja alumni Locomotion lainnya yang telah memberikan dukungan.
16. Abuy, Momoy, dan Ubo selaku anabul yang telah hadir di dunia dengan segala tingkah dan kelucuannya yang menghibur penulis selama skripsi.
17. Seluruh teman-teman angkatan DKV ISI 2017 yang telah memberi dukungan dan motivasi.
18. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.



Yogyakarta, 2 Juni 2024

Revalda Cahyaningtiyas Rahmat

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Revalda Cahyaningtiyas Rahmat

NIM : 1712464024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF DAN EDUKATIF PENGENALAN AKSARA JAWA SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN AKSARA JAWA SDN GLAGAH YOGYAKARTA** yang disusun untuk memenuhi syarat memperoleh Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya yang dibuat sepenuhnya hasil dari penelitian, pemikiran, pemaparan dari penulis serta belum pernah diajukan sebelumnya. Apabila terdapat karya orang lain di dalamnya, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 2 Juni 2024

Revalda Cahyaningtiyas Rahmat

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Revalda Cahyaningtiyas Rahmat

NIM : 1712464024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi mendukung perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual, penulis menyerahkan Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF DAN EDUKATIF PENGENALAN AKSARA JAWA SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN AKSARA JAWA SDN GLAGAH YOGYAKARTA** kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis memberikan izin kepada perpustakaan untuk menyimpan, mengonversi ke format lain, mengelola dalam basis data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa memerlukan izin lebih lanjut dari penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 2 Juni 2024

Revalda Cahyaningtiyas Rahmat

## ABSTRAK

Aksara Jawa adalah salah satu budaya khas Jawa yang penting untuk dilestarikan, terutama dengan mengenalkannya kepada generasi muda sejak dini. Namun, kerumitan materi aksara Jawa bagi anak-anak Sekolah Dasar menjadi tantangan dalam proses pengenalan budaya ini. Untuk mengatasi masalah tersebut, dirancanglah sebuah buku edukatif yang memperkenalkan aksara Jawa dengan menggunakan ilustrasi dan aktivitas interaktif untuk menarik minat siswa Sekolah Dasar. Dalam perancangan buku ini, digunakan metode analisis data *5W+1H*. Buku ilustrasi interaktif ini terdiri dari dua bab utama; bab pertama membahas sejarah aksara Jawa dengan narasi sederhana yang mudah dipahami siswa dan didukung oleh ilustrasi, sementara bab kedua berfokus pada pengenalan dan latihan aksara Jawa secara mendetail. Buku ini diberi judul "Petualangan Aksara Jawa" dengan subjudul "Senang Belajar Aksara Jawa Sambil Bermain," yang dipilih untuk menggabungkan elemen petualangan dan permainan guna menarik minat anak-anak. Kata 'Petualangan' dalam judul bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu, sementara 'Senang Belajar Aksara Jawa Sambil Bermain' menekankan bahwa buku ini dirancang untuk menjadikan proses belajar sebagai aktivitas yang menyenangkan dan menghibur.

Kata Kunci: Buku Ilustrasi, Interaktif, Aksara Jawa, Yogyakarta

## **ABSTRACT**

*Javanese script is an essential aspect of Javanese culture that must be preserved, especially by introducing it to the younger generation from an early age. However, the complexity of Javanese script for elementary school children poses a challenge in this cultural introduction. To address this issue, an educational book was designed to introduce Javanese script using illustrations and interactive activities to attract elementary school students' interest. The 5W+1H data analysis method was utilized in the design of this book. This interactive illustration book consists of two main chapters; the first chapter discusses the history of Javanese script with simple narratives that are easy for students to understand and are supported by illustrations, while the second chapter focuses on the detailed introduction and practice of Javanese script. The book is titled "Petualangan Aksara Jawa" (Javanese Script Adventure) with the subtitle "Senang Belajar Aksara Jawa Sambil Bermain" (Enjoy Learning Javanese Script While Playing), chosen to combine elements of adventure and play to attract children's interest. The word 'Adventure' in the title aims to spark curiosity, while 'Enjoy Learning Javanese Script While Playing' emphasizes that this book is designed to make learning an enjoyable and entertaining activity.*

*Keywords: Illustration Book, Interactive, Javanese Script, Yogyakarta*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	vi
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Batasan dan Ruang Lingkup Perancangan .....	6
D. Tujuan Perancangan .....	7
E. Manfaat Perancangan .....	7
1. Manfaat Teoretis .....	7
2. Manfaat Praktis .....	7
F. Definisi Operasional .....	8
1. Perancangan .....	8
2. Buku .....	8
3. Buku Interaktif .....	8
4. Edukatif .....	9
5. Ilustrasi .....	9
6. Ilustrasi Digital .....	9
7. Aksara Jawa .....	9
	ix

G. Data dan Metode Perancangan .....	9
1. Data yang dibutuhkan .....	9
2. Metode Pengumpulan Data Kualitatif .....	10
H. Metode Analisis Data .....	10
I. Skematika Perancangan .....	12
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>13</b>
A. Identifikasi .....	13
1. Tinjauan Literatur tentang Aksara Jawa .....	13
2. Tinjauan tentang Buku .....	26
3. Tinjauan tentang Buku Interaktif dan Edukatif .....	33
4. Tinjauan tentang Media Pembelajaran .....	36
5. Karakteristik Siswa Usia Sekolah Dasar .....	39
6. Memori Semantik dan Implementasinya ke Dalam Metode Pembelajaran .....	40
7. Penelitian Terdahulu .....	42
8. Landasan Teori .....	44
B. Analisis Data .....	53
1. Analisis Data Lapangan .....	53
2. Analisis Media .....	59
C. Kesimpulan dan Usulan Pemecahan Masalah .....	61
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>62</b>
A. Konsep Kreatif .....	62
1. Tujuan Kreatif .....	62
2. Strategi Kreatif .....	62
3. Program Kreatif .....	70
B. Konsep Media .....	83

1. Media Utama .....	83
2. Media Pendukung .....	83
BAB IV VISUALISASI .....	87
A. Studi Visual .....	87
1. Tokoh Utama .....	87
2. Tokoh Pendukung .....	88
B. Studi Visual <i>Layout</i> .....	94
C. Studi Visual Tipografi .....	101
D. Studi Visual Warna .....	103
E. Studi Visual Sampul .....	103
F. Layout dan Dummy Halaman Interaktif .....	105
G. Hasil Karya .....	107
H. Uji Media .....	121
BAB V PENUTUP .....	125
A. Kesimpulan .....	125
B. Saran .....	126
DAFTAR PUSTAKA .....	127
LAMPIRAN .....	133

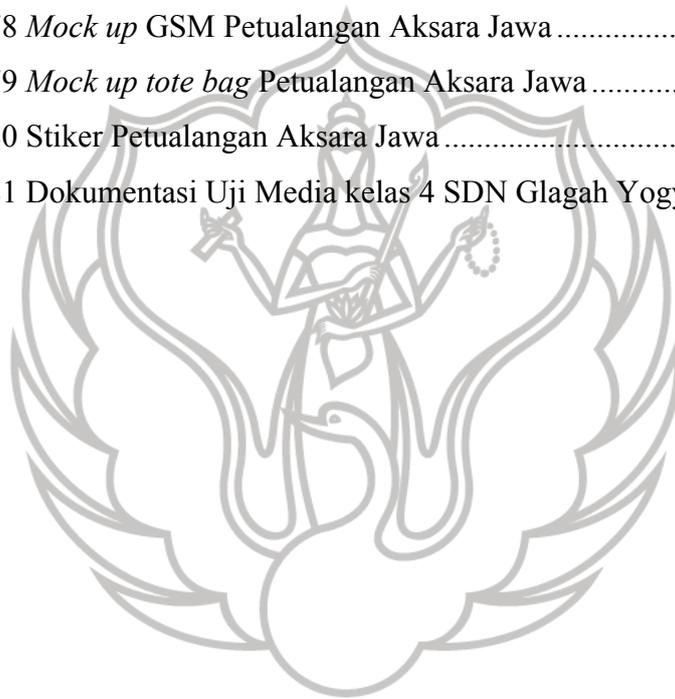
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 : Skematika Perancangan .....	12
Gambar 2.1 : Huruf Aksara Nusantara .....	14
Gambar 2.2 : Aksara <i>Carakan (nglegena)</i> .....	21
Gambar 2.3 : Aksara <i>Carakan (nglegena)</i> .....	21
Gambar 2.5 : <i>Sandhangan</i> Aksara Jawa .....	22
Gambar 2.6 : Silabus Bahasa Jawa Kurikulum Merdeka kelas 4 SD .....	25
Gambar 2.7 : Contoh Ilustrasi dalam buku Ayo Mengenal Huruf Jawa .....	43
Gambar 2.8 : Halaman menu utama multimedia pembelajaran aksara Jawa .....	44
Gambar 2.9 : Halaman depan SDN Glagah Yogyakarta .....	55
Gambar 2.10 : Suasana pembelajaran aksara Jawa di kelas 4C SDN Glagah Yogyakarta .....	55
Gambar 2.11 : Contoh isi materi di buku paket bahasa Jawa kelas 4 SD .....	56
Gambar 2.12 : Salah satu siswa ketika mencoba menulis aksara Jawa .....	56
Gambar 2.13 : Hasil latihan siswa setelah guru memberikan materi aksara Jawa .....	57
Gambar 2.14 : Salah satu siswa ketika menuliskan aksara Jawa di papan tulis ....	57
Gambar 2.15 : Tampilan pada komputer pencari buku di Gramedia Yogyakarta .....	58
Gambar 2.16 : Buku-buku bahasa Jawa yang dijual di Gramedia Yogyakarta .....	58
Gambar 3.1 Gambar referensi visual karakter Aksa .....	65
Gambar 3.2 Gambar referensi gaya visual .....	67
Gambar 3.3 Gambar referensi teknik <i>pop-up</i> .....	68
Gambar 3.4 Gambar referensi teknik <i>pull the tab</i> .....	68
Gambar 3.5 Gambar referensi teknik <i>lift the flap</i> .....	69
Gambar 3.6 Gambar referensi teknik <i>puzzle</i> .....	69
Gambar 3.7 Gambar referensi teknik <i>participation</i> .....	69
Gambar 3.8 Gambar referensi <i>layout double spread</i> .....	80
Gambar 3.9 Gambar referensi <i>layout single spread</i> .....	81
Gambar 3.10 Gambar <i>color palette</i> .....	82
Gambar 4.1 Gambar referensi visual karakter Aksa .....	87
Gambar 4.2 Sketsa desain karakter Aksa .....	87
Gambar 4.3 Final desain karakter Aksa .....	88

Gambar 4.4 Gambar referensi visual karakter Bapak Aksa .....	88
Gambar 4.5 Sketsa dan desain karakter Bapak Aksa .....	89
Gambar 4.6 Gambar referensi visual karakter Ibu Aksa .....	89
Gambar 4.7 Sketsa dan desain karakter Ibu Aksa .....	90
Gambar 4.8 Gambar referensi visual karakter Aji Saka .....	90
Gambar 4.9 Sketsa dan desain karakter Aji Saka .....	91
Gambar 4.10 Gambar referensi visual karakter Dora .....	91
Gambar 4.11 Sketsa desain karakter Dora .....	92
Gambar 4.12 Gambar referensi visual karakter Sembada .....	92
Gambar 4.13 Sketsa desain karakter Sembada .....	92
Gambar 4.14 Gambar referensi visual karakter Dewata Cengkar .....	93
Gambar 4.15 Sketsa desain karakter Dewata Cengkar .....	93
Gambar 4.16 Gambar referensi <i>layout double spread</i> .....	94
Gambar 4.17 Gambar referensi <i>layout single spread</i> .....	94
Gambar 4.18 Sketsa <i>layout cover</i> depan, punggung, dan belakang .....	95
Gambar 4.19 Sketsa <i>layout</i> halaman 1 dan 2 .....	95
Gambar 4.20 Sketsa <i>layout</i> halaman 3 dan 4 .....	95
Gambar 4.21 Sketsa <i>layout</i> halaman 5 dan 6 .....	96
Gambar 4.22 Sketsa <i>layout</i> halaman 7 dan 8 .....	96
Gambar 4.23 Sketsa <i>layout</i> halaman 9 dan 10 .....	96
Gambar 4.24 Sketsa <i>layout</i> halaman 11 dan 12 .....	97
Gambar 4.25 Sketsa <i>layout</i> halaman 13 dan 14 .....	97
Gambar 4.26 Sketsa <i>layout</i> halaman 15 dan 16 .....	97
Gambar 4.27 Sketsa <i>layout</i> halaman 17 dan 18 .....	98
Gambar 4.28 Sketsa <i>layout</i> halaman 19 dan 20 .....	98
Gambar 4.29 Sketsa <i>layout</i> halaman 21 dan 22 .....	98
Gambar 4.30 Sketsa <i>layout</i> halaman 23 dan 24 .....	99
Gambar 4.31 Sketsa <i>layout</i> halaman 25 dan 26 .....	99
Gambar 4.32 Sketsa <i>layout</i> halaman 27 dan 28 .....	99
Gambar 4.33 Sketsa <i>layout</i> halaman 29 dan 30 .....	100
Gambar 4.34 Sketsa <i>layout</i> halaman 31 dan 32 .....	100
Gambar 4.35 Sketsa <i>layout</i> halaman 33 dan 34 .....	100

Gambar 4.36 Sketsa <i>layout</i> halaman 35 dan 36 .....	101
Gambar 4.37 Sketsa <i>layout</i> halaman 37 dan 38 .....	101
Gambar 4.38 Sketsa <i>layout</i> halaman 39 dan 40 .....	101
Gambar 4.39 Pengaplikasian <i>font</i> Lilita One pada judul buku .....	102
Gambar 4.40 Contoh pengaplikasian <i>font</i> Fredoka pada narasi .....	103
Gambar 4.41 Gambar <i>color palette</i> .....	103
Gambar 4.42 Sketsa <i>layout cover</i> depan, punggung, dan belakang .....	104
Gambar 4.43 Final desain <i>cover</i> depan, punggung, dan belakang .....	104
Gambar 4.44 <i>Mockup</i> desain <i>cover</i> buku .....	104
Gambar 4.45 <i>Dummy</i> halaman interaktif <i>lift the flap</i> .....	105
Gambar 4.46 <i>Dummy</i> halaman interaktif <i>pop up floating layers</i> .....	105
Gambar 4.46 <i>Dummy</i> halaman interaktif <i>pop up floating layers</i> .....	106
Gambar 4.48 <i>Dummy</i> halaman interaktif <i>pull the tab</i> .....	106
Gambar 4.49 Final desain <i>cover</i> depan, punggung, dan belakang .....	107
Gambar 4.50 <i>Mockup</i> desain <i>cover</i> buku .....	107
Gambar 4.51 Final desain halaman interaktif <i>pop up</i> .....	108
Gambar 4.52 Final desain halaman interaktif <i>pull the tab</i> .....	108
Gambar 4.53 Final desain halaman interaktif <i>lift the flap</i> .....	109
Gambar 4.54 Final desain halaman interaktif <i>puzzle</i> .....	109
Gambar 4.55 Final desain halaman 1-2 .....	110
Gambar 4.56 Final desain halaman 3-4 .....	110
Gambar 4.57 Final desain halaman 5-6 .....	110
Gambar 4.58 Final desain halaman 7-8 .....	111
Gambar 4.59 Final desain halaman 9-10 .....	111
Gambar 4.60 Final desain halaman 11-12 .....	111
Gambar 4.61 Final desain halaman 13-14 .....	112
Gambar 4.62 Final desain halaman 15-16 .....	112
Gambar 4.63 Final desain halaman 17-18 .....	112
Gambar 4.64 Final desain halaman 19-20 .....	113
Gambar 4.65 Final desain halaman 21-22 .....	113
Gambar 4.66 Final desain halaman 23-24 .....	113
Gambar 4.67 Final desain halaman 24-26 .....	114

Gambar 4.68 Final desain halaman 27-28 .....	114
Gambar 4.69 Final desain halaman 29-30 .....	114
Gambar 4.70 Final desain halaman 31-32 .....	115
Gambar 4.71 Final desain halaman 33-34 .....	115
Gambar 4.72 Final desain halaman 35-36 .....	115
Gambar 4.73 Final desain halaman 37-38 .....	116
Gambar 4.74 Final desain halaman 39-40 .....	116
Gambar 4.75 Halaman <i>feed</i> Instagram petualangan_aksarajawa .....	117
Gambar 4.76 <i>Mock up</i> desain poster Petualangan Aksara Jawa .....	118
Gambar 4.77 <i>Mock up</i> katalog Petualangan Aksara Jawa .....	119
Gambar 4.78 <i>Mock up</i> GSM Petualangan Aksara Jawa .....	119
Gambar 4.79 <i>Mock up tote bag</i> Petualangan Aksara Jawa .....	120
Gambar 4.80 Stiker Petualangan Aksara Jawa .....	120
Gambar 4.81 Dokumentasi Uji Media kelas 4 SDN Glagah Yogyakarta .....	121



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pelajaran Muatan Lokal (Mulok) Bahasa Jawa sudah menjadi bagian dari kurikulum di sekolah-sekolah mulai SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA di tiga Provinsi, Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Provinsi Jawa Timur (Dinas Kebudayaan DI Yogyakarta, 2014). Muatan lokal atau Mulok adalah kegiatan kulikuler yang disesuaikan dengan karakteristik dan potensi daerah masing-masing, yang diatur oleh Pasal 37 dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. Materi yang diajarkan di dalam pelajaran Bahasa Jawa mencakup kosakata, tata bahasa, dan salah satu aspek yang tidak kalah pentingnya yaitu aksara Jawa. Karena seiring dengan perkembangan teknologi dan pengaruh dari budaya asing, aksara Jawa mulai kehilangan pamor di masyarakat. Menurut penuturan wakil dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, Prof. Dr. Imam Machali saat melakukan sosialisasi Perda Nomor 2 Tahun 2021 tentang Pemeliharaan dan Pengembangan Bahasa, Sastra dan aksara Jawa mengatakan di Indonesia setidaknya ada 30 aksara (huruf) yang kini sudah jarang digunakan bahkan terancam punah, termasuk aksara Jawa (Erlin, 2023). Humas Panitia KAJ I, Arpeni Rahmawati, mengatakan di samping melestarikan warisan leluhur, saat ini naskah-naskah Jawa kuno yang ditulis dengan aksara Jawa masih disimpan dan dijaga dengan baik di Yogyakarta. Namun, naskah tersebut belum seluruhnya dieksplorasi secara maksimal. Apabila sudah tidak ada yang mengerti aksara Jawa, naskah tersebut hanya menjadi pajangan yang tidak bermanfaat untuk diambil pelajaran dan nilai-nilai luhurnya (Dinas Kebudayaan DI Yogyakarta, 2021). Oleh karena itu, pengajaran aksara Jawa sejak Sekolah Dasar menjadi sangat penting untuk memperkenalkan dan memperkuat warisan budaya Indonesia.

Aksara Jawa merupakan bagian integral dari budaya Jawa dan sejarah Indonesia. Asal mula aksara Jawa berawal dari masa Hindu-Budha di Jawa, sekitar abad ke-7 sampai abad ke-15. Pada masa itu, aksara Jawa dikenal

dengan nama Pallava dan digunakan untuk menulis bahasa Sanskerta. Kemudian, pada abad ke-15, aksara Jawa berkembang menjadi aksara Jawa Kuno yang digunakan untuk menulis bahasa Jawa. Setelah itu, aksara Jawa berkembang menjadi aksara Jawa Klasik yang digunakan sebagai bahasa tulis resmi pada masa Kerajaan Majapahit hingga masa kolonial (Sutarsih, 2015). Aksara Jawa juga digunakan untuk menulis berbagai macam dokumen seperti catatan sejarah berupa manuskrip atau naskah, kitab Injil berbahasa Jawa, berbagai media publikasi mulai dari surat resmi pemerintahan, makalah akademisi, hingga koran, majalah, iklan, dan uang (Perdana, 2020).

Aksara Jawa menjadi salah satu identitas budaya Jawa di Indonesia yang perlu dijaga kelestariannya dan terus dikembangkan. Maka dari itu, pemerintah Indonesia melalui Undang-Undang No. 5 Tahun 2017 Pasal 2 tentang kebudayaan menegaskan pentingnya mempertahankan dan mengembangkan kebudayaan Indonesia, termasuk aksara Jawa.

Yogyakarta yang disebut sebagai salah satu pusat kebudayaan di Indonesia, memiliki tanggung jawab untuk melindungi dan melestarikan aksara Jawa agar tidak punah. Oleh karena itu pelestarian aksara Jawa di Yogyakarta memiliki kepentingan yang besar dalam mempertahankan warisan budaya dan identitas lokal. Pemeliharaan aksara Jawa tidak hanya mengamankan sejarah dan kearifan lokal, tetapi juga memungkinkan generasi mendatang untuk terus mengakses dan menghargai karya sastra, filosofi, dan tradisi keagamaan yang tertulis dalam aksara tersebut.

Pengajaran aksara Jawa sejak sekolah dasar merupakan salah satu cara untuk memelihara, memperkenalkan, memahami, dan memperkuat warisan budaya Indonesia kepada generasi muda. Pengajaran aksara Jawa di sekolah dasar dimulai dengan penjelasan tentang sejarah dan asal usul aksara Jawa. Penjelasan ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang pentingnya pelestarian budaya Indonesia. Oleh karena itu sekolah dapat disebut lembaga untuk belajar dan mengajar dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang efektif antara siswa dan guru. Untuk mencapai tujuan ini, kita perlu meningkatkan proses pembelajaran pada setiap mata pelajaran secara mendetail, disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman, sehingga ilmu yang

disampaikan bisa relevan dan berguna untuk masa kini dan masa depan. Namun, pelajaran Bahasa Jawa di tingkat SD diberikan waktu yang terbatas, yakni hanya dua jam setiap minggunya dengan materi yang cukup banyak. Hal tersebut menjadi kendala bagi guru SD ketika mengajarkan materi terutama aksara Jawa.

Berdasarkan hasil survei oleh Aviola Nurgita seorang mahasiswa Universitas Peradaban memaparkan data sebanyak 17 siswa (10,69%) dari kelas IV SD di Dabin 3 Kecamatan Kalibagor, Kabupaten Banyumas, menunjukkan pemahaman yang sangat baik dalam pembelajaran Mulok Bahasa Jawa. Sebanyak 27 siswa (16,98%) memperoleh kategori baik, sementara 70 siswa (44,02%) mencapai kategori cukup baik. Ada 38 siswa (23,89%) yang masuk dalam kategori kurang baik, dan 7 siswa (4,40%) berada dalam kategori tidak baik. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas IV SD terhadap pelajaran bahasa Jawa sebagai muatan lokal termasuk dalam kategori cukup baik. Sementara itu Heny Miftachu Rosidiyanti seorang mahasiswa Stikom Surabaya melakukan observasi lebih spesifik lagi terkait pemahaman peserta didik kelas 3 terhadap aksara Jawa di empat Sekolah Dasar yang berbeda di Surabaya. Hasil observasi Heny memperoleh kesimpulan bahwa peserta didik kelas 3 menyatakan bahwa mempelajari aksara Jawa sangat menantang. Lebih tepatnya, 42% dari total 80 peserta didik masih merasa sulit dalam memahaminya. Kesulitan siswa dalam membaca aksara Jawa disebabkan oleh faktor-faktor berikut: (1) Keterbatasan pemahaman siswa dalam membedakan huruf yang memiliki bentuk hampir sama, (2) Kurangnya ketekunan dan kejelian siswa dalam menghubungkan huruf untuk mengartikan tulisan menjadi kata atau kalimat dengan makna, (3) Pemanfaatan media untuk mengajarkan aksara Jawa masih belum maksimal (Fajarizka, Angun & Rizkiantono, Eka. 2016).

Berdasarkan berbagai penelitian dan data yang telah dikaji, tampak jelas bahwa minat dan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap pelajaran aksara Jawa masih rendah di banyak sekolah. Situasi ini mendorong penulis untuk melakukan studi lebih mendalam dengan mengambil contoh konkret dari lapangan. Salah satu sekolah yang dipilih sebagai objek penelitian dan

perancangan adalah SDN Glagah Yogyakarta. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada berbagai pertimbangan strategis untuk mendapatkan data yang komprehensif dan spesifik. Dengan fokus pada sekolah ini, diharapkan bisa memperoleh situasi yang lebih jelas mengenai tantangan dan peluang untuk meningkatkan pembelajaran aksara Jawa.

Hasil wawancara dengan ibu Tumiati, S.Pd.SD. salah satu guru SDN Glagah Yogyakarta, beliau mengungkapkan bahwa sangat sulit untuk mengajarkan Mulok Bahasa Jawa khususnya aksara Jawa kepada peserta didik karena keterbatasan waktu, minat para siswa juga kurang karena aksara Jawa menurut mereka sulit dan media pembelajaran yang tersedia di SDN Glagah Yogyakarta hanya sebatas buku Pepak yakni buku penunjang pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa yang masih kurang menarik bagi siswa. Selain itu wali murid zaman sekarang juga sedikit sekali yang paham tentang aksara Jawa sehingga pembelajaran aksara Jawa terasa satu arah saja yaitu hanya antara guru dan murid ketika di sekolah. Ketika di rumah, peserta didik tidak mendapatkan bantuan atau bimbingan yang cukup karena wali muridnya pun tidak paham aksara Jawa. Oleh sebab itu ibu Tumiati ingin menciptakan suasana pembelajaran aksara Jawa lebih menarik dan menyenangkan sehingga meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari aksara Jawa.

Sesuai dengan pandangan ibu Tumiati sebelumnya, dalam wawancara dengan ibu If Muflikah S.Pd., seorang guru bahasa Jawa sekaligus wali kelas 4 SDN Glagah mengindikasikan bahwa masih ada sekitar 20-30% peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempelajari aksara Jawa hanya dengan dua jam pelajaran setiap minggunya selama lima pertemuan. Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran aksara Jawa masih menggunakan metode ceramah dan konvensional. Guru memberikan penerangan huruf-huruf aksara Jawa secara lisan dan tertulis menggunakan papan tulis di depan siswa dan di muka kelas. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan latihan soal pada buku teks.

Dari beberapa hasil penelitian dan wawancara oleh penulis dan beberapa sumber terdahulu mengenai pembelajaran aksara Jawa di sekolah dasar, dapat ditemukan bahwa responden atau peserta didik menghadapi kesulitan dalam

proses pembelajaran menggunakan metode yang telah digunakan sebelumnya, yaitu metode ceramah secara konvensional. Belum ada upaya untuk memperkenalkan aksara Jawa dengan menggunakan media pembelajaran lain selain buku teks pada sekolah dasar di Yogyakarta. Oleh karena itu, diperlukan perancangan sebuah media dan metode pembelajaran yang dapat membantu mengatasi hambatan siswa dalam memahami aksara Jawa.

Usia rata-rata anak sekolah dasar adalah 7-11 tahun. Pada usia tersebut anak telah memasuki tahap operasional konkret dimana anak-anak mulai mengembangkan berbagai keterampilan baru. Mereka mampu meniru dan menginterpretasikan benda-benda dengan kata-kata serta mengembangkan pemahaman mereka dalam bahasa mereka sendiri. Pada tahap ini, anak-anak sudah mampu berpikir secara *reversible* (berpikir balik) dan melakukan konversi serta klasifikasi. Oleh karena itu, mereka membutuhkan banyak ilustrasi, model, gambar, dan kegiatan yang membuat mereka senang, seperti bermain (Sama', dkk, 2021:119). Buku ilustrasi interaktif dan edukatif dapat menjadi media alternatif yang menarik dan tepat untuk digunakan sebagai solusi dari hambatan siswa dalam mempelajari aksara Jawa. Buku interaktif merupakan jenis buku yang memungkinkan pembaca untuk berinteraksi secara langsung dengan isinya. Dalam buku ini, pembaca dapat terlibat secara aktif dengan melakukan berbagai kegiatan seperti mewarnai, melipat, mencari objek tersembunyi, menyusun, dan mendengarkan elemen suara yang terdapat di dalamnya (Wiliyanto, Fanny, 2013). Sedangkan elemen ilustrasi, penggunaan warna, dan tata letak yang menarik memiliki keunggulan tersendiri, yaitu membantu anak memahami materi yang dibahas dengan lebih mudah. Hal ini karena otak manusia secara alami cenderung lebih cepat dan mampu mengingat gambar dan warna (Buzan, 2007: 7). Dengan demikian penerapan buku ilustrasi interaktif dan edukatif dalam proses pembelajaran dapat lebih meningkatkan minat dan pemahaman siswa dibanding dengan buku teks biasa.

Dalam perancangan buku ilustrasi interaktif dan edukatif tentang pengenalan aksara Jawa ini nantinya juga akan dibuat sedemikian rupa agar dapat melatih memori semantik pada anak. Memori semantik merupakan jenis memori jangka panjang yang berkaitan dengan pengetahuan umum dan makna

dari konsep, kata, dan fakta yang terkait dalam bahasa dan pengetahuan umum. Hasil studi menunjukkan bahwa memori semantik tidak mengalami penurunan seiring bertambahnya usia. Sebaliknya, kemampuan memori ini akan terus berkembang seiring pertambahan usia karena pengaruh dari pembelajaran yang berlangsung secara konsisten selama perkembangan kita menuju dewasa. Beberapa contoh penerapan metode semantik ke dalam media antara lain *puzzle*, kartu kuartet, teka-teki silang, dan lain-lain. Pengaplikasian metode semantik pada perancangan buku ilustrasi interaktif ini bertujuan agar siswa SD dapat terus mengingat materi yang disajikan pada buku untuk jangka waktu yang lama.

Perancangan buku ilustrasi interaktif dan edukatif ini diharapkan dapat membantu guru sebagai media pendukung untuk mengajarkan siswa-siswa SD dalam memahami dan mengenal aksara Jawa dengan lebih baik. Buku ini juga diharapkan dapat membantu dalam mempertahankan budaya Jawa yang sangat kaya dan berharga ini. Dengan demikian, perancangan buku ilustrasi interaktif dan edukatif pengenalan aksara Jawa ini merupakan salah satu upaya untuk menjaga warisan budaya Jawa dan memperkenalkan aksara Jawa kepada generasi muda. Diharapkan pula perancangan buku ini menjadi salah satu media pendokumentasian karya seni warisan budaya Indonesia dalam hal sejarah aksara Jawa.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku ilustrasi interaktif dan edukatif sebagai media pendukung pembelajaran aksara Jawa kepada siswa SDN Glagah Yogyakarta?

## **C. Batasan dan Ruang Lingkup Perancangan**

1. Batasan ruang lingkup perancangan ini hanya akan berfokus pada pembahasan mengenai aksara Jawa yang mengacu pada materi yang diajarkan di Sekolah Dasar yaitu pengenalan huruf aksara Jawa dan *sandhangannya*, cara membaca dan menulis aksara Jawa, serta menambahkan informasi tentang sejarah aksara Jawa.
2. Target audiens pada perancangan ini adalah anak-anak usia 7-12 tahun

3. Perancangan ditujukan sebagai media pembelajaran aksara Jawa di SDN Glagah dan tidak menutup kemungkinan dapat digunakan untuk media pembelajaran Sekolah Dasar lainnya di Yogyakarta.
4. Perancangan ini meliputi pembuatan buku ilustrasi interaktif dan edukatif menggunakan teknik *digital drawing* dengan metode semantik yang akan dicetak secara fisik beserta media pendukung lainnya seperti poster, stiker, katalog dan *tote bag*.

#### **D. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan buku ilustrasi interaktif dan edukatif pengenalan aksara Jawa sebagai media pendukung pembelajaran aksara Jawa di SDN Glagah Yogyakarta adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan minat siswa SDN Glagah Yogyakarta untuk mempelajari aksara Jawa dengan cara yang interaktif dan edukatif.
2. Mengajarkan konsep dan prinsip dasar dalam penulisan aksara Jawa dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa.
3. Memberikan informasi tambahan tentang sejarah aksara Jawa kepada siswa.

#### **E. Manfaat Perancangan**

##### **1. Manfaat Teoretis**

Melalui perancangan buku ilustrasi interaktif dan edukatif ini diharapkan dapat menambah wawasan akan budaya dan pengetahuan tentang aksara Jawa yang mengacu pada teori keilmuan Desain Komunikasi Visual.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Akademisi**

Dapat digunakan sebagai bahan studi literatur yang memuat informasi perancangan buku ilustrasi interaktif dan edukatif pengenalan aksara Jawa dengan metode semantik ataupun sebagai bahan studi perbandingan karya dan referensi kepustakaan.

###### **b. Bagi Industri Kreatif**

Sebagai sumber referensi dalam melakukan penciptaan buku ilustrasi interaktif dan edukatif pengenalan aksara Jawa dengan metode

semantik.

c. Bagi Komunitas

Dapat dipergunakan sebagai media pengenalan aksara Jawa yang menarik untuk dipelajari bagi seluruh komunitas yang bergerak di bidang pelestarian dan pengembangan aksara Jawa.

d. Bagi Pemerintah

Menjadi salah satu sumber informasi dan referensi mengenai metode perancangan buku ilustrasi interaktif dan edukatif sebagai media untuk memperkenalkan atau melestarikan aksara Jawa kepada generasi muda dan juga sebagai media pendukung atau alternatif pembelajaran selain buku yang diberikan oleh pemerintah.

e. Bagi Media

Perancangan buku ilustrasi interaktif dan edukatif aksara Jawa ini menjadi sarana inovatif untuk memperkaya media dokumentasi dalam menghadirkan sejarah dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalam aksara Jawa secara lebih menarik.

## **F. Definisi Operasional**

1. Perancangan

Perancangan merujuk pada proses atau tindakan merencanakan yang dapat diartikan sebagai tahapan perencanaan untuk mengimplemetasikan ide-ide yang ada (Nurhadiat, 2004).

2. Buku

Buku merupakan sekumpulan lembaran kertas yang mengandung berbagai informasi, yang dicetak dan disusun secara terstruktur, kemudian dijilid dengan penutup luar yang biasanya terbuat dari bahan seperti kertas tebal, karton, atau material lainnya (Sitepu, 2012:8)

3. Buku Interaktif

Buku interaktif merupakan jenis buku di mana terjadi interaksi timbal balik antara isi buku dan pembacanya. Dalam buku ini, pembaca memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif, seperti melakukan aktivitas seperti mewarnai, melipat, mencari objek tersembunyi, menyusun, dan bahkan mendengarkan elemen suara yang terdapat dalam konten buku tersebut

(Wiliyanto, Fanny, 2013).

#### 4. Edukatif

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan istilah edukatif sebagai berkaitan dengan proses pendidikan atau memberikan pembelajaran (Departement Pendidikan Nasional, 2008). Sementara itu, kegiatan yang bersifat edukatif bertujuan untuk mengedukasi, mempromosikan, menawarkan pelatihan, dan memberikan pengajaran (Sujarwati, 2005:25).

#### 5. Ilustrasi

Ilustrasi adalah representasi visual yang mewakili sebuah tulisan atau naskah, baik itu ide cerita dalam bentuk abstrak atau teks yang sudah dicetak untuk tujuan tertentu (Maharsi, 2016).

#### 6. Ilustrasi Digital

Menurut Simanjuntak (2018), ilmu ilustrasi digital mencakup eksplorasi terhadap kemampuan kreatif dari program komputer untuk menciptakan seni visual dalam bentuk ilustrasi, serta untuk meningkatkan kualitas ilustrasi.

#### 7. Aksara Jawa

Aksara Jawa adalah sistem tulisan yang berasal dari warisan budaya suku bangsa Jawa. Sejak abad ke-7 Masehi, mereka sudah mengembangkan tradisi menulis, menunjukkan kemajuan yang signifikan pada masa itu. Aksara Jawa terdiri dari 20 simbol yang dikenal juga sebagai "*aksara nglegena*" atau "*carakan*". Setiap simbol memiliki pasangan yang berperan menghubungkan suku kata yang terputus dengan suku kata berikutnya, kecuali jika terdapat *wignyan*, *layar*, dan *cecak* yang membatasi penggunaan pasangan tersebut (Darusuprpta, 2002: 5).

### G. Data dan Metode Perancangan

#### 1. Data yang dibutuhkan

- a. Data verbal yang diperoleh baik secara tertulis maupun lisan berupa wawancara, referensi buku, jurnal, makalah, atau kepustakaan lainnya yang berkaitan dengan objek perancangan.
- b. Data visual yang diperoleh dari hasil dokumentasi baik berupa foto, video, film atau elemen visual lainnya yang berhubungan dengan tema

objek yang akan dirancang.

## 2. Metode Pengumpulan Data Kualitatif

### a. Penelitian Kepustakaan

Dilakukan dengan cara mencari, membaca, dan mempelajari referensi dari berbagai studi kepustakaan terkait aksara Jawa seperti buku, majalah, artikel di internet, jurnal, dan kamus.

### b. Penelitian Lapangan

Dilakukan dengan cara pengamatan langsung tentang pembelajaran aksara Jawa di SDN Glagah Yogyakarta.

### c. Wawancara

Melakukan wawancara dengan pihak yang memiliki relevansi dengan tema objek yang akan dirancang sebagai informasi tambahan yang tidak dapat ditemukan pada studi lapangan atau kepustakaan.

## H. Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan analisis deskriptif untuk menguraikan informasi dan data yang dikumpulkan melalui proses pengumpulan data seperti wawancara, dokumentasi, kuisioner, dan identifikasi data. Pendekatan analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini mengacu pada pendekatan *5W+1H*.

### a. *What* (apa)

Apa permasalahan yang menjadi dasar dari perancangan buku ilustrasi interaktif dan edukatif pengenalan aksara Jawa?

### b. *Who* (siapa)

Siapa target audiens dalam perancangan buku ilustrasi interaktif dan edukatif pengenalan aksara Jawa?

### c. *Why* (mengapa)

Mengapa perlu dilakukan perancangan buku ilustrasi interaktif dan edukatif pengenalan aksara Jawa?

### d. *When* (kapan)

Kapan perlu dilakukan perancangan buku ilustrasi interaktif dan edukatif pengenalan aksara Jawa?

### e. *Where* (di mana)

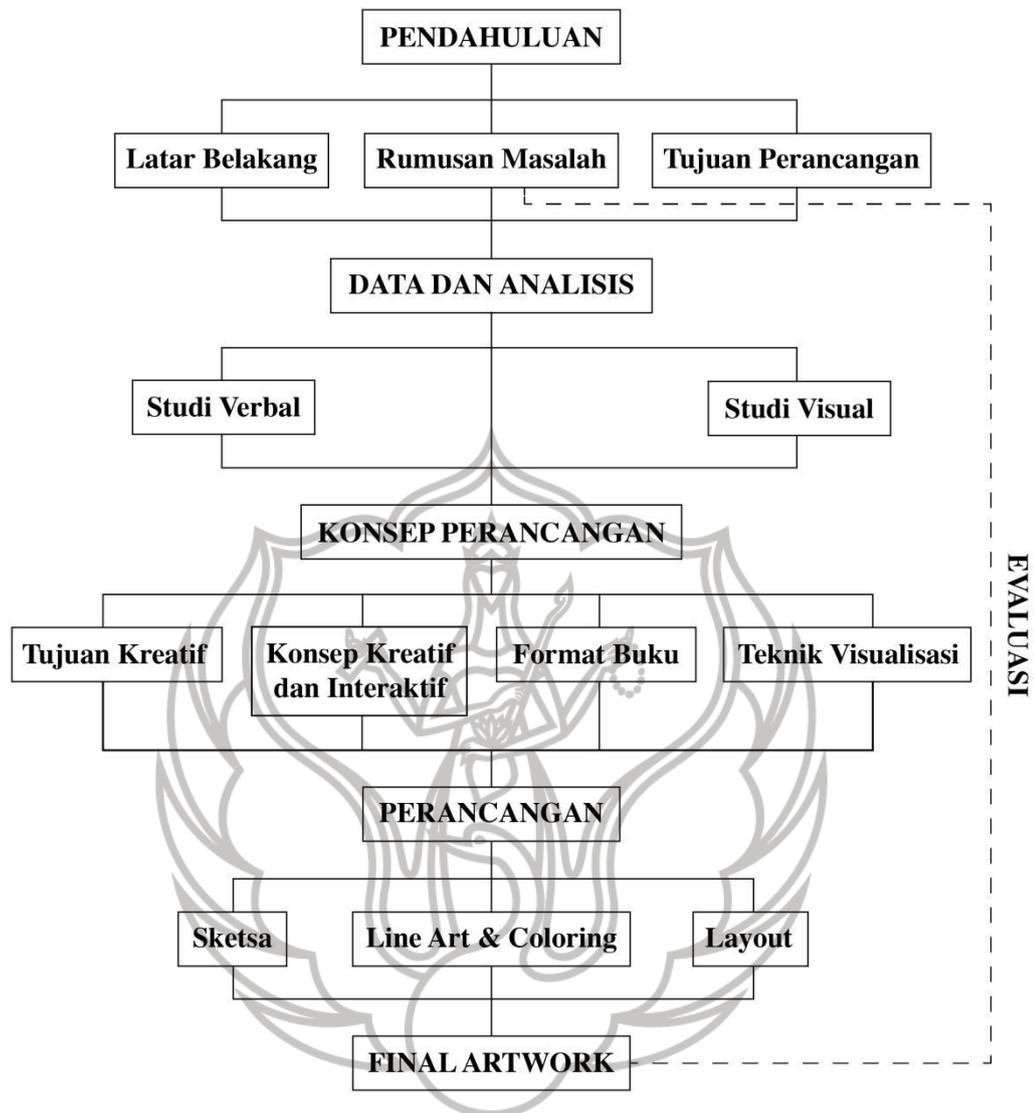
Di mana target lokasi penelitian dalam perancangan buku ilustrasi interaktif dan edukatif ini?

f. *How* (Bagaimana)

Bagaimana buku ilustrasi interaktif dan edukatif tentang pengenalan aksara Jawa ini dirancang agar dapat mudah dipahami oleh siswa?



## I. Skematika Perancangan



**Gambar 1.1** Skematika Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif dan Edukatif  
(Sumber: Revalda Cahyaningtiyas Rahmat, 2024)