

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Aksara Jawa merupakan budaya khas Jawa yang harus dilestarikan dengan mengenalkannya kepada generasi sedini mungkin. Materi aksara Jawa yang cukup rumit bagi anak-anak Sekolah Dasar menjadi masalah dalam mengenalkan budaya ini. Oleh sebab itu dirancanglah sebuah buku edukatif pengenalan aksara Jawa yang dikemas dengan banyak ilustrasi dan aktivitas interaktif yang mampu menarik perhatian anak Sekolah Dasar. Buku ilustrasi interaktif dan edukatif ini memuat materi tentang asal-usul aksara Jawa melalui cerita Aji Saka melawan Dewata Cengkar, 20 huruf aksara Jawa, dan *sandhangan* aksara Jawa. Unsur interaktif dalam buku ini adalah kombinasi *pop-up*, *pull the tab*, *lift the flap*, *participation* dan *puzzle*.

Dalam pembuatan buku ilustrasi interaktif ini terdapat beberapa kendala yang dialami seperti ketika harus menyelaraskan kosakata benda yang akan muncul pada pengenalan masing-masing huruf aksara Jawa, mencari referensi karakter pada cerita asal-usul aksara Jawa, dan menyederhanakan materi aksara Jawa yang cukup rumit sekaligus memuat asal-usul hurufnya menjadi sajian yang menarik dan tidak membosankan. Selain itu pada saat proses mencetak, dibutuhkan waktu cukup lama untuk menyiapkan *file* khusus untuk media interaktif. Pada saat sampai dipercetakan dibutuhkan waktu pula untuk memberi arahan kepada operator percetakannya agar hasil cetakan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Walaupun terdapat banyak kendala dalam pembuatan buku ilustrasi interaktif ini, penulis juga memperoleh berbagai manfaat selama proses tersebut. Penulis memiliki kesempatan untuk mempelajari kembali aksara Jawa, meningkatkan keterampilan menulis cerita anak dengan membaca banyak referensi, mempelajari jenis kertas dan teknik cetak, serta memperoleh pengetahuan tentang pembuatan teknik-teknik buku

interaktif. Jadi, meskipun menghadapi beberapa hambatan, penulis juga menemukan aspek-aspek yang menyenangkan dalam pembuatan buku ini.

B. Saran

Berikut adalah beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat di masa mendatang bagi mahasiswa yang ingin mengambil topik perancangan serupa melalui rancangan ini. Saran-saran tersebut antara lain:

1. Kumpulkan sebanyak mungkin data tentang objek penelitian dan target audiens. Data tersebut bisa mencakup minat audiens terhadap berbagai hal yang dapat mendukung keberhasilan pembuatan media yang akan dirancang.
2. Buku ilustrasi interaktif pengenalan aksara Jawa ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih jauh. Misalnya, dengan menambahkan topik yang lebih luas seperti kalimat pendek atau dialog sehari-hari, bukan hanya kosakata. Selain itu, bisa juga menggarap topik yang sama namun ditujukan untuk audiens yang berbeda dan menggunakan media lain yang telah disempurnakan. Selain itu, narasi dalam buku bisa sepenuhnya menggunakan bahasa Jawa.
3. Pada materi latihan menulis aksara Jawa sebaiknya diberi penjelasan cara menulis aksaranya, seperti dari mana arah garis menuliskannya.
4. Perbanyak sumber referensi buku, jurnal, atau artikel terkait perancangan aksara Jawa ini agar perancangan dapat memuat data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustaf, V. V. B. 2013. Perancangan Buku Ilustrasi Pepatah Jawa Untuk Anak Usia 9–12 Tahun. *Universitas Sebelas Maret*
- Achmadi SS. 2008. Tata Saji Buku Ajar, Pelatihan Penulisan Buku Ajar : Jakarta
- Amalia, Icca Stella. 2013. Evaluasi Media Poster Hipertensi Pada Pengunjung Puskesmas Talaga Kabupaten Majalengka. *KEMAS: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, vol. 9, no. 1
- Ariani, D., & Subrata, H. (2020). Pengembangan Media Karsawa (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 154-164.
- Astari, T. (2022). Pengembangan Buku Teks dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Madako Elementary School*, 1(2), 163-175.
- Aviola, Nurgita. 2018. Survei Pemahaman Siswa SD Kelas IV tentang Kearifan Lokal (Local Wisdom) Tutar Kata pada Muatan Lokal Bahasa Jawa se-Dabin 3 Kecamatan Kalibagor Kabupaten Banyumas. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*.
- Awalin, F. R. N. (2017). Dunia Batin Jawa: Aksara Jawa Sebagai Filosofi dalam Memahami Konsep Ketuhanan. *Kontemplasi: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin*, 5(2), 289-309.
- Bakri, F., Ambarwulan, D., & Mulyati, D. (2018). Pengembangan Buku Pembelajaran Yang Dilengkapi Augmented Reality Pada Pokok Bahasan Gelombang Bunyi Dan Optik. *Gravity: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Fisika*, 4(2).
- B.P Sitepu. 2012. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Buzan, Tony. 2007. *Buku Pintar Mind Map untuk anak agar mudah menghafal dan berkonsentrasi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Darmadi, D. (2016). Model Memori Mahasiswa Calon Guru Matematika Dalam Memahami Definisi Formal Barisan Konvergen. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 2(02), 93
- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya edisi ke-2*. Bandung: Penerbit ITB
- Danton Sihombing. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Dee, Noor H. 2017. *Beragam kategori Buku Anak*. Diakses pada 16 April 2024 dari <https://sastranak.blogspot.com/2017/04/beragam-kategori-buku-anak.html>

- Depdikbud. 2003. Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Deepublish. 2023. *Perbedaan Buku Teks dan Buku Ajar*. Diakses pada 10 Mei 2024 dari <https://penerbitdeepublish.com/perbedaan-buku-teks-dan-buku-ajar/>
- Darusuprapta. 2002. *Pedoman Penulisan aksara Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusatama.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dinas Kebudayaan DI Yogyakarta. 2014. *Pedoman Pelestarian dan Pengembangan Bahasa dan Sastra Jawa (4)*. Diakses pada 16 Maret 2024 dari <https://budaya.jogjaprov.go.id/artikel/detail/512-pedoman-pelestarian-dan-pengembangan-bahasa-dan-sastra-jawa-4>
- Dinas Kebudayaan DI Yogyakarta. 2021. *Aksara Jawa Menolak Punah*. Diakses pada 16 Maret 2024 dari <https://budaya.jogjaprov.go.id/berita/detail/753-aksara-jawa-menolak-punah>
- Erlin, Erfan. 2023. *Pertahankan Eksistensi aksara Jawa, UIN Kalijaga Dirikan Paska Nusantara*. Diakses pada 16 Maret 2024 dari <https://edukasi.sindonews.com/read/1250701/211>.
- Fakhrudin, D., Sachari, A., & Haswanto, N. (2019). Pengembangan Desain Informasi dan Pembelajaran Aksara Jawa melalui Media Website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(01), 1-23.
- Fajarizka, Angun & Rizkiantono, Eka. 2016. Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajarana Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4. *Jurnal Sains dan Seni ITS* Vol 5
- Hadiwirodarsono. 2010. *Belajar Membaca dan Menulis Aksara Jawa*. Solo: Karisma.
- Hakim dan Purnama. 2012. Perancangan dan Implementasi Sistem Pembelajaran Aksara Jawa untuk SD Berbasis Multimedia di SDN Bumirejo 02. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 5(4).
- Halim, H. A. (2018). Analisis Kesilapan Bahasa Pada Buku Ajar Bahasa Arab Kurikulum 2013 Terbitan Toha Putra. *MIYAH: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 58-80.
- Haryono, T. (2015). Penyajian Buku Bermutu Menurut SNI dan ISO Rekomendasi Menuju Perbaikan Berkelanjutan 1. *Media Pustakawan*, 22(3), 24-33.
- Istoc, E. M. (2012). Urban Cultural Tourism and Sustainable Development Vol1. *Journal for Responsible Tourism 1.1*, 41.

- Iswanto, T. 2018. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Kelas IV SD. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 7(3), 255-266.
- Jukić Matić, L., & Glasnović Gracin, D. (2016). The Use Of The Textbook As An Artefact In The Classroom: A Case Study In The Light Of A Socio-Didactical Tetrahedron. *Journal für Mathematik-Didaktik*, 37(2), 349-374.
- Kurniawan, Syamsul. 2017. *Pendidikan Karakter: Konsepsi & Implementasinya secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kusrianto, A. 2010. *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kusrianto, A. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Andi.
- La Udin, Y., Annisa, M. N., & Abidin, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Metode Penyediaan Kosakata Semantik Cluster Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 111-122.
- Limanto, Bangsa dan Christianna, Desi Amalia, Petrus Gogor dan Aniendya. 2015. Perancangan buku pembelajaran interaktif sejarah peringatan hari-hari perjuangan nasional untuk anak usia 6-11 tahun. *Universitas Kristen Petra*.
- Maharsi, I. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan penerbit ISI.
- Meriyati, H. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung
- Muliyati, D., & Serevina, V. (2016). Rancangan Tes dan Evaluasi Fisika Yang Informatif Dan Komunikatif Pada Materi Kinematika Gerak Lurus. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2(1), 81-88.
- Mutia, M. (2021). Characteristics of Children Age of Basic Education. *Fitrah: International Islamic Education Journal*, 3, 114-31.
- Nurhadiat, D. 2004. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Pamungkas, A. 2021. TA: Perancangan Buku Interaktif Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah sebagai Media Kampanye Sosial bagi Anak Usia 3-6 Tahun. *Doctoral dissertation, Universitas Dinamika*.
- Perdana, Aditya Bayu. 2020. Ragam Langgam aksara Jawa dari Manuskrip hingga Buku Cetak. *Manuskripta Vol 10 No 1, 2020*.
- Pradana, H. L., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (Ambarawa) Untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 797-807.
- Prajawinanti, A. (2020). Pemanfaatan Buku Oleh Mahasiswa Sebagai Penunjang Aktivitas Akademik Di Era Generasi Milenial. *Pustaka Karya: Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 8(1), 25-32.
- Purwadi. 2008. *History of Java Melacak Asal-Usul Tanah Jawa*. Yogyakarta: Mitra Abadi
- Putraka, Agus Ngurah Arya. 2017. Warna Sebagai Pembentuk Estetika Pada Media Promosi Poster Dari Hoineken. *Prabangkara: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, vol. 21
- Rahman dan Wahab. 2020. Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif sebagai Media Edukasi Batik Bekasi untuk Anak Sekolah Dasar. *Universitas Telkom*
- Rahmawati, I. Y. (2017). Keterbacaan Buku Bahasa Indonesia (Studi Kasus Buku “Ekspresi Diri dan Akademik” Untuk Kelas X SMA Kurikulum 2013). *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 89-94.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749-756.
- Ramadhanty, S. A. U., & Albertus, H. (2021). Memori Episodik sebagai Terra Incognita yang Membatasi Neuroteknologi. *Syntax Idea*, 3(3), 649-670.
- Riszky, M., Rahmah, M. N., Sari, A. J., & Silmi, I. S. (2021). The Effect of Quartet Card Learning on Semantic Memory of SD Unggulan Puri Taman Sari Makassar.
- Rosidiyanti, Heny Miftachu. 2018. Perancangan Buku Ilustrasi aksara Jawa dengan Teknik Digital Vector Sebagai Media Pembelajaran Anak Kelas 3 Sekolah Dasar. *Stikom Surabaya*
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sama', dkk. 2021. *Psikologi Pendidikan*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Said, Abdul Azis. 2006. *Dasar Desain Dwimatra*. Universitas Negeri Makasar.
- Slamet Riyadi. 2002. *Ha-Na-Ca-Ra-Ka. Kelahiran, Penyusunan, Fungsi, dan Makna*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusatama.
- Soedarso, Nick. 2014. Perancangan buku ilustrasi perjalanan mahapatih gajah mada. Volume 5 Nomor 2. *Visual Communication Design BINUS University*.

- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231-243.
- Simanjuntak, A. V. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Teks Eksplanasi Dengan Media Ilustrasi Digital. *Jurnal Komunitas Bahasa*, 6(2), 88-97
- Sujarwati, Dwi. 2005. *Perpustakaan di Kota Sragen: Cafe sebagai Fasilitas Pendukung Pembentuk Suasana Ruang yang Edukatif-Rekreatif*. UII Yogyakarta, 25
- Sutarsih. (2015). Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Anak Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Aksara*, 66
- Sutopo, Ariesto H. (2002). *Analisis dan Desain Beorientasi Objek*. Yogyakarta: J&J Learning.
- Suryadipura, et al. (2008). *Cara Belajar dan Menulis Huruf Jawa*. Bandung: Yrama Widya.
- Stevenson, G. A. 1992. *Graphic Art Encyclopedia*. Design Press. 296.
- Susanto, H., Fatmawati, S., & Fathurrahman, F. (2022). Analisis Pola Narasi Sejarah dalam Buku Teks Lintas Kurikulum di Indonesia. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 6(2), 228-243.
- Tajuddin, M., & Muhajir, M. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Tutorial Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Menggambar Ilustrasi. *Jurnal Seni Rupa*, 3(1), 93-101.
- Tiawan, A. R., Kadarisman, A., & Hidayat, S. (2023). Desain Buku Ilustrasi Ayo Dolan Karo Ribo Sebagai Media Pengenalan Tembang Dolanan Di Surabaya. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Trim, B. (2013). *Jagat Penulisan dan Penerbitan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, selanjutnya disingkat UUPK 2017
- Warih Jatirahayu. (2005). *Manca Warna Kawruh Pepak Basa Jawa*. Yogyakarta: Grafika Indah.
- Wijaya, A. P., & Taufik, M. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Barongsai sebagai Media Pengenalan Kesenian Barongsai. *CITRAKARA*, 4(1), 45-61.
- Wiliyanto, Fanny. 2013. Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12. *Universitas Kristen Petra*

- Yermiandhoko, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Makibaja Berbasis Android Materi Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 10(3), 646-657.
- You, J., Lee, H., & Craig, C. J. (2019). Remaking Textbook Policy: Analysis Of National Curriculum Alignment In Korean School Textbooks. *Asia Pacific Journal of Education*, 39(1), 14-30.

