

ARTIKEL JURNAL

**PENYUTRADARAAN PROGRAM INSTRUKSIONAL
“BELAJAR AKSARA” MENGGUNAKAN GRAFIS
SEBAGAI PENGANTAR INFORMASI EPISODE: AKSARA JAWA**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Ary Setiyowati
NIM: 1510768032

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2020

Penyutradaraan Program Instruksional “Belajar Aksara”

Menggunakan Grafis Sebagai Pengantar Informasi Episode: Aksara Jawa

Ary Setiyowati

Program Studi Film dan Televisi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon Bantul, Yogyakarta

E-mail : arysetiyo@gmail.com

Abstract

Known to be rich in culture, Indonesia has a diversity of regional languages with their writing systems called 'Nusantara Script.' However, as time grew, Nusantara Script began to be rarely used. The Instructional Television Program 'Belajar Aksara' produced as one of the alternative learning tools of Nusantara Script.

The learning method of Nusantara Script in the Television Program 'Belajar Aksara' is packed in an instructional format that presented how to write the scripts with graphics, either motion graphic or illustration and guided by capable hosts. The first Episode's topic is Javanese Script. The program divided into three segments; the first segment explains the Javanese script and its current usage. The second and third segment showing instructions on writing Javanese script and Mini-Quiz to review the material that has been showed

Keywords: Instructional Program, Nusantara Script, Graphics, Learning Script, Javanese Script

Abstrak

Dikenal kaya akan budaya, Indonesia memiliki beragam bahasa daerah dengan cara penulisannya masing – masing yang disebut dengan Aksara Nusantara. Namun seiring dengan berkembangnya waktu, Aksara Nusantara mulai jarang digunakan. Program televisi instruksional ‘Belajar Aksara’ diproduksi sebagai salah satu sarana pembelajaran alternatif Aksara Nusantara.

Pembelajaran Aksara Nusantara dalam program televisi ‘Belajar Aksara’ dikemas dengan format instruksional dimana cara – cara penulisan Aksara Nusantara disajikan dengan menggunakan grafis baik menggunakan motion graphic maupun ilustrasi serta dipandu oleh host yang memumpuni. Episode

pertama membahas tentang Aksara Jawa. Program terbagi menjadi tiga segmen, segmen pertama membahas singkat tentang Aksara Jawa dan penggunaannya saat ini. Segmen kedua ketiga membahas tentang instruksional penulisan Aksara Jawa serta Mini Quiz untuk mengulang kembali materi yang sudah disampaikan.

Kata Kunci: Program Instruksional, Aksara Nusantara, Grafis, Belajar Aksara, Aksara Jawa

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia. Luasnya wilayah dan keberagaman kondisi alam membuat Indonesia kaya akan suku. Hasil Sensus Penduduk oleh Badan Pusat Statistik pada tahun 2010 yang dipublikasikan dalam katalog ‘Kewarganegaraan Suku Bangsa Agama dan Bahasa Sehari-hari Penduduk Indonesia’ memaparkan bahwa Indonesia memiliki 31 kelompok suku bangsa dan jika diuraikan menjadi 1.340 suku bangsa.

Setiap suku tentunya memiliki kebudayaan masing – masing. Menurut Koentjaraningrat dalam bukunya ‘Pengantar Ilmu Antropologi’ yaitu sistem dan organisasi kemasyarakatan, sistem religi dan upacara keagamaan, sistem mata pencaharian, sistem (ilmu) pengetahuan, sistem teknologi dan peralatan, bahasa serta kesenian.

Bahasa sebagai kebudayaan memiliki banyak peran sebagai ciri khas dari suatu daerah. R.A Hudson menyebutkan bahwa bahasa tercakup dalam budaya. Oleh karena itu, tuturan dalam komunikasi verbal sering mencerminkan, secara langsung maupun tidak langsung, nilai – nilai budaya yang dianut oleh penutur suatu Bahasa. (1980: 80 – 94)

Terdapat dua aspek mendasar dalam bahasa yaitu aspek bentuk dan makna. Salah satu aspek bentuk dari Bahasa adalah tulisan. Beberapa daerah memiliki aksara tersendiri dimana penggunaannya disesuaikan dengan bahasa lokal masing – masing contohnya Aksara Jawa, Aksara Bali, Aksara Sunda, Aksara Batak dan lainnya. Sayangnya, kedatangan koloni menjajah bangsa Indonesia dan menggunakan alfabet latin dalam penulisan bahasanya membuat penggunaan aksara nusantara tergeser bahkan hanya digunakan pada hal-hal tertentu, ditambah

media pembelajaran mengenai Aksara – aksara Nusantara yang memadai termasuk minim.

Pemahaman dan penggunaan bahasa daerah secara lisan terkadang dirasa sudah cukup, namun sebenarnya tulisan juga memiliki peran penting dalam pelestarian bahasa. Hal ini dapat dilihat dari masyarakat yang mungkin masih bisa berbahasa daerah secara lisan namun kesulitan ketika berhadapan dengan tulisan aksara daerahnya, maka mempelajari Aksara Nusantara dirasa penting untuk membantu masyarakat melindungi dan mengembangkan bahasa daerah masing – masing sebagai budaya.

Uraian di atas menjadi salah satu dari beberapa alasan penciptaan program televisi “Belajar Aksara”. “Belajar Aksara” merupakan sebuah program instruksional tentang aksara – aksara nusantara mulai dari pengenalan huruf – huruf dasar hingga cara penulisannya. Setiap episode akan membahas mengenai satu aksara dan dijelaskan langsung oleh pembawa acara.

Televisi merupakan salah satu media massa yang memiliki sifat mudah mempengaruhi penonton dalam segi perilaku, sifat maupun pola pikir. Televisi juga memiliki beberapa fungsi, salah satunya adalah media Pendidikan (Darwanto, 1995:102). Penggunaan televisi sebagai media pendidikan dengan materi edukatif akan membantu masyarakat untuk mempelajari sesuatu tentang pengetahuan umum atau bahkan hobi tanpa terikat dengan suatu lembaga formal.

Format instruksional dipilih untuk memudahkan penonton lebih memahami materi. Kegiatan instruksional sebenarnya mempunyai pengertian yang lebih luas, yaitu cara yang dipakai oleh pengajar, ahli kurikulum, perancang bahan, dan lain-lain yang bertujuan untuk mengembangkan rencana yang terorganisasi guna keperluan belajar. Atau pula dapat dikatakan setiap bentuk kombinasi dari komponen sistem instruksional yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar serta tujuan (Mudhoffir, 1990:5).

Program ini akan dikemas dengan menggunakan grafis sebagai pengantar dan penjelas materi sesuai dengan peran grafis itu sendiri yaitu mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual, seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, *layout* dan sebagainya dengan bantuan teknologi

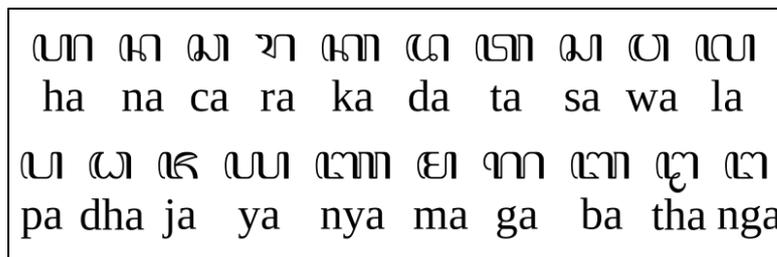
sehingga penonton bisa mendapatkan informasi secara jelas, menarik serta sesuai dengan nilai pendidikan yang ditunjukkan (Supriyono, 2010:9).

Program instruksional ini akan memiliki 13 episode dengan aksara yang berbeda setiap episodenya, berdurasi sekitar 24 menit dengan jeda iklan dan ditayangkan di televisi edukasi. Durasi 24 menit akan dibagi menjadi tiga segmen; segmen pertama adalah pengenalan aksara serta penggunaannya saat ini, segmen kedua menampilkan hal-hal yang perlu diketahui mengenai penulisan aksara kemudian dilanjutkan dengan instruksional penulisan dan segmen ketiga berisi lanjutan instruksional aksara dan *mini quiz*.

Topik yang diangkat pada episode pertama adalah 'Aksara Jawa'. Episode mengajarkan kepada penonton tentang apa saja Aksara *Carakan* dan tambahan beberapa Aksara *Sandhangan* dalam Aksara Jawa serta bagaimana cara penulisan. Contoh cara penulisan aksara akan ditampilkan dengan grafis dan praktek langsung oleh pembawa acara.

Aksara Jawa dikenal dengan *Hanacaraka* (ꦲꦤꦕꦫꦏ) atau *Carakan* (ꦕꦫꦏꦤ). Menurut Pedoman Penulisan Aksara Jawa yang diterbitkan atas kerja

sama Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Tengah dan Jawa Timur pada tahun 2002, Carakan atau abjad Jawa digunakan di dalam ejaan bahasa Jawa pada dasarnya terdiri atas dua puluh aksara pokok yang bersifat silabik (bersifat kesukukataan).



Aksara Hanacaraka atau Aksara Carakan

Setiap huruf di Aksara Jawa sudah terdapat bunyi vokal a yang dapat berubah menjadi bunyi vokal lainnya apabila ditambahkan dengan penanda vokal yaitu

sandhangan. *Sandhangan* adalah huruf vokal tidak mandiri yang digunakan hanya berada di tengah kata. Dalam *sandhangan*, dibedakan berdasarkan cara bacanya.

Nama Sandhangan	Aksara Jawa	Keterangan	Nama Sandhangan	Aksara Jawa	Keterangan
Wulu	◌	tanda vokali	Wignyan	ꦗ	tanda ganti konsonan h
Suku	◌u	tanda vokalu	Cecak	◌ꦚ	tanda ganti konsonan ng
Taling	◌ꦏꦺ	tanda vokale	Pangkon	◌ꦏꦲ	tanda penghilang vokal
Pepet	◌ꦺ	tanda vokale	Péngkal	◌ꦏꦲꦭ	tanda ganti konsonan ya
Taling Tarung	◌ꦏꦺꦴ	tanda vokalo	Cakra	◌ꦏꦲꦫ	tanda ganti konsonan ra
Layar	◌ꦫ	tanda ganti konsonan r	Cakra keret	◌ꦏꦲꦫꦺ	tanda ganti konsonan re

Aksara Sandhangan

Penyampaian materi Aksara Jawa pada program instruksional “Belajar Aksara” dimulai dengan *host* memperkenalkan diri dan juga topik yang akan dibahas dalam episode pertama yaitu Aksara Jawa pada segmen 1. Dilanjutkan dengan ilustrasi informasi mengenai Aksara Jawa lalu diakhiri dengan informasi penggunaan aksara Jawa saat ini.

Dalam segmen 2, kedua *host* mulai menjelaskan tentang materi huruf vokal yang disebut *Sandhangan* dan 10 huruf dasar dari 20 huruf dasar yang ada. *Host* juga menjelaskan perbedaan antara vokal pada huruf latin dan aksara jawa. *Sandangan* yang dijelaskan mencakup lima aksara vokal yaitu lima aksara vokal yaitu *Wulu*, *Suku*, *Taling*, *Pepet* dan *Taling Tarung* serta satu tanda penghilang vokal yaitu *Pangkon*, sedangkan 10 aksara dasar yang dijelaskan yaitu Ha, Na, Ca, Ra, Ka, Da, Ta, Sa, Wa, La. Penjelasan mengenai cara penulisan dan bentuk aksara ditampilkan dalam bentuk gabungan antara praktek langsung oleh *host* dan *motion graphic* dilengkapi *pointer* dengan tujuan penonton bisa memahami secara jelas intruksi penulisan aksara. Selain itu, hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menulis Aksara Jawa juga turut dipaparkan dalam segmen ini.

Penjelasan materi mengenai 10 aksara dasar lainnya yaitu Pa, Dha, Ja, Ya, Nya, Ma, Ga, Ba Tha, Nga, dilanjutkan dalam segmen 3. Penjelasan instruksional masih menggunakan konsep yang sama dengan segmen dua yaitu gabungan praktek oleh *host* dan *motion graphic* yang menunjukkan intruksi penulisan secara lebih jelas. Setelah materi selesai, kedua *host* memberi contoh menuliskan beberapa kata

sederhana dari aksara yang sudah di pelajari. Pada akhir segmen, *host* memberikan tiga pertanyaan yang dikemas seperti *mini quiz* untuk mengingat kembali materi yang telah diberikan sebelum menutup program acara.

DESAIN PRODUKSI

1. Kategori Program : Non-cerita
2. Jenis Televisi : TV-e (Kementerian Pendidikan Nasional Indonesia)
3. Tema Program : Pendidikan Bahasa
4. Judul Program : Belajar Aksara
5. Episode : Aksara Jawa
6. Isi Program : Program “Belajar Aksara” membahas tentang aksara- aksara Nusantara.
7. Tujuan Program : Menciptakan alat bantu program untuk penonton mengenal aksara – aksara Nusantara.
8. Format Program : Instruksional
9. Durasi : 30 menit (dengan *commercial break*)
10. Hari Penayangan : Senin dan Kamis
11. Pukul : 16:00 – 16:30
12. Kategori Produksi : Studio
13. Sasaran *Audience* : 8 hingga 12 tahun (sasaran usia)
Semua kalangan (sasaran ekonomi)
14. Sinopsis Program :
“Belajar Aksara” adalah program acara televisi instruksional mengenai Aksara – Aksara Nusantara. Pembawa acara akan menjelaskan materi dengan bantuan grafis sebagai pengantar informasi agar materi dapat disampaikan dengan baik kepada penonton.
15. Pengisi Acara :
Host atau pemateri dipilih dengan karakteristik menyenangkan dan dapat menjelaskan materi dengan baik. *Host* atau pemateri adalah seorang pria atau wanita berpenampilan menarik berusia 18 – 25, komunikatif dan *photogenic*.

16. Konsep Penyutradaraan

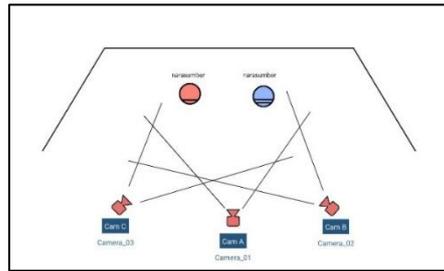
Penyutradaraan pada program instruksional ini akan mengemas pembelajaran tentang aksara Nusantara dengan suasana kelas bersama dua pemateri. *Setting* tempat akan di dalam studio dan dibuat menyerupai ruang kelas serta pemateri menggunakan baju tradisional daerah sesuai dengan materi aksara. Pengambilan gambar akan dilakukan secara *multicam* agar *shot - shot* detail seperti cara menulis aksara akan terlihat jelas dan tetap selaras karena tanpa menggunakan *vision mixer*.

Pemateri akan menjelaskan mengenai aksara - aksara nusantara dan diperjelas dengan grafis. Gaya grafis *flat design* dan *motion graphic* digunakan demi tercapainya penyampaian informasi secara menyeluruh kepada penonton. Merah, kuning, jingga, hijau dan biru akan menjadi warna dominan dalam program. Struktur program instruksional ini terdiri dari tiga segmen, berdurasi 30. Durasi per segmennya berbeda sesuai dengan kebutuhan dan sedikit banyaknya materi yang disampaikan.

17. Konsep Videografi

Pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu kamera atau multi kamera. Kestabilan gambar merupakan hal penting dalam media pembelajaran sehingga pengambilan gambar juga akan dilakukan secara *still* menggunakan tripod.

Shot size yang akan digunakan adalah *long shot*, *medium shot*, *medium close-up*, *close-up* dan *extreme close up*. *Extreme close up* akan banyak digunakan mengingat kebutuhan *shot* detail dalam penyampaian cara menulis aksara. Sudut pengambilan akan dominan menggunakan *straight on angle* dan dalam beberapa *shot* pembawa acara, komposisi dalam *frame* akan dominan menerapkan aturan *rule of thirds* dimana pembawa acara akan berada di dekat garis atau titik imajiner samping kanan dengan mengkosongkan bagian kiri untuk ruang grafis saat penjelasan mengenai materi sedang berlangsung.

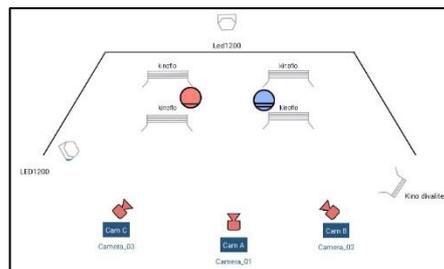


Floorplan Multi kamera

18. Konsep Tata Cahaya

Penataan cahaya pada program akan bergantung pada *lighting* untuk menciptakan suasana dalam *set studio*. Kualitas pencahayaan menggunakan cahaya lembut atau *soft light* dan arah pencahayaan menggunakan *frontal lighting* karena keduanya dapat menghasilkan bayangan tipis dan bisa menegaskan bentuk sebuah obyek atau wajah karakter.

Key light dan *Fill light* digunakan sebagai sumber cahaya. *Key light* merupakan sumber cahaya paling utama serta paling kuat menghasilkan bayangan. Sementara *fill light* digunakan untuk melembutkan atau menghilangkan bayangan. Pengaturan kombinasi kedua sumber cahaya akan dilakukan untuk menghasilkan tata cahaya yang diinginkan.



Floorplan Lighting

19. Konsep Tata Suara

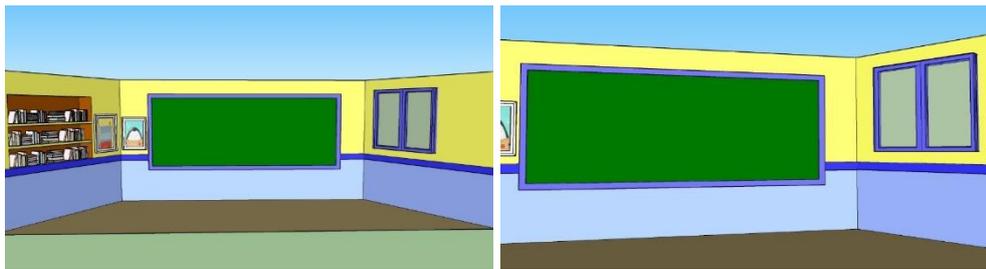
Pada media instruksional, suara merupakan komponen penting karena berhubungan dengan penyampaian informasi. Oleh karena itu, penataan suara akan berfokus pada dialog dan *voice over* untuk memperjelas informasi yang disampaikan. Suara dialog diambil secara bersamaan dengan pengambilan gambar menggunakan *mic clip-on*, begitu juga dengan *voice over* yang nantinya digunakan sebagai narasi di beberapa visual. Penambahan backsound juga akan dilakukan untuk membuat suasana serta ditambahkan efek suara pada saat

pergerakan grafis yang diatur sedemikian sehingga tidak mengganggu penyampaian informasi.

20. Konsep Artistik

a. *Setting*

Set di studio akan dibangun seperti ruang kelas dengan adanya papan tulis, meja, kursi, dan rak berisi buku-buku. Papan tulis akan digunakan saat penjelasan materi.



Design Set

b. Make Up dan Wardrobe

Pakaian pembawa acara akan berbeda setiap topiknya karena menggunakan pakaian adat dari wilayah aksara yang menjadi topik episode berasal. Pada episode pertama karena tentang Aksara Jawa dan berfokus pada Yogyakarta, pembawa acara laki-laki akan memakai baju adat Yogyakarta yaitu baju Surjan Lurik dan bawahan Jarik dilengkapi dengan penutup kepala Blangkon sedangkan pembawa acara perempuan akan memakai kebaya. *Make up* yang akan digunakan adalah korektif.



Surjan Lurik dan Kebaya

21. Konsep Editing

Penataan gambar akan dilakukan sesuai dengan naskah atau kebutuhan penyampaian informasi instruksional agar informasi yang ingin disampaikan dapat tersalurkan dengan baik. *Shot – shot* detail dan grafis juga akan menjadi poin utama dengan teknik *overlapping editing* untuk penegasan informasi. Ritme dalam *editing* akan disesuaikan dengan isi dialog atau latar musik.

22. Konsep Grafis

Grafis pada program akan menggunakan desain *vector* dengan tipe *flat design*. *Flat design* sengaja dipilih karena terlihat sederhana tanpa adanya ornamen yang dianggap tidak perlu dan lebih fokus pada warna. Selain *flat design*, *motion graphic* juga digunakan untuk membuat tampilan grafis menjadi lebih menarik.

Penggunaan warna cerah dan mencolok dipakai untuk menarik perhatian anak-anak. Selain itu, warna-warna yang dipilih memiliki pengaruh psikologis positif untuk anak yakni mudah menerima informasi, gembira dan berimajinasi. Warna yang termasuk dalam kategori tersebut seperti jingga, merah, kuning, hijau dan biru akan menjadi warna dominan pada program instruksional ini.

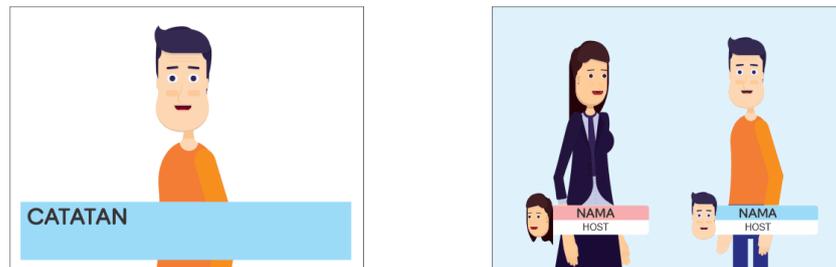


Color Pallete

Tipografi dalam program ini adalah huruf tanpa kait atau yang lebih dikenal dengan *sans-serif*. Huruf *sans-serif* dipilih karena memiliki tingkat *legibility*

dan keterbacaan tinggi sehingga akan lebih mudah untuk menyampaikan informasi.

Penggunaan *Lower third* pada program instruksional ini tidak terbatas hanya dalam pengenalan nama *host* dan lokasi tapi juga dipakai untuk penjelasan tambahan mengenai materi. *Lower third* untuk *host* akan berbentuk persegi panjang dengan tambahan foto atau bentuk dua dimensi dari masing-masing *host* di samping nama. Sedangkan untuk penjelasan tambahan, *lower third* yang digunakan berbentuk lebih besar dan berfokus pada tulisan sehingga tidak menggunakan foto ataupun bentuk dua dimensi lainnya.



Konsep *lower third*

Penjelasan lain tanpa *lower third* akan diletakkan di samping *host* dengan tampilan seperti kinetik tipografi. Hal ini akan membantu menampilkan poin-poin dari penjelasan yang perlu ditekankan kepada penonton.



Konsep grafis penjelasan tipografi

Grafis juga digunakan saat instruksional aksara. Teknik *masking* akan digunakan seiring dengan instruksi dari *host*. *Masking* akan berada pada *pattern* bentuk aksara di dalam *frame* dengan tambahan *pointer* atau penunjuk sebagai alur menulis sehingga penyampaian instruksional akan lebih maksimal dan penonton akan lebih mudah untuk mengikuti cara penulisan aksara yang ada.

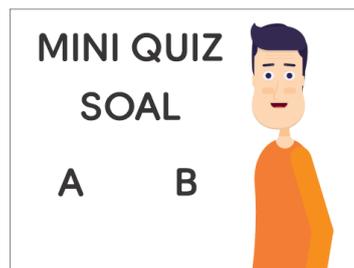


Konsep grafis pengenalan aksara



Konsep grafis materi instruksional

Akhir acara ditutup dengan *mini quiz* menggunakan *motion graphic* pada soal-soal yang ada.



Konsep grafis *mini quiz*

PEMBAHASAN KARYA

a. Tentang Program

Program 'Belajar Aksara' dibagi menjadi tiga segmen dimana setiap segmennya memiliki informasi yang padat. Segmen pertama menjelaskan hal-hal dasar tentang aksara di episode tersebut, kemudian dilanjutkan dengan asal-usul dan penggunaannya saat ini. Segmen kedua berisi tentang aksara dasar, cara penulisannya serta contoh penggunaannya. Lalu pada segmen ketiga, terdapat lanjutan penjelasan materi dari segmen kedua kemudian ditutup dengan *mini quiz* untuk *me-review* materi yang telah disampaikan.

1. Segmen 1

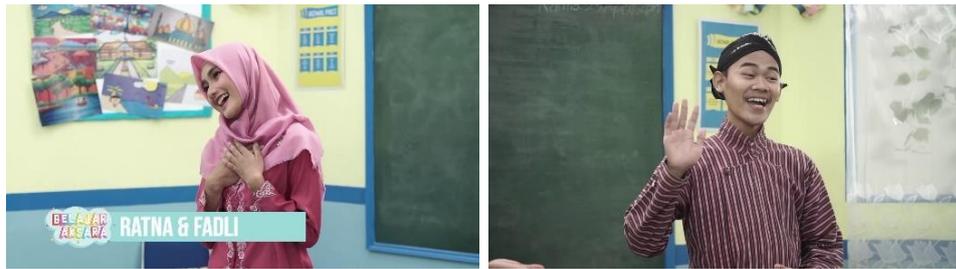
Segmen 1 diawali dengan *bumper* program 'Belajar Aksara' yang menunjukkan berbagai pasangan menggunakan beragam pakaian tradisional dari Indonesia mulai dari Jawa, Bali, Sunda Batak, serta Bugis. Pada frame selanjutnya, terdapat pasangan karakter yang menggunakan pakaian tradisional Jawa dan Aksara Jawa di atasnya beserta tulisan 'Belajar Mengenal Aksara Nusantara'. Pasangan karakter Jawa bergeser lalu

digantikan dengan pasangan karakter yang menggunakan pakaian dari Batak beserta Aksara Batak di atas karakter dan di sampingnya terdapat tulisan 'Belajar Menulis Aksara Nusantara'. Frame berikutnya menampilkan kedua *host*, cuplikan materi dari topik pembahasan episode dan diakhiri dengan logo acara yang dikelilingi oleh karakter-karakter berpakaian tradisional dari Indonesia.



Screenshot bumper program 'Belajar Aksara'

Kedua *host* membuka acara dengan perkenalan masing-masing, saat perkenalan akan muncul *lower third* berisikan logo dan nama *host*. Dilanjutkan dengan memberi tahu penonton mengenai aksara apa yang akan dipelajari hari ini melalui pertanyaan seputar pakaian mereka. *Host* Laki-laki menggunakan atasan batik lurik, bawahan jarik serta blankon sedangkan *host* perempuan mengenakan satu stel kebaya.



Screenshot host sedang memperkenalkan diri

Setelah kedua *host* menyampaikan materi yang akan dibahas, yaitu Aksara Jawa. Pembahasan mengenai apa itu Aksara Jawa melalui animasi dua dimensi dan narasi.



Animasi penjelasan Aksara Jawa

Kedua host memberi tahu penggunaan Aksara Jawa saat ini yaitu papan jalan, papan nama bangunan dan desain pakaian.



Screenshot tampilan penggunaan Aksara Jawa saat ini

Segment 1 kemudian ditutup dengan kedua *host* memberi tahu apa yang akan dipelajari pada *segment* berikutnya dan meminta penonton di rumah untuk menyiapkan alat tulis sehingga nantinya bisa ikut mempraktekkan cara penulisan aksara.

2. Segmen 2

Kedua *host* membuka *segment* dan diikuti dengan *bumper* singkat logo acara kemudian menjelaskan kembali aksara apa saja yang akan dipelajari pada *segment* ini.

Sebelum masuk kedalam materi aksara, *host* menyampaikan materi tentang vokal dalam Aksara Jawa yang berbeda dengan vokal dalam aksara latin. Penjelasan disampaikan dengan grafis karena ada elemen yang dirasa perlu untuk disampaikan yaitu *panyigeg*, ditampilkan dalam bentuk *pangkon* diikuti dengan penjelasan mengenai vokal a yang dalam Aksara Jawa.



Screenshot host sedang menjelaskan vokal

Setelah penjelasan mengenai perbedaan vokal selesai, *host* menjelaskan bentuk – bentuk dari huruf vokal atau *Sandhangan* yaitu *Wulu*, *Suku*, *Pepet*, *Taling*, *Taling Tarung*, dan *Pangkon*. Penjelasan materi ditampilkan dengan menggunakan grafis dan praktek penulisan langsung serta dilakukan secara berulang agar penonton di rumah bisa dengan mudah mengikuti dan memahami.



Screenshot host sedang menjelaskan salah satu bentuk huruf vokal

Penjelasan dilanjut dengan materi tentang aturan apa saja yang perlu dilakukan saat menuliskan Aksara Jawa. Penjelasan juga ditampilkan menggunakan grafis untuk memperjelas dan mempertegas materi.



Screenshot host sedang menjelaskan aturan penulisan Aksara Jawa

Host kemudian mulai menjelaskan materi tentang bentuk-bentuk sepuluh aksara dasar dari Aksara Jawa yaitu Ha, Na, Ca, Ra, Ka, Da, Ta, Sa, Wa dan La. Penjelasan dibuat seperti saat menjelaskan bentuk huruf vokal namun ditambah dengan adanya *pointer* untuk memperjelas bagaimana alur penulisan dan bentuk aksara yang sudah dibubuhi *sandhangan* (huruf vokal) di akhir penjelasan.



Screenshot host menjelaskan huruf, cara penulisan Aksara Jawa, dan bentuk huruf ketika digabungkan dengan *Sandhangan*

Seusai penjelasan mengenai sepuluh aksara dasar Ha, Na, Ca, Ra, Ka, Da, Ta, Sa, Wa dan La, *host* mencontohkan bagaimana menyusun kata dengan aksara yang sudah dipelajari sebelumnya kemudian menutup *segment*.



Screenshot host mencontohkan menyusun kata

Terdapat tiga soal dalam *Mini Quiz*, soal pertama adalah penonton diminta untuk menebak huruf mana yang merupakan aksara 'Ya'. Soal kedua adalah menebak kata 'Nyapu' diantara dua kata pada gambar dan soal yang terakhir adalah menebak bunyi atau bacaan dari kata yang ditampilkan dengan jawaban 'Wedhus' atau Kambing.



Screenshot host mencontohkan menyusun kata, *Mini Quiz* dan menutup *segment*

b. Target Penonton

Setiap program pasti memiliki target penonton. Target penonton utama dalam program instruksional ini adalah anak - anak dengan rentang usia 8 - 13 tahun. Namun tidak menutup kemungkinan program ini dapat ditonton oleh penonton dari berbagai kalangan sebagai upaya untuk mengenal dan belajar tentang aksara nusantara.

c. Format Acara

Program instruksional merupakan program televisi yang memiliki nilai pendidikan. Dalam program 'Belajar Aksara', Aksara nusantara menjadi

pengetahuan yang akan disajikan kepada penonton. Setiap segmennya mengandung informasi dengan penjelasan yang mudah dipahami serta pengemasan yang menarik dengan grafis. Penggunaan *motion graphic* dilakukan untuk memperjelas penyampaian materi dan juga membuat materi lebih menarik agar penonton tidak bosan menyimak instruksi yang disampaikan.



Penggunaan *motion graphic* pada program

PENERAPAN KONSEP

Berikut adalah penjabaran dari penerapan konsep pada hasil karya program instruksional “Belajar Aksara”:

1. Penyutradaraan

Pembelajaran tentang aksara Nusantara dikemas dalam program instruksional dengan suasana kelas bersama dua pemerhati yang menjelaskan mengenai aksara - aksara nusantara dan diperjelas dengan grafis. Penyampaian materi pada program disesuaikan dengan naskah yang sebelumnya sudah dikonsultasikan dengan narasumber sehingga materi yang disampaikan bisa maksimal. *Setting* tempat di dalam studio dan dibuat menyerupai ruang kelas serta pemerhati menggunakan baju tradisional daerah sesuai dengan materi aksara. Pengambilan gambar dilakukan sesuai dengan konsep sehingga *shot - shot* detail seperti cara menulis aksara terlihat jelas.

2. Tata Kamera

Penataan gambar pada program instruksional ini menggunakan *frame size full shot, medium close up* dan *close up*. *Shot medium close up* dan *close up* banyak digunakan untuk memperjelas penyampaian materi instruksional yang disampaikan kepada penonton.



Penggunaan *shot size full shot, medium shot, dan close up* dalam program.

3. Animasi

Animasi yang digunakan merupakan animasi dua dimensi berupa gambar dan tulisan. Gambar digunakan untuk mengilustrasikan beberapa adegan dari bagian penjelasan aksara sedangkan tulisan digunakan untuk memperjelas penyampaian materi ajar. Beberapa *shot* juga menggunakan gambar animasi sebagai latar belakang *host* agar saat menjelaskan tentang vokal dan aturan cara penulisan tampilan pada tayangan tidak terlalu polos dan sedikit lebih berwarna. *Motion graphic* juga digunakan untuk memperjelas materi tentang cara penulisan aksara dan juga identitas program seperti *bumper* dan *lower third*.





Animasi dalam program 'Belajar Aksara'

4. Tata Artistik

Program ini memiliki konsep belajar di kelas sehingga *set* studio dibangun menyerupai suasana kelas lengkap dengan berbagai tempelan baik jadwal pelajaran hingga mading hasil karya siswa agar penonton merasa familiar dengan suasana belajar di kelas saat guru sedang menerangkan pelajaran.





Tata Artistik dalam program 'Belajar Aksara'

5. Audio

Audio dalam program instruksional menggunakan suara asli yang direkam pada saat proses produksi. Sedangkan untuk *voice over* pada narasi direkam dengan menggunakan *zoom* pada hari yang berbeda.

Musik tema yang digunakan adalah musik *up-beat* dan digabungkan dengan sentuhan musik nusantara. Musik *up-beat* dipilih karena dirasa cocok dengan target audiens yang berusia sekitar 8 hingga 13 tahun. Perpaduan antara musik *up-beat* dan musik nusantara diharapkan bisa menjadi salah satu identitas program yang melekat dan dapat menjelaskan maksud program secara singkat.

KESIMPULAN

Media televisi memiliki beberapa fungsi, salah satunya adalah fungsi media televisi sebagai edukasi. Saat ini, banyak beredar konten atau video pembelajaran tentang bahasa terutama bahasa asing. Sayangnya konten atau video pembelajaran yang menarik dan mudah diikuti oleh penonton untuk bahasa daerah terlebih aksara-aksara Nusantara masih jarang ditemui.

Program televisi instruksional 'Belajar Aksara' dibuat sebagai salah satu sarana yang diharapkan dapat membantu masyarakat kembali mempelajari aksara Nusantara sehingga aksara-aksara Nusantara yang digunakan dalam bahasa dan sastra daerah nantinya akan terus terjaga eksistensinya sebagai salah satu identitas budaya daerah.

Proses produksi untuk menjadikan materi aksara menjadi instruksional dengan grafis memakan waktu yang cukup lama. Dimulai dari pencarian

narasumber memumpuni agar dapat menyampaikan materi dengan baik yang cukup sulit hingga bagaimana cara menjadikan grafis sebagai pengantar materi serta koreksi dari narasumber mengenai materi setelah grafis sudah siap menjadi beberapa kendala dalam perwujudan karya program televisi instruksional ini.

Episode pertama tentang 'Aksara Jawa' diawali dengan penjelasan singkat mengenai Aksara Jawa dan dilanjutkan dengan menampilkan bagaimana penggunaan Aksara Jawa saat ini melalui animasi dan foto - foto yang diiringi dengan narasi. Penjelasan tentang penulisan Aksara Jawa diawali dengan pengenalan huruf-huruf vokal dan apa saja yang perlu diperhatikan dalam penulisan. Setiap huruf di kemas dalam instruksional gabungan dari *motion graphic* dan praktek langsung oleh narasumber yang dipandu dengan narasi sehingga penyampaian materi kepada penonton bisa maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Bahari, Nooryan. *KRITIK SENI (Wacana, Apresiasi dan Kreasi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2008.

Effendi, Heru. *Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Produser*. Jakarta: Yayasan Konfiden. 2002.

Hudson, R.A. *Sociolinguistics*. London : Cambridge University Press. 1980.

Hurlock, Elizabeth B. *Child Development*. New York and London: McGraw-Hill Book Company. 1942.

Koentjaraningrat. *Pengantar Ilmu Antropologi cet ke-8*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 1990.

Latief, Rusman, dan Yusiatie Utud. *Siaran Televisi Nondrama: Kreatif, Produktif, Public Relations dan Iklan*. Jakarta: Prenamedia Group. 2015.

Marsha Anindita, Menul Teguh Riyanti. "*TREN FLAT DESIGN DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*" Dimensi DKV Vol.1-No.1(2016)

- Mudhoffir. *Teknologi Instruksional*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 1990.
- Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta: Grasiondo. 2004.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. 2008.
- Pujiriyanto. *Desain Grafis Komputer: Teori Grafis Komputer*. Yogyakarta: Andi. 2005.
- Saroenggalo, Tino. *Dongeng Sebuah Produksi Film*. Jakarta: PT Intisari Mediatama. 2008.
- Simmons, Christopher. *Color Harmony: Logos: More Than 1,000 Colorways for Logos That Work*. Massachusetts: Rockport Pub. 2006.
- Subroto, Darwanto Sastro. *Televisi sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press. 1995.
- Supriyono, Rachmat. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi. 2010.
- Tinarbuko, Sumbo. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra, 2010.
- Uli Kozok. *Warisan Leluhur: Sastra Lama dan Aksara Batak*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia. 1999.
- Wiguno, Sunarto. *Pepak Basa Jawa*. Surabaya: Brian Publisher. 2017.
- Yusuf, Pawit M. *Komunikasi Instruksional*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2010.

Daftar Internet

- Baju Lurik / Surjan / Jawa / Wayang 02.
Sumber: <https://www.tokopedia.com/klewerfashion/baju-lurik-surjan-jawa-wayang-02> diakses 15 Februari 2019
- Kebaya. Sumber: <https://id.pinterest.com/lilysoesilawati/kebaya/> diakses 15 Februari 2019