

ABSTRACT

INTERACTIVE BOOK DESIGN TO SUPPORT THE LEARNING OF JAVANESE LANGUAGE FOR CHILDREN OF CLASS THREE TO SIX

Submitted by
Helen Lupita Pramono
NRP 1064091

Indonesia is a country rich in culture, one of which is Javanese language. Its local origin is Central Java. Time passes makes the youth begin to lose interest to study Javanese language. It is due to the void of interesting media to study the language, even for the elementary students. Surveys conducted to the elementary students have proven so since they find the language boring and uninteresting.

Thus, the aim of this design is to increase the interest of students to study the Javanese language particularly in the Central Java by means of interesting and appropriate media. The benefit of this design is to make them interested in studying Javanese language happily rather than simply claiming it as an identity.

The methods applied are interactive books, inside of which are classroom activities with characters to support and attract students to study while playing. Through this interactive book, children are able to know Javanese language and moved sincerely to preserve the language as one of the marvels of cultural heritage in Indonesia.

Keywords: children, Javanese language, local culture, books, Indonesia, Central Java

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK ANAK-ANAK SD KELAS 3-6

Oleh

Helen Lupita Pramono

NRP 1064091

Indonesia merupakan suatu negara yang kaya akan macam budaya dalam bentuk yang beragam, salah satunya adalah Bahasa Jawa. Bahasa Jawa merupakan salah satu kebudayaan lokal yang berasal dari Pulau Jawa, tepatnya di Jawa Tengah. Namun, seiring berjalannya waktu, generasi muda minatnya berkurang untuk mempelajari Bahasa Jawa. Ini disebabkan karena belum adanya suatu media yang menarik minat para pelajarnya, terutama dimulai dari anak-anak SD. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil survey yang penulis lakukan terhadap responden anak-anak SD kelas 3-6, sebagian besar alasannya tidak suka karena membosankan dan tidak menarik.

Maka dari itu, tujuan perancangan ini adalah untuk meningkatkan minat belajar para siswa SD, khususnya dalam wilayah Jawa Tengah terhadap pelajaran Bahasa Jawa yang masih kurang diminati melalui media tertulis yang tepat dan menarik. Manfaat dari perancangan ini adalah agar anak dapat mengenal dan merasa lebih tertarik untuk mempelajari Bahasa Jawa dengan senang, tidak hanya sebagai identitas.

Metode yang digunakan adalah dengan membuat buku interaktif yang berisikan kegiatan-kegiatan didalam ruang dan dari dukungan para karakter yang membantu menarik perhatian anak-anak belajar sambil bermain. Melalui perancangan buku interaktif sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Jawa ini, anak-anak dapat mengenal Bahasa Jawa dan ikut tergerak untuk melestarikannya dalam kehidupan sebagai salah satu kebudayaan bersejarah dari Indonesia yang menakjubkan.

Kata kunci : anak-anak, bahasa jawa, budaya lokal, buku, Indonesia, Jawa Tengah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	3
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	4
1.5 Skema Perancangan	6
BAB II : LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Nasionalisme dan Kebangsaan	7
2.1.1 Pengertian Nasionalisme	7
2.1.2 Pengertian Kebangsaan	8

2.2	Definisi LKS	8
2.3	Pengertian Buku Interaktif	9
2.4	Teori Desain Buku (Book Design)	10
2.4.1	Buku Cerita Bergambar	11
2.5	Pengertian Ilustrasi	12
2.5.1	Ilustrasi Dalam Buku Anak – anak	12
2.6	Budaya	13
2.6.1	Pengertian Budaya	13
2.6.2	Cakupan Budaya	14
2.7	Bahasa Jawa	15
2.7.1	Pengertian Bahasa Jawa	15
2.7.2	Sejarah Bahasa Jawa	16
2.7.3	Jenis Bahasa Jawa	18
2.8	Bahasa Rupa	20
2.8.1	Definisi Bahasa Rupa	20
2.9	Psikologi Anak	21
2.9.1	Perkembangan Pengertian Anak	21
2.9.2	Beberapa Minat Umum Pada Masa Kanak – kanak	22
2.9.3	Perkembangan Anak Menurut Aristoteles	23
2.9.4	Perkembangan Anak Menurut Johan Amos Comenius	24

BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH	26
3.1 Mandatori	26
3.1.1 Tut Wuri Handayani	26
3.1.2 Penerbit Erlangga	27
3.2 Data Wawancara	28
3.2.1 Wawancara dengan Kepala Dinas Pendidikan Dasar	28
3.2.2 Wawancara dengan Pihak Sekolah	29
3.3 Alasan Memilih Kota Tegal dan Bahasa Jawa Sebagai Sasaran	29
3.4 Tinjauan Karya Sejenis	31
3.4.1 Buku Aktivitas Bergambar Untuk Pelajaran Bahasa Inggris ...	31
3.4.2 Permainan Labirin, Puzzle, dsb	32
3.4.3 Buku Aktivitas Permainan <i>Scrabble</i> Aksara Jawa	32
3.5 Data Kuesioner	33
3.6 Analisis Data	35
3.6.1 Segmentasi, Targeting dan Positioning	36
3.6.2 Analisis SWOT	37
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	 39
4.1 Konsep Komunikasi	39
4.2 Konsep Kreatif	39
4.2.1 Konsep Visual	40

4.2.2	Konsep Verbal	44
4.3	Konsep Media	44
4.4	Hasil Karya	46
4.4.1	Logo	46
4.4.2	Halaman pada buku	48
4.4.3	Poster	49
4.4.4	<i>Hanging Banner</i>	49
4.4.5	Gimmick	50
4.5	<i>Timeline</i>	52
4.6	<i>Budgeting</i>	52
BAB V : PENUTUP		54
5.1	Kesimpulan	54
5.2	Saran	55
DAFTAR PUSTAKA		56
LAMPIRAN		58
DATA PENULIS		102
UCAPAN TERIMA KASIH		103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo Dinas Pendidikan	26
Gambar 3.2	Logo Penerbit Erlangga dan Erlangga for kids	27
Gambar 3.3	Contoh buku aktivitas berupa CerGam untuk bahasa Inggris	31
Gambar 3.4	Contoh Permainan Labirin yang ada didalam buku interaktif	32
Gambar 3.5	Contoh Permainan <i>Scrabble</i> untuk Aksara Jawa	32
Gambar 4.1	Motif batik Jawa Tengah yang digunakan para karakter	42
Gambar 4.2	Gambar ilustrasi vektor ketiga karakter	43
Gambar 4.3	Alternatif layout isi buku interaktif	44
Gambar 4.4	Logo Buku Interaktif	47
Gambar 4.5	Ketentuan Logo	48
Gambar 4.6	Sampul Halaman Depan dan Belakang	49
Gambar 4.7	Poster	50
Gambar 4.8	<i>Hanging Banner</i>	50
Gambar 4.9	Pembatas Buku berupa muka dari ketiga karakter	51
Gambar 4.10	Pin – Pin	52
Gambar 4.11	Stiker	52

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Diagram Jumlah Responden	34
Tabel 3.2	Diagram Alasan Tidak Paham dan Minat Siswa terhadap Bahasa Jawa	35
Tabel 3.3	Dukungan Siswa dalam adanya perancangan Buku Interaktif	35
Tabel 4.1	Sistem Isi Buku Interaktif Pembelajaran Bahasa Jawa	46
Tabel 4.2	<i>Timeline</i>	53
Tabel 4.3	<i>Budgeting</i>	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Sketsa – sketsa Asistensi Logo	58
Lampiran B	Sketsa – sketsa Asistensi Ketiga Karakter	60
Lampiran C	Sketsa – sketsa Asistensi Desain Cover Buku	69