

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang**

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang tidak terbatas. Namun, hanya sebagian budayanya masih dilestarikan dengan baik, sedangkan sebagian lagi mulai lenyap ditelan kemajuan teknologi. Setiap daerah di Indonesia pastilah punya budayanya masing-masing tak terkecuali pulau Jawa, Salah satu budaya Jawa yang masih dilestarikan sampai saat ini adalah Aksara Jawa. Puspitoningrum (2018) mengatakan aksara Jawa merupakan Aksara turunan yang digunakan untuk menuliskan naskah-naskah berbahasa Jawa , Makassar, Madura, Melayu, Subda, Bali, dan Sasak dan penggunaannya sendiri sudah dimulai sejak masa kesultanan Mataram atau sekitar abad ke-17.

Aksara Jawa merupakan salah satu budaya Jawa yang diwariskan secara turun menurun, maka sangat penting untuk terus mempertahankan kelestariannya sampai masa yang akan datang. Pemerintah sendiri pun telah mengupayakan pelestarian aksara Jawa melalui pengadaan pelajaran bahasa Jawa sejak jenjang sekolah dasar dengan memasukkan materi menulis dan membaca aksara Jawa (Widodo & Hanifah, 2020). Hal ini penting karena aksara Jawa digunakan untuk membaca karya sastra terdahulu yang menggunakan bahasa Jawa. Maka dari itu, diperlukan adanya pemahaman tentang aksara Jawa guna mengkaji isi dan makna dari karya sastra terdahulu sehingga dapat dimanfaatkan di masa depan sebagai salah satu sumber pengetahuan (Rochkyatmo, 1996).

Aksara Jawa telah dikenalkan kepada siswa sejak memasuki jenjang sekolah dasar kelas 3 sampai kelas 6 sebagai pengenalan awal terkait aksara Jawa yang termasuk dalam pelajaran bahasa Jawa. Namun materi aksara Jawa masih sulit untuk dimengerti oleh sebagian siswa sekolah dasar. Bahkan, terdapat sekolah yang tidak memasukkan pelajaran bahasa Jawa kedalam kurikulum dikarenakan tidak adanya pengajar yang dapat mengajarkan bahasa Jawa.

Menurut data hasil kuisioner yang diberikan kepada 100 responden anak sekolah dasar usia 9-12 tahun dari beberapa kota di Jawa Timur yakni Lamongan, Bojonegoro, Sidoarjo, dan Surabaya. Terdapat 55% responden menjawab bahwa pelajaran aksara Jawa yang diajarkan di sekolah sulit untuk dipahami. Hanya terdapat 34% responden yang menjawab bahwa materi aksara Jawa itu mudah dipahami, sedangkan 11% sisanya menjawab tidak tahu mengenai aksara Jawa karena belum diajarkan di sekolah.

Kurangnya pemahaman anak terkait aksara Jawa di sekolah dapat dipengaruhi oleh beberapa hal. Selain disebabkan karena penggunaannya yang jarang digunakan di kehidupan sehari-hari, metode pembelajaran yang diberikan guru kepada anak didik juga dapat mempengaruhi pemahaman siswa akan materi yang diajarkan. Dibutuhkan metode pengajaran yang berbeda untuk menarik minat siswa dalam mempelajari aksara Jawa. Media pembelajaran dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Salah satu kendala yang dihadapi guru dalam mengajarkan aksara Jawa karena media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan buku teks biasa. Hal ini menjadikan aktivitas belajar menjadi kurang menarik. Media pembelajaran yang baik dapat berupa media visual, audio maupun audiovisual yang menarik dan interaktif untuk melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dan menciptakan cara belajar yang menyenangkan (Sari & Nartani, 2020).

Berdasarkan fenomena tersebut, maka perlu adanya suatu media interaktif yang dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan terkait aksara Jawa kepada anak dengan jenjang pendidikan sekolah dasar pada rentang usia 9-12 tahun. Media buku ilustrasi interaktif dipilih untuk menghadirkan benda fisik yang dapat melibatkan emosional anak sehingga proses belajar menjadi lebih menarik. Terdapat beberapa teknik penyusunan buku yang dapat ditambahkan dalam buku untuk menciptakan suatu media interaktif. *Movable book* dapat menjadi media yang tepat untuk membentuk interaksi siswa karena memiliki unsur mekanisme yang memungkinkan pembacanya dapat menarik, menggeser, membuka atau membalik bagian pada buku sehingga dapat memunculkan informasi tersembunyi pada buku (Syafutri & Soeharto, 2018).

Menurut Ramadhani (2023) *movable book* merupakan buku ilustrasi interaktif yang dapat dijadikan sebagai inovasi media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami bagi siswa. Seringkali *movable book* dikenal juga sebagai *pop up book*, tetapi Reid Walsh (dalam Syafutri & Soeharto, 2018) mengungkapkan bahwa perbedaan *pop up book* dengan *movable book* terletak pada mekanisme yang digunakan. Dalam *pop up book* tidak memiliki *rotating disk*, *lift-up flaps* dan *pull tab* yang dapat digerakkan seperti *movable book*. Namun, pada dasarnya *lift the flap book* dan *pop up book* merupakan bagian dari *movable book*.

Kisah *Aji Saka* merupakan cerita rakyat yang erat kaitannya dengan asal-usul aksara Jawa. Menurut kisahnya, aksara Jawa merupakan susunan huruf yang diciptakan Aji Saka untuk mengenang dua utusan setianya yang tewas bersama-sama karena menjalankan

perintah dari Aji Saka. Di tengah perkembangan teknologi yang mengakibatkan masuknya konten budaya dari luar negeri, cerita rakyat pun mulai tenggelam ditelan zaman sehingga perlu adanya suatu media yang memiliki daya tarik. Melalui penyampaian cerita rakyat tentang *Aji Saka* melalui buku ilustrasi interaktif akan menjadikan suatu media yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa sekolah dasar dalam mengenal aksara Jawa dan mempelajarinya. Menurut Sulistyorini (2020), cerita rakyat yang ada di daerah dapat dimanfaatkan sebagai salah satu bahan ajar yang tepat karena memiliki makna yang lebih daripada materi biasa dan bersifat kontekstual.

Kini telah banyak beredar di pasaran buku cerita bergambar tentang cerita rakyat nusantara. Dalam hasil observasi di Gramedia dan Togamas yang terletak di Surabaya, dapat disimpulkan bahwa tidak ditemukan buku interaktif yang membahas cerita rakyat Nusantara. Hanya terdapat buku cerita yang di dalamnya terdapat kompilasi cerita rakyat nusantara termasuk kisah *Aji Saka*. Pada jenis buku ilustrasi seri cerita rakyat nusantara pun tidak ditemukan seri yang membahas kisah *Aji Saka*. Dapat disimpulkan, saat ini masih belum ada buku interaktif yang khusus membahas tentang *Aji saka*.

Pada penelitian terdahulu yang ditulis oleh Yefune Eka Putra dengan judul "*Pembuatan Buku Cerita Anak Sebagai Pelajaran Aksara Jawa Melalui Cerita Aji Saka Dengan Menggunakan Metode Pop Up*" pada tahun 2012. Perancangan tersebut menggunakan metode *pop up* untuk menyampaikan cerita rakyat Aji Saka guna mengenalkan aksara Jawa kepada anak. Namun, ditinjau dari aspek ilustrasi yang disajikan masih terdapat kekurangan dalam mengimplementasikan gambar ilustrasi untuk menjelaskan suatu adegan dalam cerita.

Dalam perancangan terdahulu terdapat beberapa gambar ilustrasi yang kurang dipahami pembaca apabila tanpa menggunakan teks. Doerjanto (Dalam Afuwwa, 2015) menjelaskan bahwa ilustrasi haruslah dapat menggambarkan suatu adegan dalam cerita agar pembaca dapat memahami sifat karakter dalam cerita dan bagaimana keseluruhan isi dari cerita tersebut. Berbeda dengan perancangan terdahulu, unsur kebaruan (*novelty*) pada perancangan ini adalah menggunakan media buku ilustrasi yang bersifat interaktif berupa *movable book* sehingga dapat digerakkan untuk menciptakan interaksi antara buku dengan siswa sehingga pembelajaran terkait aksara Jawa menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Perancangan ini berfokus pada bagaimana anak usia 9-12 tahun mengenal salah satu budaya leluhur yakni Aksara Jawa dan bagaimana asal-usulnya. Penyampaian cerita rakyat melalui buku ilustrasi interaktif digunakan sebagai metode yang menarik untuk

mengenalkan Aksara Jawa pada anak usia 9-12 tahun. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengajarkan siswa Sekolah Dasar kelas 3 sampai dengan kelas 6 membaca dan menulis aksara Jawa serta mengetahui bagaimana asal-usulnya. Perancangan ini juga dibuat untuk mendukung kurikulum pelajaran bahasa Jawa yang dirancang oleh pemerintah.

## **1.2 Identifikasi masalah**

1. Kurangnya pemahaman anak usia 9-12 tahun tentang aksara Jawa yang diajarkan di sekolah. Berdasarkan data hasil kuisioner yang disebarakan kepada 100 anak usia 9-12 tahun di beberapa kota di Jawa timur didapatkan data bahwa 88% responden merasa kesulitan dalam mempelajari aksara Jawa, dan terdapat 12% responden masih belum tahu mengenai aksara Jawa.
2. Kisah *Aji Saka* kurang populer dikalangan anak-anak usia 9-12 tahun. Dari data kuisioner berjumlah 100 responden, hanya 37% responden yang mengetahui mengenai kisah *Aji Saka* sebagai asal-usul aksara Jawa, sedangkan 63% sisanya menyatakan tidak tahu mengenai cerita rakyat tersebut.
3. Belum ada buku interaktif yang membahas cerita rakyat Aji Saka. Kesimpulan tersebut diambil dari hasil observasi yang dilakukan di toko buku Gramedia dan Togamas yang ada di daerah surabaya pada tanggal 8 Oktober dan 11 Oktober 2023.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan maka didapatkan rumusan masalah yaitu:

“Bagaimana merancang buku ilustrasi interaktif tentang kisah Aji Saka untuk mengenalkan aksara Jawa kepada anak usia 9-12 tahun?”

## **1.4 Batasan Masalah**

1. Perancangan buku ilustrasi interaktif ini berfokus pada penyampaian cerita rakyat *Aji Saka* yang merupakan asal-usul aksara Jawa.
2. Perancangan ini membahas aksara Jawa dasar hanacaraka dan sandhangannya sebagaimana tercantum dalam kurikulum bahasa Jawa untuk anak sekolah dasar kelas 3 sampai 6, dan tidak membahas lebih lanjut materi-materi aksara Jawa yang terdapat dalam kurikulum di jenjang pendidikan selanjutnya.
3. Dalam penyampaian cerita akan terdapat teks 2 bahasa yaitu bahasa Jawa dan bahasa Indonesia. Hal ini karena aksara Jawa sendiri merupakan aksara untuk bahasa Jawa dan diajarkan dalam pelajaran bahasa Jawa yang ada di sekolah dasar .

4. Perancangan menggunakan media berupa buku ilustrasi interaktif yang mengacu pada *movable book* dengan menambahkan unsur-unsur mekanik pada buku seperti *pop up*, *rotating disk*, *lift-up flaps* dan *pull tab* untuk menciptakan interaksi antara siswa dengan buku.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Menceritakan kembali cerita rakyat *Aji Saka* yang merupakan asal-usul dari aksara Jawa kepada anak usia 9-12 tahun.
2. Mengenalkan anak pada aksara Jawa yang merupakan warisan budaya asli Jawa yang perlu dilestarikan.
3. Mengajari anak usia 9-12 tahun untuk membaca dan menulis aksara Jawa dasar hanacaraka sesuai kurikulum yang terdapat dalam pelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Menambah buku edukasi tentang cerita rakyat nusantara, serta melestarikan budaya lokal aksara Jawa di tengah maraknya arus globalisasi yang mempengaruhi anak usia 9-12 tahun. Selain itu, buku ini dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi tambahan untuk mereka dalam mengenal dan mempelajari aksara Jawa.

### **1.7 Kerangka Perancangan**

Pada perancangan buku ilustrasi interaktif kisah *Aji Saka* terdapat kerangka perancangan yang merupakan acuan dalam menyusun perancangan dari awal sampai akhir perancangan.

1. Menentukan Fenomena

Pada tahapan awal dalam melakukan perancangan, peneliti terlebih dahulu menentukan fenomena dari kejadian dan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar. Fenomena tersebut dipilih berdasarkan sifat urgensi dan bagaimana solusi yang dapat diterapkan dalam mengatasi fenomena tersebut sesuai dengan bidang keilmuan penulis.

## 2. Identifikasi Masalah

Setelah fenomena telah ditemukan, selanjutnya penulis akan mengidentifikasi permasalahan yang terdapat dalam fenomena tersebut. Identifikasi masalah didapat dari data kuisioner objek terkait dan dari observasi. Dari identifikasi masalah tersebut penulis dapat menentukan alternatif solusi yang dapat diterapkan dalam permasalahan tersebut.

## 3. Riset dan Mengumpulkan Data

Selanjutnya penulis melakukan riset dan proses pengumpulan data sebelum melakukan proses perancangan. Tujuan dari riset tersebut adalah agar perancangan tersebut tepat guna dan bersifat ilmiah. Riset tersebut diambil dari berbagai sumber baik dari data primer dan data sekunder.

## 4. Studi Eksisting dan Komparator

Studi eksisting yakni mencari media yang sudah ada dan mencari produk serupa yang dapat menjadi pembanding dengan perancangan yang akan dilakukan. Studi eksisting tersebut dilakukan untuk dijadikan sebagai acuan dalam perancangan sehingga didapatkan hasil perancangan yang maksimal.

## 5. Konsep Desain dan Studi Visual

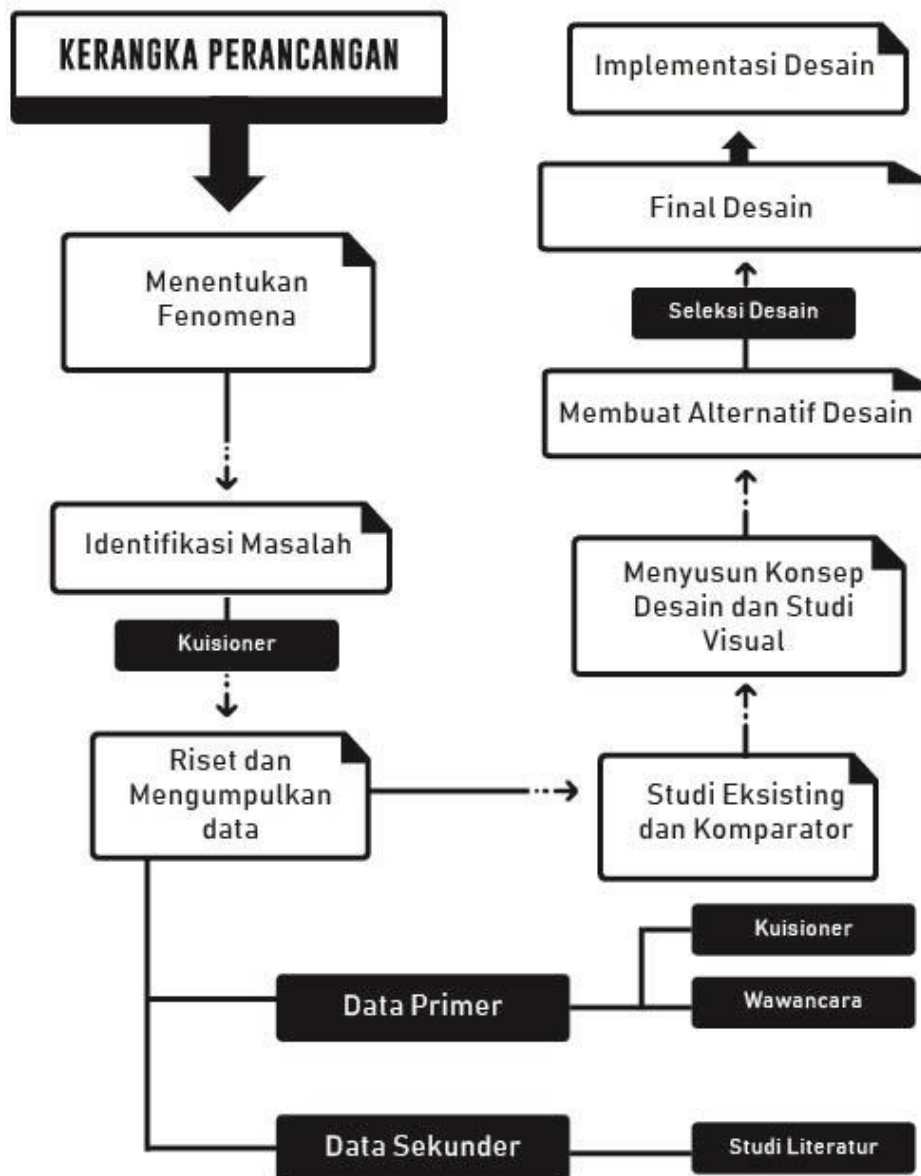
Tahap selanjutnya yakni menentukan konsep desain dan studi visual. Dari data hasil riset yang telah dilakukan sebelumnya dapat ditentukan *keyword* dan konsep desain yang akan dibuat harus disesuaikan dengan target audiens. Studi visual dilakukan untuk menentukan konsep desain perancangan yang sesuai dengan target audiens.

## 6. Proses Desain Perancangan

Setelah konsep desain telah disusun tahap selanjutnya masuk ke proses perancangan. Proses perancangan menghasilkan alternatif desain lalu dari alternatif desain tersebut diseleksi untuk menentukan final desainnya.

## 7. Implementasi Desain

Setelah desain final digital telah dibuat, desain tersebut diimplementasikan dalam bentuk buku cetak ilustrasi interaktif.



Gambar 1 1 Bagan kerangka perancangan

(Sumber: dokumen pribadi, 2023)