

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF KISAH AJI SAKA
UNTUK PENGENALAN AKSARA JAWA BAGI ANAK USIA 9-12
TAHUN



Oleh

Houri Gita Semesta

20052010088

Pembimbing 1 :

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

Pembimbing 2 :

Pungky Feby Arifianto, S.Sn., M.Sn

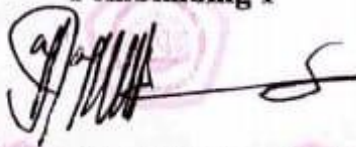
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2023/2024

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF KISAH AJI SAKA UNTUK
PENGENALAN AKSARA JAWA BAGI ANAK USIA 9-12 TAHUN

Disusun oleh:
HOURI GITA SEMESTA
20052010088

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada Tanggal: 14 Mei 2024

Pembimbing 1



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.

NIP. 19880428 201803 2001

Pembimbing 2



Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn

NIP. 19900202 202203 1008

Penguji 1



Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn.

NPT. 212 19941124 261

Penguji 2



Masnuna, S.T., M.Sn.

NIPPPK. 198405122021212004

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T

NIPPPK. 19710916 202121 1004

LEMBAR PERSETUJUAN
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF KISAH AJI SAKA UNTUK
PENGENALAN AKSARA JAWA BAGI ANAK USIA 9-12 TAHUN

Disusun oleh:

HOURI GITA SEMESTA

20052010088

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal: 14 Mei 2024

Pembimbing 1



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.

NIP. 19880428 201803 2001

Pembimbing 2



Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn

NIP. 19900202 202203 1008

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Koordinator Program Studi Desain

Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn.

NIPPPK. 198405122021212004

ABSTRAK

Aksara Jawa merupakan huruf yang digunakan dalam kebudayaan Jawa zaman dulu, namun kini penggunaannya telah jarang dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun begitu, aksara Jawa masih diajarkan dalam kurikulum muatan bahasa daerah sebagai bentuk pelestarian budaya. Dalam kurikulum bahasa Jawa sendiri, aksara Jawa diajarkan sejak jenjang kelas 3 sekolah dasar. Faktor jaranginya penggunaan aksara Jawa di kehidupan sehari-hari dan tidak adanya pengajar serta media pembelajaran yang mumpuni menyebabkan aksara Jawa sulit dipahami oleh siswa. Kurangnya pemahaman terhadap aksara Jawa ini terlihat dari hasil kuisioner responden anak berusia 9-12 tahun di Jawa Timur yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa sulit memahami materi aksara Jawa. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif. Dengan mengumpulkan data primer melalui observasi, wawancara, dan kuisioner, serta data sekunder, data tersebut nantinya digunakan dalam merancang konsep pada perancangan ini. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memungkinkan peneliti untuk memaparkan data secara deskriptif. Selain itu, metode 5W+1H digunakan untuk mengidentifikasi informasi yang didapatkan dari penelitian. Dari hasil analisis tersebut, disimpulkan bahwa salah satu langkah yang dapat diambil untuk meningkatkan pemahaman anak usia 9-12 tahun terhadap aksara Jawa adalah dengan merancang suatu media pembelajaran yang interaktif.

Kata Kunci : *Aksara Jawa, Aji Saka, Buku Ilustrasi Interaktif*

ABSTRACT

Javanese script is a letter used in ancient Javanese culture, but now its use is rarely used in everyday life. Even so, Javanese script is still taught in the regional language curriculum as a form of cultural preservation. In the Javanese language curriculum itself, Javanese script is taught from grade 3 in elementary school. Factors such as the rare use of Javanese script in everyday life and the absence of qualified teachers and learning media make Javanese script difficult for students to understand. This lack of understanding of Javanese script can be seen from the results of questionnaires for respondents from children aged 9-12 years in East Java which show that the majority of students find it difficult to understand Javanese script material. The research method used in this design combines qualitative and quantitative methods. By collecting primary data through observation, interviews and questionnaires, as well as secondary data, this data will later be used in designing the concept for this design. Data analysis was carried out using qualitative descriptive analysis techniques which allow researchers to present data descriptively. In addition, the 5W+1H method is used to identify information obtained from research. From the results of this analysis, it was concluded that one of the steps that can be taken to increase children aged 9-12 years' understanding of Javanese script is to design interactive learning media.

Keywords: *Javanese script, Aji Saka, interactive illustration book*

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 31 Mei 2024



Houri Gita Semesta

KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala karuniadan petunjuk-Nya, peneliti berhasil menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Kisah Aji Saka Untuk Pengenalan Aksara Jawa Bagi Anak Usia 9-12 Tahun” sebagai syarat memperoleh gelar sarjana desain di fakultas Arsitektur dan Desain di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Output pada laporan tugas akhir ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak usia 9-12 mengenai aksara Jawa yang diajarkan di sekolah dasar.

Laporan tugas akhir ini tidak dapat disusun tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kepada Allah dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada orang tua dan keluarga dekat saya yang selalu memberi dukungan penuh kepada saya ketika mengerjakan perancangan tugas akhir ini.
3. Kepada Ibu Mahimma Romadhona S.T., M.Ds selaku dosen pembimbing dalam perancangan tugas akhir ini.
4. Kepada Ibu Nanik selaku guru SD Negeri Berbek Sidoarjo yang telah bersedia menjadi narasumber saya dalam menggali informasi terkait aksara Jawa yang diajarkan di Sekolah.
5. Kepada Kak Naafi Nur Rohma selaku ilustrator buku anak yang telah memberi saya insight baru tentang pembuatan buku anak yang baik dan benar.
6. Kepada Kak Yurinda Dini yang telah bersedia menjawab pertanyaan-pertanyaan saya terkait aktivitas pembelajaran yang disukai anak.
7. Kepada adik-adik dari SD Negeri Berbek Sidoarjo yang telah membantu saya dalam menyusun perancangan tugas akhir ini.
8. Kepada teman-teman dekat saya yakni Tiya, Niar, Irna, Nabila, Finka, Fiqa, dan Feby yang telah menemani saya ketika mengerjakan perancangan tugas akhir ini.
9. Terimakasih kepada teman-teman DKV Angkatan 20 yang telah menjadi teman seperjuangan menghadapi susah senang perkuliahan bersama.

Peneliti menyadari bahwa laporan perancangan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti dengan senang hati menerima kritik dan saran yang bersifat membangun. Harapannya, Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Identifikasi masalah	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Kerangka Perancangan	5
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	8
2.1 Definisi Operasional Judul.....	8
2.1.1 Buku	8
2.1.2 Buku Ilustrasi Interaktif.....	8
2.1.3 Kisah Aji Saka	8
2.1.4 Aksara Jawa.....	9
2.1.5 Anak usia 9-12 tahun	9
2.2 Landasan Teori.....	9
2.2.1 Buku	9

2.2.2	Buku Ilustrasi.....	9
2.2.3	Buku Interaktif	11
2.2.4	Movable Book.....	15
2.2.5	Anatomi Buku	21
2.2.6	Perjenjangan Buku.....	22
2.2.7	Landasan Teori Kisah Aji Saka.....	24
2.2.8	Landasan Teori Aksara Jawa	27
2.2.9	Landasan Teori Desain Komunikasi Visual.....	29
2.2.10	Landasan Teori Psikologi Anak Usia 9-12 Tahun.....	36
2.3	Studi Eksisting	37
2.3.1	Analisis Buku “Aji Saka dan Asal Mula Aksara Jawa”	37
2.3.2	Analisis Buku “Aji Saka dan Kisah-Kisah Lainnya”	40
2.3.3	Analisis Buku “Ibu Ora Sare”	43
2.4	Studi Komparator.....	46
BAB III METODOLOGI DESAIN		50
3.1	Metode Perancangan.....	50
3.2	Objek Perancangan	50
3.3	Teknik Pengumpulan Data	50
3.3.1	Data Primer.....	50
3.3.2	Data Sekunder	53
3.4	Teknik Analisis Data	54
3.4.1	Analisis Data Wawancara	55
3.4.2	Analisis Data Kuesioner	60
3.4.3	Analisis Data Observasi.....	61
3.4.4	Analisis Data Focus Group Discussion.....	63
3.4.5	Analisis 5W+1H	64
3.4.6	Analisis Consumer Insight.....	66

3.4.7 Analisis Consumer Journey	66
3.5 Sintesa Data	69
3.6 Unique Selling Proposition (USP)	70
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	71
4.1 Perumusan Konsep	71
4.1.1 Perumusan Konsep Keyword	71
4.1.2 Konsep Verbal	73
4.1.3 Konsep Visual	82
4.1.4 Konsep Media	89
4.2 Proses Perancangan Desain	91
4.2.1 Rough Design (Sketsa Kasar)	91
4.2.2 Komprehensif Desain	98
4.2.3 Validasi Desain	103
4.2.4 Final Desain	107
4.3 Implementasi Desain	114
4.3.1 Media Utama	114
4.3.2 Media Pendukung	114
4.4 Anggaran Proyek	118
4.4.1 Anggaran pembuatan Media Utama	118
4.4.2 Anggaran pembuatan media pendukung	119
BAB V	120
5.1 Kesimpulan	120
5.2 Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 1 Bagan kerangka perancangan	7
Gambar 2. 1 Storybook.....	10
Gambar 2. 2 Picture Book	11
Gambar 2. 3 Touch And Feel	12
Gambar 2. 4 Pop Up	12
Gambar 2. 5 Lift A Flap Book.....	13
Gambar 2. 6 Movable Book	14
Gambar 2. 7 Buku Permainan.....	15
Gambar 2. 8 Rotating Disk.....	16
Gambar 2. 9 Sliding Motion.....	16
Gambar 2. 10 Moving Arm	17
Gambar 2. 11 Pivoting Motion.....	18
Gambar 2. 12 Dissolving Scenes.....	18
Gambar 2. 13 Multiple Layers.....	19
Gambar 2. 14 Floating Layers	19
Gambar 2. 15 V-Fold.....	20
Gambar 2. 16 Magic Book	20
Gambar 2. 17 Pull Up Planes	21
Gambar 2. 18 Acuan Perjenjangan Buku	22
Gambar 2. 19 Aksara Nglegena.....	27
Gambar 2. 20 Sandhangan Swara.....	28
Gambar 2. 21 Sandhangan Panyigeg Wanda.....	28
Gambar 2. 22 Sandhangan Wyanjana.....	29
Gambar 2. 23 Makna Warna	32
Gambar 2. 24 Contoh Hirarki Warna	33
Gambar 2. 25 Pallet Warna.....	34
Gambar 2. 26 Aji Saka Dan Asal Mula Aksara Jawa.....	38
Gambar 2. 27 "Aji Saka Dan Kisah-Kisah Lainnya	41
Gambar 2. 28 "Ibu Ora Sare"	43
Gambar 2. 29 "Haunted House"	47
Gambar 3.1 Wawancara bersama ibu Nanik.....	55
Gambar 3. 2 Naafi Nur Rohma, S.Sn.,M.Sn	52

Gambar 3. 3 Yurinda Dini	52
Gambar 3. 4 Kegiatan Observasi	62
Gambar 3. 5 Materi aksara Jawa di buku pelajaran bahasa Jawa.....	62
Gambar 3. 6 focus group discussion.....	63
Gambar 3. 7 Gaya Gambar yang disukai anak-anak	64
Gambar 3. 8 Satya Manggalaning's Dea	67
Gambar 4. 1 Keyword.....	71
Gambar 4. 2 Gaya Gambar Kartun	82
Gambar 4. 3 Referensi Warna	83
Gambar 4. 4 Dru Prawiro Sasono.....	84
Gambar 4. 5 Acuan visual karakter Gendhis	85
Gambar 4. 6 Acuan visual karakter Aji Saka	85
Gambar 4. 7 Acuan visual karakter Dora dan Sembada.....	86
Gambar 4. 8 Acuan Visual Prabu Dewata Cengkar	87
Gambar 4. 9 Balsamiq Sans Font	87
Gambar 4. 10 font aksara Jawa "Nyk Ngayogyan"	88
Gambar 4. 11 font "Holiday in Monday"	88
Gambar 4. 12 Tebaran/Spread	89
Gambar 4. 13 Single dan Spot	89
Gambar 4. 14 sketsa karakter Arya	92
Gambar 4. 15 Sketsa karakter Gendhis	92
Gambar 4. 16 Sketsa Karakter Aji Saka	93
Gambar 4. 17 Sketsa Karakter Dora.....	93
Gambar 4. 18 sketsa karakter Sembada.....	93
Gambar 4. 19 Sketsa Karakter Prabu dewata Cengkar.....	94
Gambar 4. 20 Sketsa Judul	94
Gambar 4. 21 Sketsa Sampul.....	95
Gambar 4. 22 Sketsa halaman	97
Gambar 4. 23 Dummy Halaman Interaktif.....	98
Gambar 4. 24 Alternatif desain karakter Arya	99
Gambar 4. 25 Alternatif karakter Gendhis	99
Gambar 4. 26 Alternatif karakter Aji Saka.....	100
Gambar 4. 27 Alternatif Karakter Dora.....	100

Gambar 4. 28 Alternatif Karakter Sembada	101
Gambar 4. 29 Alternatif karakter Prabu Dewata Cengkar.....	101
Gambar 4. 30 Alternatif desain judul	102
Gambar 4. 31 Alternatif desain sampul	102
Gambar 4. 32 Prosentasi jumlah suara desain karakter Arya	103
Gambar 4. 33 Prosentasi jumlah suara desain karakter Saka	104
Gambar 4. 34 Prosentasi jumlah suara desain karakter Aji Saka	104
Gambar 4. 35 Prosentasi jumlah suara desain karakter Dora	105
Gambar 4. 36 Prosentasi jumlah suara desain karakter Sembada	105
Gambar 4. 37 Prosentasi jumlah suara desain karakter Prabu Dewata Cengkar.....	106
Gambar 4. 38 Prosentasi jumlah suara desain judul.....	106
Gambar 4. 39 Prosentasi jumlah suara desain Sampul.....	107
Gambar 4. 40 Desain final karakter Arya.....	107
Gambar 4. 41 Desain final karakter Gendhis	108
Gambar 4. 42 Desain final karakter Aji Saka.....	108
Gambar 4. 43 Desain final karakter Dora.....	109
Gambar 4. 44 Desain final karakter Sembada	109
Gambar 4. 45 Desain final karakter Prabu Dewata Cengkar.....	110
Gambar 4. 46 Desain final judul.....	110
Gambar 4. 47 Desain final sampul	110
Gambar 4. 48 Halaman Berwarna	111
Gambar 4. 49 layout siap cetak	112
Gambar 4. 50 Halaman Interaktif	113
Gambar 4. 51 Media Utama Buku.....	114
Gambar 4. 52 Buku Tulis	115
Gambar 4. 53 Tas Selempang.....	115
Gambar 4. 54 Tempat Pensil	116
Gambar 4. 55 Botol Minuman.....	116
Gambar 4. 56 Kaos Bermain	117
Gambar 4. 57 Gantungan Kunci.....	117
Gambar 4. 58 Stiker.....	118

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matriks perjenjangan buku	23
Tabel 2. 2 Analisis elemen buku “Aji Saka dan Asal Mula Aksara Jawa”	38
Tabel 2. 3 Analisis elemen buku “Aji Ibu Ora Sare”	44
Tabel 2. 4 Analisis elemen buku "Haunted House"	47
Tabel 3. 1 Data Consumer Journey	67
Tabel 4. 1 Matriks perjenjangan buku	74
Tabel 4. 2 Paginasi halaman	79
Tabel 4. 3 Anggaran Pembuatan Media Utama.....	118
Tabel 4. 4 anggaran Pembuatan Media Pendukung	119