

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR (Studi Kasus SDN Sukasenang)

Tyara Umi Yuhanis Sarrahdiba¹, Hendy Yuliansyah²

¹Jl. Cijerokaso No. 22 Sarijadi, tyarayuhanis@gmail.com

²Perumahan Al-Islam, Jl. Haemodialisa No.22 buah batu, hendyyulian@yahoo.com

Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas

Bina Sarana Informatika Bandung

lppm@bsi.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan belajar mengajar Aksara Sunda di tingkat Sekolah Dasar sulit untuk dilaksanakan karena banyaknya hambatan. Salah satunya yaitu dengan keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan psikologis siswa kelas 4 & kelas 5 Sekolah Dasar. Perancangan media pembelajaran aksara Sunda untuk siswa Sekolah Dasar ini, diharapkan memenuhi kebutuhan pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar aksara Sunda. Tujuan perancangan yaitu untuk membuat anak tertarik untuk mempelajari aksara Sunda, serta mempermudah mereka dalam mempelajarinya. Media pembelajaran yang berupa buku ini, disajikan dalam bentuk komik. Perancangan buku ini merupakan perancangan media cetak dan menggunakan ilustrasi yang dibuat dengan *CorelDraw X6*.

Kata kunci: aksara sunda, media pembelajaran, sekolah dasar, *coreldraw x6*

ABSTRACT

Sundanese script learning activities at elementary school level had been quiet hard because a lot of obstacle. One of them is there's no Sundanese script learning media that appropriate for elementary student psychology and ability. This Sundanese script learning media design for elementary school, be expected can fulfill the educator and the students needs in Sundanese script learning activities. It has a purpose to make children interest learning Sundanese script, and make it easier. This learning media which is in book form, presented in Manga style. This book design is a print media, and the illustration made by CorelDraw X6.

Keywords: *coreldraw x6, elementary school, learning media, sundanese script*

Masehi yang lalu hingga saat ini (Tim Unicode Aksara Sunda, 2008 : 62). Dilihat dari pengertian ini, aksara Sunda merupakan budaya masyarakat Sunda yang telah ada dari kurang lebih 2.000 tahun yang lalu. Dengan mempelajari aksara Sunda, para ahli *paleograf* dapat menerjemahkan transkrip-transkrip kuno yang berisi tentang sejarah, cerita-cerita tentang leluhur kita, kehidupan masyarakat sehari-hari, serta tata cara upacara-upacara adat.

Seiring berjalannya waktu budaya masyarakat Sunda tidak dapat mempertahankan eksistensinya, termasuk Aksara Sunda. Dengan banyaknya terpaan budaya asing, budaya tradisional dianggap sesuatu yang kuno, rumit, dan tidak diperlukan lagi. Aksara Sunda pun hanya menjadi tulisan-tulisan tanpa arti di atas kertas lapuk yang berdebu.

I. PENDAHULUAN

Jawa barat merupakan salah satu daerah di Indonesia yang kaya akan budaya. Mulai dari tarian, batik, musik, wayang, dan sastra. Semua budaya tersebut dapat kita kenal, karena dilestarikan secara turun temurun, dan juga dapat kita ketahui dari tulisan-tulisan serta cerita terdahulu. Tulisan-tulisan tersebut menceritakan tentang sejarah dan budaya masyarakat Sunda. Tulisan tersebut biasanya berupa prasasti, atau tulisan di daun lontar. Tulisan yang digunakan masyarakat Sunda jaman itu salah satunya yaitu Aksara Sunda Kuna, atau Aksara Sunda.

Aksara Sunda sendiri adalah hasil karya *ortografi* masyarakat Sunda melalui perjalanan sejarahnya sejak sekitar abad 5

H.R. Hidayat Suryalaga (Tim Unicode Aksara Sunda, 2008 : 24), budayawan Sunda, dalam suatu kesempatan secara lisan mengatakan bahwa menghilangkan sejarah suatu bangsa adalah upaya untuk menghilangkan eksistensi bangsa tersebut. Dalam hal ini, maka melupakan bukti-bukti sejarah suatu bangsa adalah bagian dari langkah-langkah menghilangkan sejarah bangsa tersebut. Oleh karena aksara tradisi dan tulisan tradisi merupakan bagian dari bukti-bukti sejarah, maka pemeliharaan aksara tradisi adalah bagian dari pemeliharaan sejarah suku bangsa pemilik aksara tradisi itu, yang bermakna penguatan eksistensi suku bangsa pemilik aksara tradisi tersebut.

Disamping itu banyak juga orang-orang yang berupaya untuk melestarikan Aksara Sunda ini, baik yang dipayungi lembaga pemerintah maupun yang independen. Lembaga pemerintahan yang mengemban tugas ini yaitu lembaga di bawah Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat serta Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat.

Pemerintah telah melihat titik terang untuk tetap mempertahankan Aksara Sunda, salah satunya yaitu melalui anak-anak, generasi penerus bangsa. Melalui sekolah-sekolah di bawah naungan Dinas Pendidikan, anak-anak diwajibkan untuk mempelajari Aksara Sunda, dalam mata pelajaran muatan lokal Bahasa Sunda. Hal ini tercantum dalam Perda Propinsi Jawa Barat No.5/2003 tentang Pelestarian, Pembinaan, dan Pengembangan Bahasa, Sastra, dan Aksara Daerah.

Jangkauan implementasi Perda ini (Haerudin, Dingding) adalah bahwa Dinas Pendidikan menyelenggarakan pendidikan (Aksara & Sastra Sunda) di tingkat SD, SMP, dan SMA, menyelenggarakan penataran/pelatihan bagi guru (SD, SMP, SMA), menyelenggarakan Kongres Bahasa Daerah secara periodik, serta menyediakan bahan-bahan pengajaran.

Namun fakta di lapangan, berdasarkan pengamatan penulis di beberapa sekolah dasar dan sekolah menengah pertama di Bandung, siswa bahkan tidak mengetahui dan tidak mempelajari Aksara Sunda. Hasil observasi penulis pula, buku pembelajaran Aksara Sunda yang beredar di masyarakat sedikit sekali, apabila dibandingkan dengan buku pembelajaran bahasa Inggris atau pelajaran lainnya. Hal ini sungguh mengkhawatirkan, diperparah dengan tidak adanya buku pembelajaran Aksara Sunda khusus untuk murid Sekolah Dasar. Secara

psikologis, cara pembelajaran murid sekolah dasar tentu berbeda dengan cara pembelajaran murid di sekolah menengah.

Maka daripada itu, untuk melestarikan Aksara Sunda dengan mengajarkannya pada anak-anak, penulis merancang buku pembelajaran Aksara Sunda untuk siswa Sekolah Dasar kelas 4 & kelas 5 sesuai dengan KTSP yang berlaku.

II. KAJIAN LITERATUR

Media Pembelajaran

Belajar menurut Aaron Quinn Sartain adalah suatu perubahan perilaku sebagai hasil pengalaman (Sugandi 2000; 4). Belajar merupakan suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru, berkat pengalaman dan latihan.

Dalam kegiatan belajar mengajar akan terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik (Dra. Loeleok Endah Poerwati, 2013 : 28). Ada beberapa faktor yang akan mempengaruhi berhasil atau tidaknya suatu kegiatan belajar mengajar, yaitu faktor ekstern dan faktor intern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, misalnya faktor-faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelejensi, perhatian, minat, bakat, motif dan kematangan) dan faktor kelelahan (kelelahan jasmani dan rohani). Sedangkan faktor ekstern antara lain faktor keluarga (cara orang tua mendidik, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, disiplin sekolah, alat pengajaran, metode mengajar, dan tugas rumah) dan faktor lingkungan (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Aksara Sunda

Di sekitar abad ke-8 sampai dengan abad ke-16 zaman kerajaan Sunda, baru ditemukan peninggalan berupa piagam (biasanya berbahan dasar logam), prasasti (ditulis diatas batu) serta naskah (berbahan lontar, nipah, kelapa, dan bilahan bambu) Aksara Sunda dalam jumlah yang cukup banyak, yang berasal dari berbagai daerah di wilayah Jawa Barat.

Sistem Tata Tulis Aksara Sunda Kuno

Aksara Sunda Kuno dapat dibedakan sesuai dengan aneka ragam bahan tulis yang dipakai (batu, logam, daun, kertas, pahat, palu, pisau, pena, tinta dll). Bentuk dan kelengkapan ejaan aksara Sunda yang ditulis pada batu dan logam (prasasti/piagam) menunjukkan beberapa perbedaan/variasi dengan aksara Sunda yang ditulis pada daun (naskah). Begitu pula bentuk aksara dan ejaannya yang ditulis pada abad ke 14 Masehi memiliki perbedaan dengan yang ditulis pada abad ke 16 Masehi, namun secara umum lambang-lambang aksara Sunda Kuno dapat disusun ke dalam kelompok aksara *swara*, aksara *ngalagena*, aksara khusus, *rarangke'n*, dan pasangan.

Aksara Sunda Baku

Masyarakat Sunda termasuk pada masyarakat beraksara, ini dapat dilihat dari sejarah bahwa masyarakat di tatar Sunda menggunakan sejumlah aksara selama 16 abad silam. Maka daripada itu, dalam upaya melestarikan identitas masyarakat Jawa Barat, pemerintah Daerah Tingkat I Jawa Barat telah mengeluarkan Perda (Peraturan Daerah) No 6 tahun 1996 tentang Bahasa, Sastra, dan Aksara Sunda, yang dilatarbelakangi oleh Keputusan Presiden No. 082/B/1991 tanggal 24 Juli 1991. Dalam rangka menindaklanjuti Perda tersebut, maka pada hari Selasa tanggal 21 Oktober 1997 bertempat di Aula Pusat Studi Bahasa Jepang (PSBJ) Kampus Fakultas Sastra Unpad Jatinangor, diadakan Lokakarya Aksara Sunda yang diikuti oleh utusan berbagai elemen masyarakat dari kabupaten/kota di wilayah Jawa Barat. Lokakarya tersebut diselenggarakan atas kerjasama Pemerintah Daerah Tingkat I Propinsi Jawa Barat dengan Fakultas Sastra Universitas Padjadjaran.

Siswa Sekolah Dasar

Siswa atau peserta didik menurut Slameto (Slameto dalam : Dra.Loeloe Endah, 2003: 109) merupakan salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar. Dalam penggolongannya secara umum siswa dibagi dalam beberapa tingkatan, yaitu, Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas.

Sekolah dasar merupakan salah satu tempat dimana anak mendapatkan pembelajaran yang akan membentuk pola pikirnya hingga dewasa kelak. Menurut Nasution (Nasution dalam : Drs. Syaiful Bahri

Djamarah, 2011 : 123) masa usia sekolah dasar merupakan masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas atau dua belas tahun.

Menurut Jean Piaget (Dra. Loeloe 2013; 117), perkembangan kognitif anak usia Sekolah Dasar tergolong pada tahap *concrete-operational*. Kemampuan berpikir anak dalam fase ini masih bersifat intuitif, yaitu berpikir dengan mengandalkan ilham. Dalam periode ini, anak memperoleh tambahan kemampuan yang disebut *system of operations* (satuan langkah berpikir). Kemampuan satuan langkah berpikir ini berfungsi agar anak mampu mengkoordinasikan pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu ke dalam sistem pemikirannya sendiri. Anak sudah berkembang ke arah berpikir konkrit dan rasional. Masa ini dinamakan sebagai masa operasi konkrit, masa berakhirnya berpikir khayal dan mulai berpikir konkrit (Prof. Dr. H. Achmad 2011; 29).

Identifikasi Data

Berdasarkan hasil pengamatan serta kuesioner yang penulis bagikan kepada siswa kelas 5 di SDN Sukasenang Bandung, yang sampelnya terdiri dari 58% anak perempuan dan 42% anak laki-laki (dari keseluruhan 33 orang responden), maka didapatkan beberapa informasi. Salah satunya yaitu mengenai pembelajaran bahasa lokal, khususnya Aksara Sunda. Meski 67% responden senang mempelajari Aksara Sunda, namun dalam implementasinya mereka sering mendapat kesulitan. Seperti sulit menghafal aksara *ngalagena*, serta *rarangken* yang menurut mereka cukup rumit. Apalagi dengan tidak ditunjang dengan media pembelajaran yang sesuai dengan usia ataupun kemampuan belajar siswa Sekolah Dasar.

Hasil wawancara dengan pendidik, menyatakan sulit untuk menyisipkan pelajaran Aksara Sunda ini disela-sela pelajaran Bahasa Sunda yang waktunya sempit. Dengan keterbatasan ilmu mengenai Aksara Sunda, serta media pembelajaran yang tidak sesuai menambah kesulitan untuk mengajarkannya pada anak-anak di Sekolah Dasar.

Penulis mencoba mencari tahu, media pembelajaran apa yang responden sukai, dan hasilnya adalah 90% responden senang membaca, rinciannya adalah 28% senang membaca buku pelajaran, 27% senang membaca buku komik, 24% senang membaca novel, dan 21% senang membaca buku dongeng.

Berdasarkan pengamatan penulis pula, di beberapa toko buku besar di Bandung seperti Gramedia, Gunung Agung, Toga Mas, dan Rumah Buku, bahkan sentra buku bekas Palasari, sangat sulit untuk menemukan buku pembelajaran Aksara Sunda. Adapun buku pembelajaran Aksara Sunda, untuk siswa Sekolah Menengah Atas dan untuk Perguruan Tinggi. Berdasarkan wawancara dengan karyawan toko buku Gramedia, buku Aksara Sunda kurang diminati sehingga sudah beberapa bulan terakhir semua bukunya ditarik kembali.

Hal ini sungguh kontradiksi dengan Peraturan Daerah yang dibuat pemerintah wilayah Provinsi Jawa Barat, yang mewajibkan adanya pembelajaran Aksara Sunda dari tingkat SD sampai dengan SMA, namun tidak menyediakan bahan ajar yang sesuai yang dapat digunakan siswa untuk belajar.

Analisis Data

Analisa adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan (observasi), dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2010). Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya dalam metode analisis data, penulis akan menggunakan metode SWOT.

Berdasarkan analisis SWOT, diperoleh data sebagai berikut :

1) *Strength* (Kekuatan) : dibandingkan dengan media lain misalnya cd interaktif, buku memiliki banyak kelebihan. Buku dapat mengembangkan daya kreativitas dan imajinasi anak, dapat dibaca berulang-ulang, mudah dibawa dan dibaca dimana saja dan kapan saja. Apalagi dengan melihat bahwa masih banyak orang yang tidak memiliki komputer di rumah. Buku merupakan media yang lebih murah dan dapat dijangkau banyak orang. Sedangkan Aksara Sunda adalah hasil budaya, yang merupakan jati diri masyarakat Sunda. Anak-anak sedari dini perlu dikenalkan dengan Aksara Sunda selain telah diwajibkan dalam Perda Jabar No.5 tahun 2003, dengan mempelajari Aksara Sunda anak-anak diajarkan untuk mencintai budayanya sendiri.

2) *Weakness* (Kelemahan) : masyarakat kurang peduli dan kurang memiliki kesadaran untuk melestarikan tradisi budayanya sendiri terutama Aksara Sunda.

3) *Opportunities* (Peluang) : dengan adanya buku pembelajaran Aksara Sunda untuk siswa Sekolah Dasar ini diharapkan peluang untuk masyarakat mau untuk melestarikan Aksara Sunda cukup besar. Karena sedari dini mereka telah dikenalkan dengan Aksara Sunda, sehingga untuk tingkat selanjutnya adalah pemahaman yang lebih mendalam dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun yang paling penting adalah peluang untuk para pendidik mau mengajarkan Aksara Sunda pada siswa sekolah dasar, dan siswa sekolah dasar tertarik pada pembelajaran ini karena pembahasan yang sesuai dengan kemampuan belajar mereka, serta ditunjang dengan ilustrasi yang menarik. Apalagi dengan pencampuran budaya asing yang sekarang banyak diminati anak-anak bahkan orang dewasa di Indonesia, yaitu Manga ke dalam buku pembelajaran ini, penulis berharap target audiens tertarik mempelajarinya.

4) *Threats* (Ancaman) : Kebanyakan orang cenderung memilih media yang lebih praktis dari buku. Terpaan budaya asing, membuat masyarakat lebih senang untuk mempelajari bahasa asing seperti bahasa Inggris yang telah ditetapkan sebagai bahasa internasional. Masyarakat kurang memperhatikan budayanya sendiri, yang merupakan akar dari bangsanya. Sehingga sedikit demi sedikit, jati diri bangsanya hilang.

Sintesa yang dapat ditarik dari analisa SWOT diatas, dijadikan dasar pertimbangan pengambilan keputusan untuk menentukan perancangan selanjutnya yaitu :

Media utama yang akan dirancang adalah buku pembelajaran untuk siswa sekolah dasar, dengan media pendukung berupa poster, x-banner, pembatas buku, sticker, serta papan nama ruangan di sekolah.

Typeface yang akan digunakan untuk teks pada buku menggunakan font *Tekton Pro* dan *Comic Sans MS*. Sedangkan pada penamaan judul serta untuk menggambarkan efek suara dalam komik, menggunakan **BADABOOM** dan **TWELVE TON GOLDFISH**.

Ilustrasi komik menggunakan teknik *hand drawing* dengan sedikit mengambil gaya gambar *manga* khususnya *chibi (child body)*. Warna yang banyak digunakan dalam buku ini

adalah warna-warna hangat dan bersifat *playful*.

Bahan yang digunakan untuk material buku ini yaitu untuk cover kertas Art Paper 260gsm, sedangkan untuk isi buku menggunakan kertas HVS 80gsm. Ukuran yang digunakan yaitu A5 (14,8 cm x 28,0 cm), dengan teknik cetak *digital print* atau *offset*.

III. KONSEP PERANCANGAN

Tujuan Media

Tujuan dari perancangan media ini yaitu untuk membuat media pembelajaran Aksara Sunda bagi siswa sekolah dasar di Bandung. Serta media pendukung, untuk mempromosikannya.

Strategi Media

Dalam perancangan media pembelajaran aksara sunda untuk siswa Sekolah Dasar ini, strategi media penulis tetapkan agar media dapat berfungsi dengan baik. Strategi ini dapat dibagi menjadi:

1. Segmentasi Target Audience

Agar pesan yang ingin desainer dapat tersampaikan kepada target sasaran, maka diperlukan segmentasi *target audience* berdasarkan :

a. Demografis

Penulis memilih sasaran dari perancangan ini adalah anak-anak usia 9-11 tahun, baik perempuan dan laki-laki.

b. Geografi

Alasan penulis memilih sekolah dasar negeri Sukasenang adalah karena sekolah ini merupakan salah satu sekolah di Bandung yang aktif mengajarkan siswanya mengenai aksara sunda. Serta selama 2 tahun berturut-turut SDN Sukasenang telah menjuarai lomba membaca dan menulis aksara Sunda tingkat provinsi, yaitu tahun 2010 dan tahun 2011 yang lalu.

c. Psikologis

Psikologi menurut bahasa terdiri dari dua kata yaitu "*psyche*" yang artinya jiwa dan "*logos*" yang berarti ilmu. Jadi dapat disimpulkan bahwa psikologi adalah ilmu yang mempelajari serta menyelidiki tentang tingkah laku manusia. Psikologi memiliki beberapa kategori, salah satunya yaitu Psikologi Perkembangan yang terbagi lagi menjadi psikologi anak, psikologi remaja, dan psikologi orang dewasa (Drs.Zulkifli L, 2005 : 4). Dalam hal ini penulis akan lebih membahas mengenai psikologi anak, karena target audience dari perancangan ini adalah anak-anak. Psikologi anak sendiri adalah ilmu

yang mempelajari tingkah laku serta perkembangan jiwa anak.

Secara psikologis anak sekolah dasar senang melakukan aktifitas seperti bermain dan mengenal sesuatu yang baru, baik di luar maupun di dalam lingkungan sekolah. Anak umur 10-12 tahun termasuk pada kategori anak sekolah.

Pemilihan Media

Media utama yang terpilih untuk media pembelajaran aksara Sunda pada siswa sekolah dasar yaitu media buku dengan ilustrasi. Hal ini berdasarkan pada kenyataan bahwa walaupun di Indonesia sudah cukup maju dan modern, tetapi masih banyak orang yang tidak memiliki komputer di rumahnya, sedangkan buku lebih mudah dijangkau dan praktis untuk dibawa kemana-mana. Dengan adanya ilustrasi, diharapkan anak-anak terpacu minat belajarnya karena lebih menarik. Apalagi dengan masih dibiasakannya penggunaan buku baik untuk pengantar ataupun latihan, untuk pembelajaran sehari-hari di sekolah dasar.

Selain media utama yakni buku, maka diperlukan juga media pendukung lain untuk mempromosikannya. Media pendukung yang terpilih yaitu :

a. Poster

Plakat yg dipasang di tempat umum (berupa pengumuman atau iklan).

b. Pembatas Buku

Pembatas buku dapat diartikan sebagai media yang digunakan untuk membatasi halaman yang telah kita baca, yang biasanya berupa kertas yang memanjang kurang lebih berukuran 4cm x 10cm.

c. Sticker

Lembaran kecil kertas atau plastik yg ditempelkan.

d. Papan nama kelas

Papan yg dipasang di depan rumah atau lembaga yg bertuliskan nama (orang, organisasi, lembaga, perusahaan, dsb).

e. X-Banner

Media komunikasi grafis yang dibuat dari kertas dan dipasang dengan direntangkan dengan plastik yang berbentuk X sebagai penyangga.

f. Penggaris

Media yang digunakan untuk mengukur panjang.

Biaya Media

1) Buku dengan bahan cover yaitu kertas Art Paper 260gsm, dan isi buku berbahan kertas HVS 80gr dicetak colourful dengan teknik

cetak offset, harga 1 buah buku yaitu Rp. 14.000,- x 500 buku = Rp. 7.000.000,-.

2) Poster dengan bahan kertas Art Paper tebal berukuran A3 dengan teknik cetak digital printing mengeluarkan biaya per/satuannya adalah Rp.8.000,x500 pieces = Rp. 4.000.000,-.

3) Pembatas Buku menggunakan kertas Art Paper tebal berukuran A3, yang dapat menghasilkan kurang lebih 20 buah pembatas buku. Dengan digital printing, 1 buah kertas A3 berharga Rp. 8.000,-.

4) Sticker menggunakan bahan kertas sticker berukuran A3 dengan teknik digital printing mengeluarkan biaya sebesar Rp. 10.000,-

5) Papan Nama dengan bahan besi, mengeluarkan biaya sebesar Rp. 1.250.000,-.

6) X-banner dengan ukuran 1 meter berbahan vinyl, dengan teknik digital printing mengeluarkan biaya sebesar Rp. 50.000,-.

7) Penggaris berbahan dasar karton dan Art Paper berukuran A3, menggunakan teknik digital printing, mengeluarkan biaya sebesar Rp.8000,-.

Konsep Kreatif

1. Tema

Tema yang terpilih untuk buku pembelajaran aksara sunda ini yaitu petualangan dan persahabatan. Disini penulis merancang 2 sahabat yang akan berpetualang bersama untuk mencari harta yang tersembunyi. Petualangan sendiri yaitu kesenangan untuk mengambil resiko dan tantangan.

Alasan pemilihan tema ini yaitu hasil dari wawancara terhadap siswa kelas 5 SDN Sukasenang, yang menyukai tema petualangan dibandingkan dengan tema lain yang diajukan. Secara psikologis, anak-anak senang dengan kegiatan luar, maka daripada itu mereka juga akan menyenangi bacaan atau buku yang bercerita tentang petualangan.

2. Tagline

Belajar aksara Sunda, menjadi anak Berbudaya, Aktif dan Ceria!

Tujuan Kreatif

Tujuan perancangan media pembelajaran aksara Sunda untuk siswa Sekolah Dasar ini yaitu untuk mengenalkan aksara Sunda kepada anak-anak.

Strategi Kreatif

1. Isi Pesan

Pesan atau informasi yang ingin disampaikan penulis pada target audience pada media media buku pembelajaran ini,

yaitu bagaimana cara untuk membaca dan menulis aksara Sunda yang mudah atau sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar.

2. Bentuk pesan

Anak-anak menyenangi hal-hal yang bersifat imajinatif, serta senang bermain. Maka daripada itu dalam perancangan ini bentuk pesan yang digunakan berupa gambar bercerita.

3. Gaya Visual

Gaya visual yang akan diterapkan pada desain buku pembelajaran aksara sunda untuk sekolah dasar ini adalah perpaduan ilustrasi *hand drawing* dan gaya *chibi* dalam *manga* namun masih . Penerapan gaya *chibi* ini dilakukan atas hasil dari kuesioner yang dibagikan kepada anak-anak SDN Sukasenang serta hasil wawancara, mayoritas menyukai komik,terutama komik Jepang atau *manga*. Pengertian paling mendasar mengenai *manga* yaitu istilah dalam bahasa Jepang untuk jalinan gambar yang bercerita, sama seperti kata *comic* dalam bahasa Inggris, atau kata cergam dalam bahasa Indonesia yang pernah populer di era tahun 70-an. Secara awam di luar Jepang, kata *manga* lebih diartikan sebagai julukan untuk 'buku komik tebal buatan Jepang' atau komik (buatan bangsa lain) bergaya Jepang.

Manga bukan sekedar komik yang ditujukan bagi anak kecil. Terdapat berbagai cerita yang sangat kompleks dan khusus diproduksi untuk konsumsi batasan usia / gender tertentu. Di Jepang sendiri, *manga* merupakan salah satu kekuatan industri penerbitan dengan jumlah pemasukan yang mencapai milyaran dollar pertahun hanya dalam negeri saja. Bila dilihat dari jumlah negara yang menerjemahkan puluhan bahkan ratusan judul *manga* yang terus melambung secara global tidak bisa disangkal lagi. Terutama bila mengingat bagaimana gaya penggarapannya yang unik telah diadopsi oleh berbagai negara.

Di Indonesia, sejak tahun 1990-2000an pada masa komik modern Indonesia, didominasi dua aliran utama yaitu Amerika (lebih dikenal dengan *comics*) dan Jepang (*manga*). Sampai sekarang, gaya komik yang mirip dengan komik Jepang mendominasi 60-80 persen komik yang ada di pasaran. Anak-anak di Indonesia sudah terbiasa dengan gaya penggambaran ini. Contohnya sudah banyak buku bergambar yang menggunakan gaya gambar *manga*.

Salah satu gaya gambar *manga* yang disukai anak-anak yaitu *Chibi*. Orang-orang Jepang mendeskripsikan *chibi* sebagai gaya

gambar yang sangat berani dan *nyeleneh*, dengan besar tubuh yang mini serta ukuran kepala yang besar, gaya ini sangat mirip dengan gaya gambar *SD (Super Deformed)* yang populer di barat (contoh; PowerPuff Girls). Gambar *chibi* juga merupakan cerminan dari sebuah karakter yang biasa digunakan dalam sebuah situasi komedi. *Chibi* juga dapat diartikan sebagai gaya gambar dengan proporsi tubuh anak kecil. Sedangkan *Super Deformed* yaitu gaya gambar dengan proporsi tubuh kurcaci/cebol.

Inti dari perubahan bentuk karakter *chibi* ini adalah mengubah proporsi tubuh orang dewasa ke dalam bentuk tubuh anak-anak atau kurcaci (cebol) sambil menambahkan unsur-unsur lawak atau komedi atau parodi dengan tujuan antara lain; agar gambar menjadi lebih *cute* (lucu) dan lebih menarik. Dalam penggambaran *chibi*, gambar semakin terlihat sederhana.

4. Material

Bahan yang digunakan dalam buku ini adalah kertas *art paper* 260gsm untuk cover buku, dan HVS 80gsm untuk isi buku. Kertas jenis ini digunakan karena ketebalan yang cukup kuat sehingga tidak mudah rusak. Teknik cetak yang digunakan adalah *offset*.

VI. PEMBAHASAN

Buku Pembelajaran

Cover depan dan belakang Buku

1. Unsur Visual Desain

a. Bentuk Fisik

Buku ini berbentuk persegi panjang dengan ukuran masing-masing 148cmx280cm (A5), jika dibentangkan keseluruhannya adalah 210cmX297cm (A4).

b. Ilustrasi

Ilustrasi yang ditampilkan pada cover buku adalah dua karakter yang telah dibuat sebelumnya berada di dunia game yang penuh imajinasi. Karakter anak perempuan duduk di atas jamur besar sambil tersenyum. Disampingnya terdapat karakter anak laki-laki yang bermain dengan gelembung aksara sunda. Sedangkan cover belakang, terdapat ilustrasi kedua karakter yang bermain dengan aksara Sunda. Semua ilustrasi ini menggunakan teknik hand drawing dengan gaya manga, untuk menampilkan kesan ceria dan anak-anak. Beserta ruang kosong untuk menampilkan Logo dari penerbit.

c. Teks

Teks yang terdapat pada cover merupakan judul utama dari buku ini yaitu "Mari Belajar Aksara Sunda" dan tagline dari buku ini "Jadi anak yang Pintar, Berbudaya dan Ceria."

Sedangkan cover belakang buku berisi sinopsis mengenai isi buku. "Belakangan ini budaya Sunda semakin terlupakan, salah satunya Aksara Sunda. Apa kalian pernah mendengar atau mempelajari tentang Aksara Sunda di sekolah? Andi serta Rani akan bersama-sama belajar Aksara Sunda bersamamu. Dengan permainan yang seru, dan dengan ilustrasi yang menarik akan membuatmu senang mempelajari Aksara Sunda."

d. Tipografi

Jenis huruf yang digunakan yaitu "**cookies**", dan "burst my bubble" typeface ini mempunyai kesan dinamis, kekanak-kanakan dan menunjukkan kesan komik. Untuk alamat penerbit digunakan typeface "

e. Warna

Dalam perancangan cover buku ini digunakan warna-warna yang bersifat *playful*. Menggambarkan sifat anak-anak yang ceria, aktif dan menyenangkan.

2. Tampilan Desain

Dari proses kreatif desain maka desain yang terpilih adalah :



Gambar Desain cover depan dan belakang buku

Nama Media : Cover buku
 Ukuran : 210cm X 297cm
 Bahan : Art paper 260gsm
 Teknik cetak : Offset

BAB 1 Aksara Ngalagena

1. Unsur Visual Desain

a. Bentuk Fisik

Bentuk fisik jika dibentangkan keseluruhan yaitu 148cmX210cm (A5).

b. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan yaitu karakter dari desa jamur yang sedang melihat alat elektronik yaitu ipad, yang menampilkan aksara ngalagena.

c. Teks

Teks pada halaman aksara ngalagena ini adalah penjelasan untuk menghafal aksara Ngalagena.

d. Tipografi

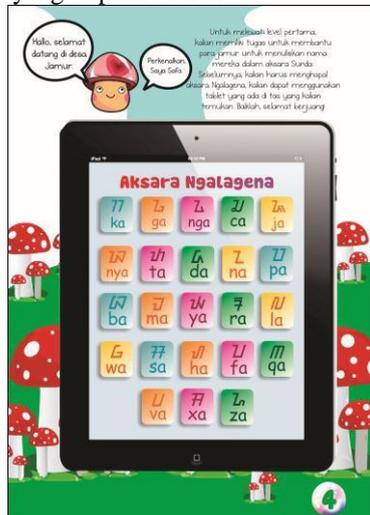
Typeface yang digunakan untuk teks yaitu "PencilPete FONT" dan untuk keterangan aksara ngalagena menggunakan "Comic Sans MS".

e. Warna

Warna yang digunakan adalah warna-warna ceria atau playful.

2. Tampilan Desain

Dari proses kreatif desain maka desain yang terpilih adalah :



Gambar Desain Halaman Aksara Ngalagena

Nama Media : Halaman Aksara Ngalagena
 Ukuran : 148cm X 210cm
 Bahan : HVS 80gsm
 Teknik cetak : Offset

BAB 2 Aksara Swara

1. Unsur Visual Desain

a. Bentuk Fisik

Bentuk fisik halaman aksara swara berukuran 148cmX210cm (A5).

b. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada halaman aksara swara ini adalah ilustrasi papan tulis dan kedua karakter yaitu Rani dan Andi yang membentuk ekspresi dari suara a, i, u, e, o, e', dan eu.

c. Teks

Teks pada halaman aksara swara ini merupakan judul halaman yaitu "Aksara Swara".

d. Tipografi

Typeface yang digunakan untuk teks yaitu "PencilPete FONT" dan untuk keterangan aksara swara menggunakan "Comic Sans MS".

e. Warna

Warna yang digunakan adalah warna-warna ceria atau playful.

2. Tampilan Desain



Gambar Desain halaman Aksara Swara

Nama Media : Halaman Aksara Swara
 Ukuran : 148cm X 210cm
 Bahan : HVS 80gsm
 Teknik cetak : Offset

BAB 3 Aksara Bilangan

1. Unsur Visual Desain

a. Bentuk Fisik

Bentuk fisik jika dibentangkan keseluruhan yaitu 148cmX210cm (A5).

b. Ilustrasi

Ilustrasi yang ditampilkan pada halaman aksara bilangan yaitu karakter Rani dan Andi yang mencari jalan keluar, dengan mempelajari aksara bilangan. Background jalan merupakan representatif sebagian dari jalan di kota Bandung, dengan menampilkan beberapa ikon kota Bandung.

c. Teks

Teks dalam halaman ini adalah percakapan Andi dan Rani serta tabel untuk menghafal aksara bilangan.

d. Tipografi

Typeface yang digunakan untuk teks yaitu Tekton Pro dan untuk keterangan aksara bilangan menggunakan CHARLEMAGNE.

e. Warna

Warna yang digunakan merupakan warna hangat dan bersifat playful.

2. Tampilan Desain



Gambar IV.8 Desain Halaman Aksara Bilangan

Nama Media : Halaman Aksara Bilangan
 Ukuran : 148cm X 210cm
 Bahan : HVS 80gsm
 Teknik cetak : Offset

BAB 4 Rarangken

1. Unsur Visual Desain

a. Bentuk Fisik

Bentuk fisik jika dibentangkan keseluruhan yaitu 148cmX210cm (A5).

b. Ilustrasi

Ilustrasi yang ditampilkan dalam halaman rarangken ini yaitu karakter Rani yang berdiri disamping "Pohon rarangken" dan seolah menjelaskan mengenai rarangken dalam aksara sunda. Terdapat ilustrasi pohon yang menggambarkan pembagian rarangken.

c. Teks

Teks yang ada di halaman rarangken adalah "Tangkal rarangken", "Rarangken di atas aksara", "Rarangken di samping aksara", "Rarangken di bawah aksara".

d. Tipografi

Typeface yang digunakan pada halaman

rarangken adalah "burst my bubble".

e. Warna

Warna yang digunakan adalah warna-warna ceria.

2. Tampilan Desain



Gambar Desain halaman Rarangken

Nama Media : Halaman Rarangken
 Ukuran : 148cm X 210cm
 Bahan : HVS 80gsm
 Teknik cetak : Offset

Poster

1. Unsur Visual Desain

a. Bentuk Fisik

Bentuk fisik jika dibentangkan keseluruhan yaitu 297cmX420cm (A3).

b. Ilustrasi

Ilustrasi yang akan ditampilkan di poster yaitu suasana di dunia game, dimana karakter Rani dan Andi bermain bersama sambil mempelajari aksara sunda.

c. Teks

Teks yang akan dicantumkan pada media poster ini adalah "Kini telah hadir buku pembelajaran Aksara Sunda untuk siswa Sekolah Dasar. Dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik serta latihan menulis dan membaca Aksara Sunda dalam bentuk permainan, maka dijamin membuat anak-anak merasa senang mempelajari aksara Sunda. Ayo dapatkan sekarang! Persediaan terbatas."

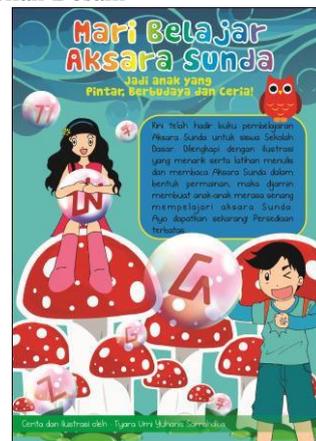
d. Tipografi

Jenis huruf yang digunakan yaitu "cookies", "Comic Sans Ms", dan TWELVE TON GOLDFISH. ketiga typeface ini mempunyai kesan dinamis, kekanak-kanakan dan menunjukkan kesan komik. Untuk alamat penerbit digunakan typeface Tekton Pro.

e. Warna

Dalam perancangan cover buku ini digunakan warna-warna yang bersifat playful. Menggambarkan sifat anak-anak yang ceria, aktif dan menyenangkan.

2. Tampilan Desain



Gambar Desain Media Poster

Nama Media : Poster
 Ukuran : 297cm X 420cm
 Bahan : Art paper

Teknik cetak : Digital Printing

Pembatas Buku

1. Unsur Visual Desain

a. Bentuk Fisik

Bentuk fisik jika dibentangkan keseluruhan yaitu 3x10cm

b. Ilustrasi

Ilustrasi yang akan ditampilkan pada media pembatas buku adalah karakter Rani dan Andi dengan *background* yang meilustrasikan peribahasa sunda yang tercantum pada pembatas buku tersebut.

c. Teks

Teks yang tercantum pada pembatas buku yaitu peribahasa Sunda serta artinya dalam bahasa Indonesia.

d. Tipografi

Tipeface yang digunakan yaitu "Sundanese Unicode" dan "**cookies**".

e. Warna

Warna yang digunakan sama dengan media yang lain, yaitu warna playful dan warna-warna hangat.

2. Tampilan Desain



Gambar Desain media Pembatas Buku

Nama Media : Pembatas Buku

Ukuran : 4x9cm Bahan

: Art Paper

Teknik cetak : Digital printing

Sticker

1. Unsur Visual Desain

a. Bentuk Fisik

Bentuk fisik jika dibentangkan keseluruhan yaitu 297cmX420cm (A3).

b. Ilustrasi

Ilustrasi yang ditampilkan pada media sticker yaitu masing-masing karakter dengan berbagai ekspresi.

c. Teks

Teks pada media ini adalah "hatur nuhun" dengan tulisan aksara Sunda.

d. Tipografi

Typeface yang digunakan yaitu "Sundanese Unicode".

e. Warna

Warna yang digunakan, sesuai dengan warna khas setiap karakter.

2. Tampilan Desain



Gambar Desain media Sticker

Nama Media : Sticker

Ukuran : 3,5x6cm

Bahan : kertas sticker glossy

Teknik cetak : Digital printing

X-Banner

1. Unsur Visual Desain

a. Bentuk Fisik

Bentuk fisik jika dibentangkan keseluruhan yaitu 160x80cm.

b. Ilustrasi

Ilustrasi yang akan ditampilkan di media X-Banner yaitu karakter dalam buku aksara Sunda ini dengan background desa jamur.

c. Teks

Teks yang terdapat di media ini yaitu "Belajar aksara Sunda ternyata menyenangkan! Ayo kita ikuti petualangan Rani dan Andi masuk ke dunia game penuh keajaiban."

d. Tipografi

Typeface yang digunakan yaitu "**cookies**".

e. Warna

Warna yang digunakan yaitu warna-warna playful.

2. Tampilan Desain



Gambar Desain media X-Banner

Nama Media : X-Banner
 Ukuran : 60cmx160cm
 Bahan : flexy front lighth
 Teknik cetak : Digital printing

Penggaris

1. Unsur Visual Desain
 - a. Bentuk Fisik
 Bentuk fisik jika dibentangkan keseluruhan yaitu 15x2,5cm.
 - b. Ilustrasi
 Ilustrasi yang terdapat pada media penggaris adalah gambar karakter Andi, dengan background jamur.
 - c. Teks
 Teks yang ada di media ini merupakan angka 1 sampai dengan 15, dengan huruf latin, dan aksara Sunda.
 - d. Tipografi
 Typeface yang digunakan adalah "**cookies**" dan "SundaneseLatin".
 - e. Warna
 Warna yang digunakan yaitu warna playful yang bersifat ceria.
2. Tampilan Desain



Gambar Desain Media Penggaris

Nama Media : Penggaris
 Ukuran : 4cmx16cm
 Bahan : kertas art paper
 Teknik cetak : Digital printing

VI. PENUTUP

Kesimpulan

Media yang dirancang adalah buku pembelajaran Aksara Sunda untuk siswa sekolah dasar, dengan judul "Mari Belajar Aksara Sunda". Media buku ini dipilih karena memiliki nilai fungsional yang tinggi dan sangat efektif digunakan sebagai sarana untuk mengenalkan Aksara Sunda kepada anak-anak. Perancangan ini mengacu kepada target audience siswa kelas 4 dan kelas 5 sekolah dasar. Jadi konsep yang digunakan adalah ceria dan aktif. Dari segi ilustrasi, pewarnaan dan pemilihan jenis huruf semuanya dibuat agar mampu mewakili sifat anak-anak yang ceria atau mampu menampilkan kesan menyenangkan. Ilustrasi dalam buku ini dibuat dengan format komik dengan sedikit pengaruh gaya *chibi (Manga)*, dimana *Manga* ini sekarang sangat disenangi anak-anak di Indonesia. Gaya *chibi* yang sederhana dan atraktif, memudahkan anak-anak lebih mudah mencerna cerita serta materi yang disajikan. Sedangkan media promosi yang digunakan untuk mempromosikan buku pembelajaran aksara Sunda ini adalah Poster, dan X-Banner.

Saran

Adapun saran-saran yang dapat diberikan :

1. Desainer hendaknya dapat memahami karakter atau tema dan tujuan dari perancangan sebuah buku pembelajaran aksara Sunda untuk siswa sekolah dasar, sehingga maksud dan tujuan dari perancangan tersebut dapat tercapai secara maksimal dan tepat pada sasarannya.
2. Setiap sekolah pada pendidikan dasar di Jawa Barat, khususnya di Bandung hendaknya benar-benar mengajarkan aksara Sunda kepada para siswa. Hal ini dilakukan agar eksistensi budaya masyarakat terutama aksara Sunda, dapat dipertahankan. Dengan menyediakan bahan ajar salah satunya, seperti buku pembelajaran.
3. Desainer hendaknya membuat karakter komik mereka sendiri, yang berciri khas Indonesia. Dikarenakan komik lokal yang jarang sekali ditemukan di pasaran, khususnya komik pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Dameria, Anne. 2007. *Color Basic* Panduan Dasar Warna untuk Desainer dan Industri. Bandung: Disbudpar.
- Disbudpar. 2007. *Aksara Sunda*. Bandung: Disbudpar.
- Disbudpar dan Disdik Jawa Barat. 2008. *Direktori Aksara Sunda untuk Unicode*. Bandung: Disbudpar dan Disdik Jawa Barat.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Endah Poerwati, Loeloek, dan Sofan Amri. 2013. *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Haerudin, Dingding. *Implementasi KTSP dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Sunda*. Bandung: Slide Pembelajaran Universitas Pendidikan Indonesia.
- L, Zulkifli. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Miasro, Yusuf Hadi. 2004. *Menyelami Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Perdana Media.
- Nurihsan, Achmad Juntika. 2011. *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Refika Aditama.