

PERANCANGAN BUKU DIGITAL “GOGOR LAN PITAKONANE” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BAHASA JAWA UNTUK ANAK USIA 2-6 TAHUN

Elvira Ayuniar¹, Asidigisianti Surya Patria²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: elviraayuniar16021264042@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: asidigisiantipatria@unesa.ac.id

Abstrak

Bahasa Jawa merupakan bahasa dengan penutur terbesar di Indonesia. Sayangnya penutur yang besar tidak menjauhkannya dari kemungkinan kepunahan. Mulai hilangnya pembiasaan Bahasa Jawa di lingkungan keluarga menciptakan generasi muda yang tidak dapat berbahasa Jawa. Bila sebuah bahasa hilang maka pengetahuan yang dibawa oleh bahasa itu pun akan hilang, untuk mencegah hal ini dibutuhkan upaya pelestarian melalui media yang mampu memikat keluarga untuk memperkenalkan dan mengajarkan Bahasa Jawa kepada anak. Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode perancangan *design thinking* yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang aplikasi buku cerita bergambar digital dalam Bahasa Jawa dengan karakter yang mampu menerapkan Bahasa Jawa secara baik melalui rangkaian cerita yang menarik. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah aplikasi buku cerita bergambar yang menceritakan tentang Gogor yang mencari bonekanya Tobil dengan bertanya pada semua orang pertanyaan yang sama. Karya perancangan ini telah diuji kelayakannya dengan persentase yaitu 82% dari pakar Bahasa Jawa, 82% dari pengajar tingkat dasar, dan 82% dari *target audience* utama yaitu orang tua. Hasil rata-rata uji kelayakan menunjukkan bahwa media perancangan sudah layak dan dapat menjadi solusi dari masalah yang diteliti.

Kata Kunci: Bahasa Jawa, Pengenalan Bahasa, Buku Cerita Bergambar Digital, Keluarga

Abstract

Javanese language has the largest speakers in Indonesia. Unfortunately, massive speakers do not prevent it from extinction. One of the factors is, the disappearance of Javanese language usage at the family level since childhood. Which has an impact on creating young Javanese who cannot speak the language properly. Losing the language means losing the knowledge that was being carried. To prevent this, it is necessary to preserve the language through media that can attract families to introduce and teach Javanese to children. The method that was used in this thesis was a design thinking method that focused on the user needs. The purpose of this design is to create a Javanese language based digital picture book that tells a story of a fun characters who can speak Javanese properly and correctly with an interesting story behind them. With the expectation of making an engagement with the parent to choose it as reading material and creating children that have an interest and attachment with the Javanese language. The output of this thesis was a digital picture book in an application format that tells a story about Gogor whom searching for his doll Tobil and asked the same question to everyone he meets. The prototype output was validated by a Javanese linguist and scored 82%, by an elementary educator and scored 82%, by the target audience and scored 82%. The number indicates that the thesis output was able to solve the problem that was being studied in this article.

Keyword: Javanese Language, Language Introduction, Digital Picture Book, Family

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa merupakan bahasa ibu yang dipergunakan oleh suku Jawa terutama di Yogyakarta, Jawa Tengah, Jawa Timur, bagian pantai utara Jawa Barat dan Banten (Poedjosoedarmo, 1982). Ciri utama dari Bahasa Jawa yaitu adanya strata bahasa atau tingkat tutur *ngoko* (rendah), *madhya* (menengah) dan *krama* (tinggi) yang diterapkan berdasarkan tingkat penghormatan dari pembicara terhadap lawan bicaranya, biasanya berhubungan dengan hubungan antar keduanya, umur, dan kedudukannya dalam masyarakat (Poedjosoedarmo, 1968). Wilayah tuturnya yang luas membuat Bahasa Jawa memiliki berbagai macam dialek yang berkembang mengikuti dinamika masyarakatnya, seperti dialek Banyumas (*ngapak*) hingga dialek Banyuwangi (*osing*). Berdasarkan Data Sensus Penduduk tahun 2010 ada 95,2 juta penutur Bahasa Jawa di Indonesia atau sekitar 40,2% dari jumlah penduduk Indonesia. Dengan jumlah penutur sebesar ini banyak yang mengatakan bahwa keberadaan Bahasa Jawa akan tetap lestari. Sayangnya banyak penelitian juga membuktikan jumlah penutur yang besar tidak menjamin keberlangsungan dan kelestarian sebuah bahasa.

Terdapat 10 faktor penyebab kepunahan bahasa, yaitu pertama pengaruh bahasa mayoritas dalam sebuah daerah, kedua masyarakat yang multilingual, ketiga globalisasi, keempat migrasi baik ke kota maupun ke desa, kelima perkawinan beda etnik, keenam bencana alam besar, ketujuh kurangnya apresiasi terhadap bahasa daerah, kedelapan kurangnya intensitas komunikasi dalam bahasa daerah dari ranah keluarga, kesembilan faktor ekonomi, kesepuluh penggunaan bahasa nasional Indonesia dalam berbagai lini (Tondo, 2009).

Salah satu faktor yang menjadi fokus dalam perancangan ini yang juga sedang dihadapi oleh Bahasa Jawa adalah mulai hilangnya intensitas komunikasi dalam bahasa daerah di lingkungan keluarga, terutama pada daerah urban. Alasan Bahasa Jawa dikesampingkan untuk diajarkan kepada anak salah satunya, karena kecenderungan keluarga untuk memprioritaskan bahasa nasional

dan bahasa asing yang dianggap lebih relevan dengan ranah tinggi (agama, pendidikan dan pekerjaan) (Rahayu, 2011). Dalam (Tondo, 2009) ranah rendah (keluarga dan persahabatan) adalah elemen terkecil dalam kegiatan transfer bahasa, jika dalam lingkungan ini tidak ada dukungan untuk mempelajari bahasa daerah maka proses transfer bahasa tidak akan berhasil.

Kecenderungan pola transfer bahasa daerah di Indonesia yang cenderung hanya mengandalkan komunikasi oral pengetahuan tutur dari generasi yang lebih tua memiliki keterbatasan dalam berbagai aspek. Bias bahasa dapat timbul bila kemampuan berbahasa generasi tua pun tidak bagus, dan fenomena ini telah terjadi di kalangan generasi muda Jawa. Banyak generasi muda Jawa yang hanya mampu berbicara dalam Bahasa Jawa *ngoko* dengan campuran bahasa Indonesia ketika bicara dengan orang yang lebih tua atau dihormati.

Tanpa adanya kemampuan dari pemilik bahasa untuk membaca dan menulis dalam bahasa daerahnya dapat dipastikan bahwa bahasa tersebut akan cepat punah (Bernard, 1992). Hal ini diperparah dengan sulitnya mencari karya tulis dalam Bahasa Jawa, lebih spesifiknya karya tulis non-ilmiah seperti novel, cerpen, ataupun yang dapat dibaca secara umum. Salah satu karya tulis populer dalam Bahasa Jawa yang berhasil bertahan hingga kini adalah majalah "Penjebar Semangat" dan karya tulis yang diciptakan oleh komunitas penggiat Bahasa Jawa namun tetap saja, sulit ditemui di toko buku besar dan hanya dapat ditemui di tempat tertentu. Menurut Davis, 1981, Eisenstein, 1979 (dikutip dalam Bernard, 1992) karya tulis non-ilmiah atau karya tulis populer yang dipublikasikan membantu menciptakan penulis dalam bahasa ibunya, sedangkan dengan karya tulis yang diterjemahkan menjadi bahasa daerah akan menciptakan pembaca yang memahami bahasa ibunya.

Maka dari itu dibutuhkan upaya perancangan sebuah media literasi yang mampu menarik minat orang tua untuk mengenalkan dan mengajarkan bahasa Jawa pada anaknya sehingga menciptakan ketertarikan belajar Bahasa Jawa pada anak, selain itu media yang dirancang haruslah mudah

dijangkau untuk menciptakan kedekatan dengan penuturnya.

Peran literatur sangat penting dalam proses belajar berbahasa terutama pembelajaran berbahasa untuk anak. Salah satu literatur awal untuk anak adalah buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar adalah buku yang didominasi oleh ilustrasi, disusun berurutan membentuk sebuah cerita yang biasanya diberikan teks-teks pendek untuk menyampaikan dialog, penjelasan maupun kejadian yang ada pada gambar (Salisbury & Styles, 2012). Anak secara natural memiliki ketertarikan pada material visual seperti gambar, warna, ataupun bentuk dan buku cerita bergambar mengajarkan anak mengevaluasi keterkaitan antara visual dengan teks (Salisbury & Styles, 2012). Perlu diperhatikan peran orang tua sangat penting dalam menjelaskan konteks dan makna pada buku cerita bergambar agar pesan yang dikandung dapat tersampaikan secara benar kepada anak.

Perkembangan teknologi di era ini mengubah cara manusia mengonsumsi media. Digitalisasi media menciptakan peluang baru dalam pengembangan media literasi termasuk buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar digital memberikan tambahan interaksi seperti permainan audio, animasi, dan instruksi yang dapat meningkatkan pengalaman dalam membaca (Yokota & Teale, 2014). Anak-anak pada masa ini telah terbiasa dengan teknologi karena, peranan dari orang tua dan lingkungan sekitarnya sehingga penggunaan buku cerita bergambar digital menjadi lebih relevan dengan perkembangan media saat ini.

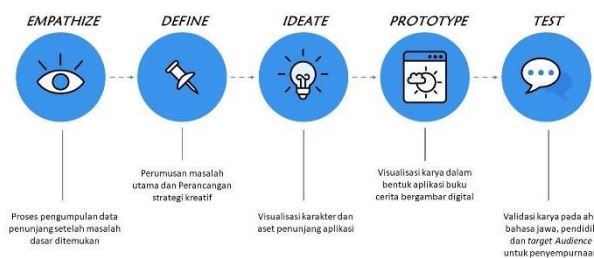
Tujuan dari perancangan ini adalah merancang sebuah buku cerita bergambar digital untuk memperkenalkan Bahasa Jawa pada anak usia 2-6 tahun, melalui cerita yang menarik, interaktif dan mudah dipahami oleh anak.

METODE PERANCANGAN

Dalam memperoleh data pendekatan yang digunakan oleh penulis adalah kualitatif. Data didapat melalui observasi empiris di lapangan dan wawancara langsung dengan subjek terkait. Data kualitatif dapat berbentuk kata, foto, maupun ekspresi (Sugiyono, 2019).

Metode perancangan yang dipilih adalah pendekatan *design thinking* yaitu proses pemecahan masalah berbasis desain yang mengutamakan pengetahuan mendalam tentang kebutuhan pengguna (Woolery, 2017).

Berdasarkan (Hasso Plattner Institute of Design at Stanford University, 2017) dalam *design thinking* ada lima proses utama yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *empathize* adalah tahap awal di mana informasi yang berkaitan dengan masalah digali lebih dalam melalui observasi, wawancara dan mendapatkan perspektif dari pengguna. Selanjutnya di tahap *define*, data yang ada diolah dan difokuskan untuk memunculkan masalah-masalah utama. Tahap *ideate* merupakan proses berpikir kreatif dalam mendapatkan ide-ide solusi. Selanjutnya tahap *prototype* yang merupakan tahap realisasi ide ke dalam media fisik secara sederhana untuk diujicobakan. Tahap uji coba ini disebut tahap *test*, di mana *prototype* diberikan pada *target audience* untuk melihat efektivitas dari solusi, saat celah ditemukan proses *design thinking* dimulai kembali dari tahap satu hingga menjadi solusi final.



Bagan 1. Kerangka konseptual
(Sumber: Ayuniar, 2021)

Data dalam perancangan yang dibuat ada 2 dua bentuk yaitu data primer, di mana data diambil dari tangan pertama baik melalui wawancara, kuesioner maupun observasi mandiri dan data sekunder yaitu bentuk data yang sudah tersedia dari penelitian terdahulu (Sarwono & Lubis, 2007). Data primer dari perancangan ini ada tiga bentuk yaitu kuesioner, wawancara dan observasi:

- 1) Kuesioner dilakukan pada gen z dengan rentang tahun kelahiran 1996-2010 dan merupakan asli suku Jawa. Kuesioner diambil

untuk mendapatkan perspektif dari anak muda mengenai bagaimana Bahasa Jawa dulu dan kini diterapkan dalam kehidupannya.

- 2) Wawancara dilakukan pada dua jenis narasumber, yaitu dari sisi orang tua, Retno Ekawati seorang ibu rumah tangga dengan anak berusia 8 tahun dan Diah Yulianti seorang wanita karier dengan anak berusia 3 tahun serta dari sisi pengajar yaitu guru dari TK Dariah Banyuwangi, Ibu Nur Setiawati S.Pd. Wawancara dilakukan untuk mengetahui pola belajar bahasa pada anak untuk menentukan bentuk media yang sesuai, bagaimana Bahasa Jawa diajarkan sebagai muatan lokal pada tingkat dasar, serta mengetahui ketertarikan orang tua dalam mengajarkan Bahasa Jawa.
- 3) Observasi dilakukan dengan mendatangi tiga toko buku besar di Surabaya, yaitu Togamas Petra di Jalan Pucang Anom Timur, Gramedia di Jalan Manyar Kertoarjo dan Uranus di Jalan Ngagel Jaya. Serta observasi buku cerita bergambar digital pada platform digital *playstore*. Tujuan dari observasi yaitu untuk mengetahui seberapa banyak jenis karya tulis non-ilmiah dalam Bahasa Jawa yang dijual, mencari data jenis buku cerita bergambar yang diminati oleh orang tua dan anak, serta membandingkan gaya ilustrasi yang sedang tren pada buku cerita bergambar berdasarkan standar industri cetak.

Data sekunder diambil melalui kumpulan literatur, hasil riset dari penelitian sebelumnya yang terkait, maupun buku yang berisi teori yang berhubungan.

KERANGKA TEORETIK

a. Buku Cerita Bergambar Digital (*Digital Picture book*)

Buku bergambar atau *picture book* merupakan perpaduan antara ilustrasi yang disusun berurutan membentuk sebuah cerita yang biasanya diberikan teks-teks pendek untuk menyampaikan dialog, penjelasan maupun kejadian yang ada pada gambar (Salisbury & Styles, 2012).

Buku cerita bergambar digital menambahkan beberapa fitur seperti teks cerita yang berubah warna sesuai urutan saat dibacakan oleh narator audio, efek suara pada objek, dan musik latar, serta penambahan “respons tekan”, di mana ketika gambar ditekan akan mengeluarkan tulisan, bunyi objek dan bacaan teks dari objek, contohnya ketika ada gambar mobil ditekan akan ada tulisan mobil, bunyi klakson dan bunyi bacaan “mobil” (Yokota & Teale, 2014)

Dalam (Northrup, 2012) ada beberapa ciri utama buku cerita bergambar:

- 1) Biasanya terdiri dari 32 halaman, 28 hingga 29 halaman untuk cerita dan sisanya untuk data penerbit seperti judul.
- 2) Jumlah kata keseluruhan buku harus kurang dari 1000 kata, jika lebih dari itu dikategorikan sebagai buku ilustrasi.
- 3) Penempatan teks dan ilustrasi dapat mempengaruhi pengembangan suasana dan tempo cerita.

Tema dari cerita bergambar sangatlah luas tidak hanya membahas tentang hal-hal imajinatif dan moral kebaikan saja melainkan bisa saja dimasuki tema politik dan tema sensitif yang disesuaikan dengan bahasa anak.

b. Ilustrasi

Ilustrasi dalam buku cerita bergambar memiliki enam fungsi berdasarkan (Fang, 1996) yaitu:

- 1) Membangun latar, baik tempat, waktu ataupun suasana.
- 2) Membentuk dan mengembangkan tokoh.
- 3) Mengembangkan alur.
- 4) Memberikan sudut pandang berbeda dengan teks, seperti memberi detail tertentu yang tidak dituliskan dalam teks.
- 5) Membantu koordinasi tekstual, contohnya penggunaan kata ‘mereka’ dalam teks dapat menggambarkan apapun yang berkelompok dan ilustrasi membantu menerangkan ‘mereka’ yang dimaksud.
- 6) Memperkuat teks.

Ada beberapa jenis gaya ilustrasi dalam buku cerita bergambar, walaupun gaya ilustrasi dalam

buku cerita bergambar tidak memiliki batasan tertentu namun, dapat dikelompokkan dalam beberapa kategori yaitu gaya kartun kekanakan, kartun dengan deformasi karakter, realistik, fantasi, *outline* tanpa warna, *sketchy*, dan *stylized* (Ferreira, 2020).

c. *Layout*

Layout adalah tata letak elemen-elemen desain pada bidang media tertentu untuk mendukung komunikasi pesan/konsep yang dibuat (Rustan, 2008). Tujuan utama *layout* adalah menata dan menampilkan elemen desain yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan (Anggraini & Kirana, 2014).

Buku bergambar anak memiliki *layout* umum dalam peletakan gambar dan teks, berdasarkan artikel (Shelley, 2013) ada empat dasar *layout* buku bergambar yaitu *boxed* ilustrasi memiliki sisi garis yang jelas, biasanya ditambahkan batas atau bingkai dan terdapat jarak antara sisi buku dengan sisi gambar. Kedua *vignettes*, di mana bagian sisinya dibuat tidak kaku melainkan lebih luwes dan biasanya ilustrasinya diletakkan di tengah halaman. Ketiga *spot illustration* atau ilustrasi yang biasanya tidak memiliki *background* dan dibuat kecil dan berisi adegan tambahan. Keempat *full bleed* atau ilustrasi yang memenuhi satu halaman penuh tanpa adanya jarak antara sisi buku dengan sisi ilustrasi.

Dalam buku cerita bergambar *layout* dari ilustrasi dan teks harus di desain sebelum proses produksi ilustrasi itu sendiri. *Layout* di desain dengan menggunakan *dummy storyboard*, karena ilustrasi dari buku cerita bergambar yang mendominasi dan dinamis, peletakan teks haruslah jelas terbaca dan terlihat, tidak mengganggu, serta mengikuti alur ilustrasi yang dinamis.

d. Bahasa Jawa

Bahasa Jawa memiliki perjalanan panjang dalam perkembangan literturnya, dan merupakan salah satu Bahasa kuno di Indonesia. Salah satu jenis literturnya yaitu cerita anak-anak. Dalam Sarumpaet, 1976 (dikutip dalam Riyadi, Pardi, Laginem, & Suwardi, 1995) cerita anak-anak dalam Sastra Jawa memiliki ciri utama selalu

memberi nilai dan imbauan baik sebagai pedoman bertingkah laku. Dalam (Riyadi, Pardi, Laginem, & Suwardi, 1995) secara struktur penulisan cerita anak-anak dalam Sastra Jawa terdiri dari tema, alur, latar, penokohan, judul, sudut pandang, simbolisme, humor, ironi, suasana, gaya cerita, dan amanat.

e. Psikologi Perkembangan Anak Masa Awal 2-6 Tahun

Masa anak-anak awal adalah masa di mana anak mulai mandiri dalam melakukan banyak hal, seperti memahami dan mengikuti perintah, mulai mampu membaca dan bersosialisasi dengan teman sebayanya (Santrock, 2011).

Pemikiran simbolis mulai berkembang dengan penggunaan kata-kata dan gambar namun, mereka memiliki sifat egosentris yang tinggi (Santrock, 2011). Anak mulai berpikir secara logis dan memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi dan mempertanyakan banyak hal namun, kemampuan logikanya masih terbatas (Santrock, 2011). Pemusatan atensi anak masih sangat berpusat pada konten yang menonjol ketimbang relevan contohnya saat menyanyikan lagu burung kakak tua mereka akan mengulang bagian kakatua lebih keras dari lirik yang lain (Desmita, 2005).

Dalam perkembangan berbahasa anak sudah mampu menggunakan kalimat yang lebih panjang dan juga beragam, menurut penelitian rata-rata mereka mengetahui 8.000–14.000 kosakata (Santrock, 2011). Dalam stoel-Gammon & sosa, 2010 (dikutip dalam Santrock, 2011) pada masa ini juga, anak mulai lebih peka terhadap bunyi pengucapan sebuah kata, mereka mulai mengerti rima, menikmati puisi, membuat penamaan lucu pada benda-benda contohnya mengubah kacamata menjadi gajah mata.

Periode dari lahir hingga umur 5 tahun merupakan masa kritis dalam pengenalan buku bacaan, karena pada masa inilah mereka belajar untuk mengenal huruf, memahami bahwa kata dalam bentuk tulisan sama dengan kata yang diucapkan, memperkenalkan anak pada cerita dan membiasakan anak pada bahasa tulis yang merupakan fondasi dasar dalam pengembangan

berbahasa pada tahap awal (Duursma, Augustyn, & Zuckerman, 2008).

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. *Empathize*

Survei yang dilakukan penulis mengenai penggunaan Bahasa Jawa pada gen z (kelahiran 1996-2010) dengan responden sebanyak 33 orang, menghasilkan data yaitu: cara responden belajar Bahasa Jawa yaitu 67.7% pengaruh lingkungan, 64.4% melalui pelajaran sekolah, 61,3% pengaruh pertemanan, 54.8% bahasa dalam keluarga, 41,9% belajar otodidak.

Bahasa Jawa dalam lingkungan keluarga dan penerapan *unggah-ungguh*, sebanyak 48.4% responden mempergunakan Bahasa Jawa sebagai bahasa utama di dalam keluarga, 16.1% sering mempergunakan, 19.4% jarang mempergunakan dan 16.1% tidak mempergunakan Bahasa Jawa sama sekali dan hanya pada lingkungan tertentu. Sebanyak 66.7% memahami *unggah-ungguh* berbahasa dan sebanyak 33.3% tidak. Dalam penerapannya sebanyak 37.9% hanya menggunakan saat berbicara pada orang yang lebih tua, 24.1% mempergunakan setiap saat, 20.7% jarang, 7% tidak pernah dan lebih memilih bahasa Indonesia, 3.5% sudah lupa, dan 3.5% hanya pada teman dekat.

Dalam proses belajar Bahasa Jawa sebanyak 70% responden mengatakan bahwa belajar Bahasa Jawa sulit dengan alasan sebanyak 58.3% tidak terbiasa, 33.3% tidak adanya literatur, 25% tidak menarik, 12.5% tidak adanya translasi dalam bahasa Indonesia, 4.2% bahasa yang sudah ketinggalan jaman, 4.2% terlalu ribet.

Dari data yang ada dapat disimpulkan bahwa belajar Bahasa Jawa lebih bergantung pada lingkungan daripada pembiasaan dalam keluarga walaupun banyak yang menggunakan Bahasa Jawa dalam komunikasi keluarga, begitu pula dengan *unggah-ungguh* Bahasa Jawa. Mayoritas responden mengakui bahwa belajar Bahasa Jawa sulit karena tidak adanya pembiasaan dalam pembelajarannya.

Hasil wawancara dengan narasumber menghasilkan pandangan bahwa pada narasumber 1 Retno Ekawati, proses transfer Bahasa Jawa

sudah dilakukan oleh orang tua kepada anaknya sejak dini namun, lingkungan tidak mendukung penggunaan Bahasa Jawa yang baik sehingga terkesan sia-sia dan lebih memilih mengajarkan bahasa Indonesia. Pada narasumber 2 Diah Julianti, Bahasa Jawa memang penting untuk diajarkan pada anak, hanya saja narasumber akan memilih mengajarkan porsi bahasa Indonesia lebih besar karena, kemudahan komunikasi dimanapun walaupun hidup dalam komunitas yang didominasi oleh suku Jawa.

Narasumber 3 guru dari TK Dariah Banyuwangi, Ibu Nur Setiawati S.Pd. Masa TK merupakan masa pembentukan karakter dan kebiasaan anak, termasuk dasar-dasar berbahasa. Anak akan tertarik dengan belajar bila media yang disuguhkan menarik, contohnya dalam pembelajaran bahasa, diberikan permainan kartu kata yang harus disusun dengan cepat sesuai dengan kalimat arahan dari guru, dengan bermain anak tidak akan cepat bosan dan pelajaran yang didapat dari bermain dapat bertahan lama dalam memorinya. Anak juga lebih menangkap apa yang diajarkan ketika menggunakan semua inderanya dalam belajar contohnya penggunaan visual yang menarik, audio yang menyenangkan, dan kegiatan dengan indra sentuhnya.

Hasil dari observasi dengan mendatangi tiga toko buku besar di Surabaya yaitu tidak ditemukannya karya tulis non-ilmiah dalam Bahasa Jawa, baik berupa novel, cerpen, dongeng maupun drama dalam Bahasa Jawa. Karya tulis dalam Bahasa Jawa yang dapat dibaca hanya buku mata pelajaran Bahasa Jawa untuk bahan ajar di sekolah dan pepak Bahasa Jawa. Banyak buku yang menuliskan tentang kisah-kisah Jawa seperti sejarah tanah Jawa, novel dengan karakter pewayangan ataupun kisah legenda di tanah Jawa untuk anak-anak, sayangnya semua itu dituliskan dalam bahasa Indonesia. Dalam platform digital buku cerita bergambar cukup diminati contohnya karya Educa Studio dengan judul “Buku Cerita Anak + Suara – Riri Dongeng Dan Kisah”, yang memiliki jumlah *download* lebih dari 500 ribu, hal ini memberikan gambaran bahwa orang tua

menjadikan platform digital sebagai salah satu media pembelajaran untuk anak.

b. Define

Dari data yang telah terkumpul lalu disimpulkan orang tua sadar bahwa Bahasa Jawa penting untuk diajarkan kepada anak sedini mungkin, dan penggunaan media dalam proses pengajarannya mampu membantu orang tua dalam menginisiasi dialog dalam Bahasa Jawa ataupun memahami konteks kebahasaannya. Media yang dipilih haruslah memenuhi aspek bermain di mana semua indra digunakan agar pembelajaran Bahasa Jawa dapat tertancap dalam memori anak, selain aspek cerita yang mudah dimengerti serta menarik.

Media yang dipilih adalah buku cerita bergambar digital sebagai sarana pengenalan Bahasa Jawa kepada anak karena, buku cerita bergambar merupakan salah satu literasi awal untuk anak, bahasa yang sederhana dan mudah dipahami melalui cerita dengan visual yang menarik menjadikannya lebih mudah diterima oleh anak, baik bila dibacakan oleh orang tua maupun anak mencoba membacanya sendiri. Keunggulan dari media digital adalah dapat ditambahkannya interaksi seperti animasi, audio narasi ataupun interaksi sederhana melalui permainan.

Terdapat tiga karakteristik utama dari pengguna dilihat secara demografis, geografis, dan psikografis. Secara demografis dibagi menjadi dua yaitu target primer dan sekunder. Target primer adalah orang tua dari suku Jawa dan target sekunder untuk anak dari suku Jawa dengan rentang usia 2-6 tahun. Secara geografis tinggal di wilayah urban yang mayoritas adalah suku Jawa namun tidak mempergunakan Bahasa Jawa secara penuh dalam kesehariannya. Secara psikografis dari target primer orang tua modern yang sadar akan pentingnya mengajarkan Bahasa Jawa yang baik dan sesuai pada anak dengan cara yang menarik.

Bentuk penyajian karya berupa cerita beruntun dengan narasi dalam bentuk audio dan tulisan yang beriringan, ditambah animasi sederhana dan penggunaan tombol navigasi untuk memindahkan halaman dan keluar dari halaman.

Format ukuran dari medianya adalah 1280 x 720 pixel yang merupakan format umum untuk banyak perangkat digital saat ini, dengan jumlah halaman sebanyak 24 halaman untuk cerita ditambah 1 halaman untuk cover.

Bahasa yang digunakan dalam buku cerita bergambar *Gogor lan pitakonane* hanya Bahasa Jawa, baik dari segi narasi maupun dialog di dalam buku. Bahasa Jawa diperkenalkan dalam bentuk pertanyaan yang diajukan oleh Gogor kepada orang yang lebih tua dan lebih muda sebagai representasi konsep tingkatan dalam Bahasa Jawa dan etika saat bicara pada orang-orang tertentu.

Latar tempat dalam buku adalah sebuah kampung di Jawa Timur di zaman modern, didominasi oleh suku Jawa dan menggunakan Bahasa Jawa dalam percakapan sehari-hari.

Judul dari buku cerita bergambar digital adalah *Gogor lan pitakonane* yang dalam bahasa Indonesia berarti Gogor dan pertanyaan-pertanyaannya, yang menjelaskan isi cerita dari buku yaitu Gogor yang bertanya pada semua orang tentang keberadaan sahabatnya Tobil. Judul dibuat dengan tipografi *custom* untuk menciptakan kesan dinamis dan kekanakan.



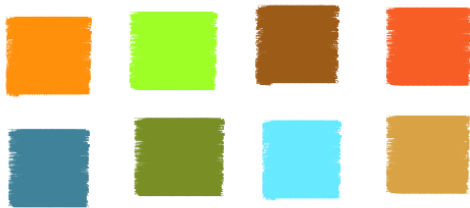
Gambar 1. Desain tipografi judul
(Sumber: Ayuniar, 2021)

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah *stylized* di mana bentuk dari objek dalam ilustrasi lebih sederhana namun tetap terlihat ikonik dengan teknik pewarnaan yang lebih kompleks seperti penggunaan tekstur ataupun bentuk-bentuk *brush* tertentu.

Karakter yang dipilih dalam buku bergambar ini adalah karakter hewan yang memiliki perilaku seperti manusia, yang disebut *anthropomorphism*. Karakter hewan *anthropomorphis* membantu menciptakan protagonis yang menarik dan mudah diingat serta membawa kelucuan dan membuat cerita lebih menyenangkan (Gray, 2019). Karakter hewan menganalogikan realitas melalui

karakteristik dari hewan tersebut dengan kejadian tertentu yang sering dihadapi anak, sehingga pesan mendidik disampaikan tanpa maksud perintah dan meringankan tensi dalam menghadapi suatu masalah (Liu, 2015). Karakter hewan yang dipilih adalah hewan endemik nusantara yaitu harimau, badak Sumatera dan orang utan. Dengan pertimbangan karakteristik dari masing-masing binatang yaitu harimau yang penuh rasa penasaran, badak yang gemuk dan suka makan, serta orang utan yang cenderung tenang dan pemalu.

Warna yang dipilih dalam karya buku bergambar ini adalah warna-warna yang hangat dengan saturasi yang cukup tinggi untuk memberikan kesan semangat dan ceria.



Gambar 2. Palet warna dengan saturasi tinggi

Warna dalam cerita bergambar tidak selalu harus warna-warni dan sangat ramai seperti bagaimana biasanya warna anak dipresentasikan. Banyak karya buku bergambar yang membatasi warnanya dengan palet tertentu bahkan menggunakan hanya warna hitam putih. Cerita dalam buku bergambar sangat beragam sehingga warna yang digunakan untuk mengkomunikasikan suasana pun harus sesuai, contohnya kisah tentang anak yang sedih karena kehilangan kucingnya akan lebih terasa dengan pemilihan warna-warna yang lebih gelap ketimbang warna-warna dengan saturasi yang tinggi.

Tipografi yang dipilih untuk bagian isi adalah *font* Quicksand semibold, *typeface* berjenis *sans serif* dengan tingkat keterbacaan yang tinggi dan terlihat sedikit bulat sehingga memberikan kesan kekanakan.

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
z
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ

Gambar 3. Typeface quicksand semibold

Typeface dengan *ascender* dan *descender* yang cukup panjang, perbedaan ciri-ciri yang jelas pada huruf yang memiliki kemiripan seperti d dan b serta mengurangi dekorasi pada huruf dapat menjadi *typeface* yang baik untuk anak yang baru belajar membaca (Walker & Reynolds, 2003).

Layout yang digunakan adalah percampuran dari empat dasar layout dalam buku bergambar namun didominasi oleh ilustrasi dengan *layout full bleed* atau ilustrasi yang memenuhi bingkai kertas dan *vignette* ilustrasi yang memiliki garis pembatas lebih luwes dan biasanya didominasi oleh ruang kosong sehingga ilustrasi terlihat lebih menonjol.

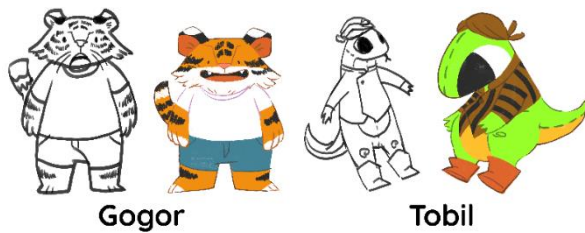
c. Ideate

Setelah konsep ditentukan langkah selanjutnya adalah proses realisasi aplikasi, dimulai dengan menentukan sinopsis, pembuatan visual asset (karakter dan tombol), pembuatan *storyboard*, *clean artwork*, *assemble design*, dan pemrograman aplikasi.

Sinopsis dari buku bergambar *Gogor lan pitakonane* menceritakan tentang Gogor yang bertanya kepada semua orang mengenai sahabatnya Tobil boneka kadal kesayangannya yang tiba-tiba menghilang. Gogor melemparkan pertanyaan yang sama kepada semua orang “apakah kamu melihat Tobil lewat sini kemarin?” dia bertanya kepada ibu, kakak, bapak, teman hingga kakek neneknya mengenai keberadaan Tobil. Hingga akhirnya Gogor menemukan sahabatnya di rumah kakek neneknya ditemani cemilan yang lezat.

Daftar karakter dalam buku cerita bergambar ini ada 10 karakter yaitu Gogor (harimau) sebagai karakter utama dalam cerita ini dan merupakan anak termuda dari keluarga macan yang penuh rasa penasaran dan suka melontarkan pertanyaan lalu Tobil, boneka kadal milik Gogor, yang berwarna hijau mengenakan blangkon, surjan dan *boots*.

“Perancangan Buku Digital *Gogor lan Pitakonane*
Sebagai Media Pengenalan Bahasa Jawa Untuk Anak Usia 2-6 Tahun”



Gogor **Tobil**
Gambar 4. Desain karakter Gogor dan Tobil
(Sumber: Ayuniar, 2021)

Adapun karakter pendukung dalam perancangan ini yaitu Ibu macan (Ibu Gogor), Bapak macan (Bapak Gogor), Mas macan (Kakak laki-laki Gogor), Mbah uti (Nenek Gogor), Mbah kakung (Kakek Gogor), Plencing (badak sahabat Gogor), Adik Plencing (Adik perempuan Plencing), Ibu Atun (orang utan, ibu pemilik warung sembako).



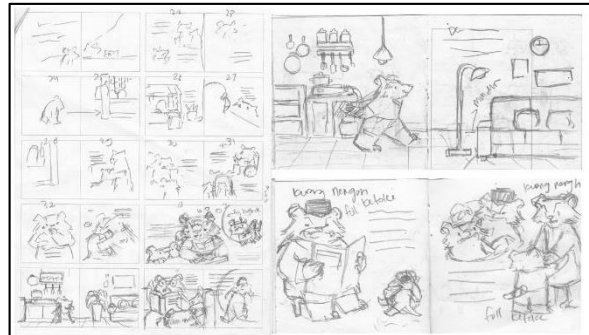
Gambar 5. Desain karakter pendukung dalam buku
(Sumber: Ayuniar, 2021)

Dalam perancangan ini terdapat aset visual pendukung yaitu tombol. Terdapat tombol navigasi, tombol mulai, tombol *home*, tombol musik, tombol narator, tombol lanjutkan dan tombol keluar.

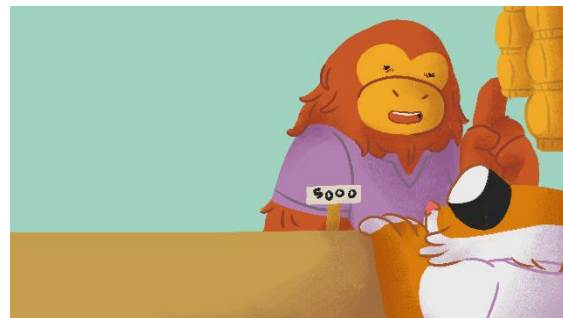


Gambar 6. Desain tombol
(Sumber: Ayuniar, 2021)

Proses penentuan layout cerita melalui storyboard, lalu dilanjutkan dengan sketsa kasar hingga proses pewarnaan.



Gambar 7. Sketsa storyboard
(Sumber: Ayuniar, 2021)



Gambar 8. Ilustrasi yang telah diwarnai
(Sumber: Ayuniar, 2021)

d. Prototype

Setelah ilustrasi selesai semua komponen pendukung yaitu tombol, suara narator dan musik latar disatukan untuk dilakukan proses *coding*.

Beginilah tampilan dari aplikasi buku cerita bergambar digital *Gogor lan pitakonane* yang telah selesai. Pada bagian menu utama tampilan antarmukanya terdiri dari tombol untuk mulai, mematikan musik, dan melanjutkan ke halaman terakhir yang dibaca serta tombol keluar. Ketika aplikasi di buka animasi sederhana dan musik latar akan otomatis berjalan.



Gambar 9. Halaman cover pada *prototype*
(Sumber: Ayuniar, 2021)



Gambar 11. Halaman 2 pada *prototype*
(Sumber: Ayuniar, 2021)

Setelah tombol mulai ditekan, aplikasi akan beralih ke halaman pertama, di mana cerita dimulai. Fungsi dari tombol-tombol pada halaman pertama yaitu pergi ke halaman menu utama, mematikan suara narator, dan pergi ke halaman selanjutnya. Cerita akan dimulai dengan animasi sederhana lalu dilanjutkan dengan narator membacakan teks cerita, format ini berulang terus hingga akhir cerita yaitu di halaman 24.

Berikut adalah tampilan dari beberapa halaman isi cerita dalam perancangan buku cerita bergambar digital *Gogor lan pitakonane*.



Gambar 10. Halaman 1 pada *prototype*
(Sumber: Ayuniar, 2021)

Pada halaman kedua, tombol kembali ke halaman sebelumnya ditambahkan, begitu seterusnya hingga halaman 23.



Gambar 12. Halaman 3 pada *prototype*
(Sumber: Ayuniar, 2021)



Gambar 13. Halaman 6 pada *prototype*
(Sumber: Ayuniar, 2021)

“Perancangan Buku Digital *Gogor lan Pitakonane*
Sebagai Media Pengenalan Bahasa Jawa Untuk Anak Usia 2-6 Tahun”



Gambar 14. Halaman 10 pada *prototype*
(Sumber: Ayuniar, 2021)



Gambar 15. Halaman 22 pada *prototype*
(Sumber: Ayuniar, 2021)



Gambar 16. Halaman 24 pada *prototype*
(Sumber: Ayuniar, 2021)

e. *Test*

Setelah karya *prototype* dibuat, maka karya diuji kelayakannya pada ahli Bahasa Jawa untuk menilai kelayakan Bahasa Jawa dalam karya, uji kelayakan kepada pengajar untuk menilai kelayakan karya sebagai media pembelajaran dan uji kelayakan pada *audience* yang dituju untuk menilai efektivitas dan kesesuaian dari media dengan masalah yang coba dipecahkan.

Validator Bahasa Jawa dari karya perancangan ini adalah Kepala Prodi Bahasa Jawa dari UNESA yaitu Bapak Surana. Konten Bahasa Jawa dikaji kelayakannya mulai dari penulisan, struktur kalimat serta kesesuaian penempatan *unggah-ungguh* bahasanya.

Dari 7 pertanyaan yang diberikan didapatkan hasil, 29/35 dengan skor 82% yang berarti dikategorikan sangat layak, sehingga konten Bahasa Jawa dalam perancangan telah sesuai secara penulisan, struktur dan *unggah-ungguh* bahasanya. Validator untuk media pembelajaran adalah Fitria Suci Hariani Firdiastuti seorang guru umum di sekolah dasar.

Dari 7 pertanyaan yang diberikan mendapatkan hasil, 29/35 dengan skor 82% yang berarti karya dikategorikan sangat layak sebagai media pembelajaran. Setelah kelayakan bahasa terpenuhi *prototype* diuji cobakan pada *audiens* yang dituju yaitu pada 6 orang tua dengan anak dalam rentang umur 2-6 tahun.

Dari 14 pertanyaan yang diberikan kepada 6 narasumber mendapatkan hasil 348/420. dengan hasil skor 82% dengan begitu karya dinyatakan sangat layak dan dapat menjadi media pengenalan Bahasa Jawa kepada anak.

Berdasarkan hasil ujicoba yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa perancangan buku cerita bergambar digital *Gogor lan pitakonane* sudah layak untuk digunakan dalam mengenalkan Bahasa Jawa kepada anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Tujuan utama dari karya perancangan ini adalah membuat sebuah buku cerita bergambar digital sebagai media pengenalan Bahasa Jawa untuk anak-anak. Perancangan ini ditunjukkan untuk anak usia 2-6 tahun yang merupakan masa emas dalam proses pembelajaran berbahasa. Diharapkan perancangan ini dapat meningkatkan ketertarikan anak untuk mengenal Bahasa Jawa dan mempelajarinya.

Alur cerita dari buku ini adalah mengikuti petualangan Gogor yang mencari sahabatnya Tobil dengan bertanya pada semua orang pertanyaan yang sama. Karakter yang dipilih adalah karakter

hewan yang ada di Indonesia yaitu harimau, badak dan orang utan, karakter hewan dipilih agar cerita lebih menarik. Ilustrasi yang dipilih dalam perancangan ini adalah ilustrasi *stylized* di mana bentuk dari karakter lebih unik dengan tambahan tekstur untuk *outline* maupun pewarnaan. Warna yang dipilih pada ilustrasinya adalah warna-warna yang memiliki saturasi tinggi serta penggunaan *typeface* yang memiliki perbedaan jelas pada setiap hurufnya dan cocok untuk anak yang baru belajar membaca. Dari konsep yang ada lalu direalisasikan secara purwarupa menjadi sebuah buku cerita bergambar digital di mana dalam buku tersebut terdapat 24 halaman cerita dan satu halaman menu.

Hasil dari uji coba kepada validator bahasa, pendidik maupun kepada *audience* telah mendapatkan skor sangat layak sehingga karya yang dirancang sudah dapat menyelesaikan masalah yang dikaji. Kendala dari proses pembuatan buku digital ini tidak hanya berpusat pada pengalih bahasaan karya dari bahasa Indonesia ke Bahasa Jawa sesuai dengan aturan yang ada namun juga ada pada perancangan media digital itu sendiri, di mana kemampuan dasar *programming* dibutuhkan walaupun fungsinya sederhana berpindah dari halaman satu ke halaman selanjutnya.

Diharapkan media pembelajaran Bahasa Jawa untuk anak dapat dikembangkan lagi menjadi lebih beragam dan dapat mencakup banyak materi yang berbeda disesuaikan dengan kemampuan anak dalam mengolah informasi, dengan begitu Bahasa Jawa tetap lestari dan terus dipergunakan oleh generasi mendatang.

REFERENSI

- Anggraini, L., & Kirana, N. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Bernard, H. R. (1992). Preserving Language Diversity. *Human Organization*, 51(1), 82-89.
- Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Duursma, E., Augustyn, M., & Zuckerman, B. (2008). Reading Aloud to Children: The Evidence. *Arch Dis Child*, 93(7), 554-557.
- Fang, Z. (1996). Illustrations, Text and The Child Reader: What Are Pictures In Children's Storybooks for? *Reading Horizons: A Journal of Literacy and Language Arts*, 130-142.
- Ferreira, K. (2020, February 7). *Types of illustrations for children's books*. Diambil kembali dari Get Your Book Illustrations: <https://getyourbookillustrations.com/types-of-illustrations-for-childrens-books/>
- Gray, L. C. (2019, March 10). *Anthropomorphism In Childrens Literature*. Diambil kembali dari May Gibbs: <https://maygibbs.org/news/anthropomorphism-in-childrens-literature/>
- Hasso Plattner Institute of Design at Stanford University. (2017, April 30). *An Introduction to Design Thinking Process Guide*. Diambil kembali dari dschool.stanford.edu.
- Liu, J. (2015, February 20). *Student Research: Anthropomorphism in Children's Picture Books*. Diambil kembali dari Rockwell Centre: <https://rockwellcenter.org/student-research/anthropomorphism-in-childrens-picture-books-2/>
- Northrup, M. (2012). *Picture Books for Children: Fiction, Folktales, and Poetry*. Chicago: American Library Association.
- Poedjosoedarmo, S. (1968). *Javanese Speech Levels*. Ithaca: Cornell University.
- Poedjosoedarmo, S. (1982). *Javanese Influence on Indonesian*. Canberra: Pasific Linguistics.
- Rahayu, A. M. (2011). Bahasa Jawa sebagai Media Komunikasi Keluarga Jawa Masa Kini.
- Riyadi, S., Pardi, Laginem, & Suwardi. (1995). *Cerita Anak-Anak dalam Sastra Jawa*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Rustan, S. (2008). *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Salisbury, M., & Styles, M. (2012). *Children's Picturebooks The Art of Visual*

- Storytelling*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology 5th ed.* New York: Mc Graw Hill.
- Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Shelley, J. (2013, november 26). *Picture Book Basics - Sketches and Layouts*. Dipetik april 27, 2020, dari Words and Pics: <https://www.wordsandpics.org/2013/08/picture-book-basics-sketches-and-layout.html>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Tondo, F. H. (2009). Kepunahan Bahasa-Bahasa Daerah: Faktor Penyebab dan Implikasi Etnolinguistik. *Masyarakat & Budaya*, 11(2), 277-296.
- Walker, S., & Reynolds, L. (2003). Serifs, Sans Serifs and Infant Characters in Children's Reading Books. *Information Design Journal + Document Design*, 2/3(11), 106-120.
- Woolery, E. (2017). *Design Thinking Handbook*. n.p: Design Better.Co by InVision.
- Yokota, J., & Teale, W. H. (2014). Picture Book and The Digital World. *The Reading Teacher*, 67(8), 577-585.