

PERNYATAAN ORISINILITAS

Nama : Fransiscus Haryanto

NIM : 09.13.0038

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir:

PERANCANGAN VISUAL PERMAINAN HURUF JAWA UNTUK ANAK KELAS 3 SD DI SEMARANG

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan / atau pemalsuan data maupun bentuk-bentuk kecurangan yang lain, saya bersedia untuk menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari hasil karya ilmiah ini.

Semarang, 12 Juni 2014

Fransiscus Haryanto

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PERANCANGAN VISUAL PERMAINAN HURUF JAWA UNTUK ANAK
KELAS 3 SD DI SEMARANG

Nama : Fransiscus Haryanto

NIM : 09.13.0038

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 12 Juni 2014

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Arsitektur Dan Desain

Kaproghi Desain Komunikasi Visual

Kaproghi Proyek Akhir

Ir. Tri Hesti Mulyani , M.T
NPP. 058.1.1989.048

Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T, IAI
NPP. 058.1.1993.142

Adi Nugroho, SDs.
NPP. 058.1.2008.276

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PERANCANGAN VISUAL PERMAINAN HURUF JAWA UNTUK ANAK
KELAS 3 SD DI SEMARANG

Nama : Fransiscus Haryanto

NIM : 09.13.0038

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desan

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juni 2014

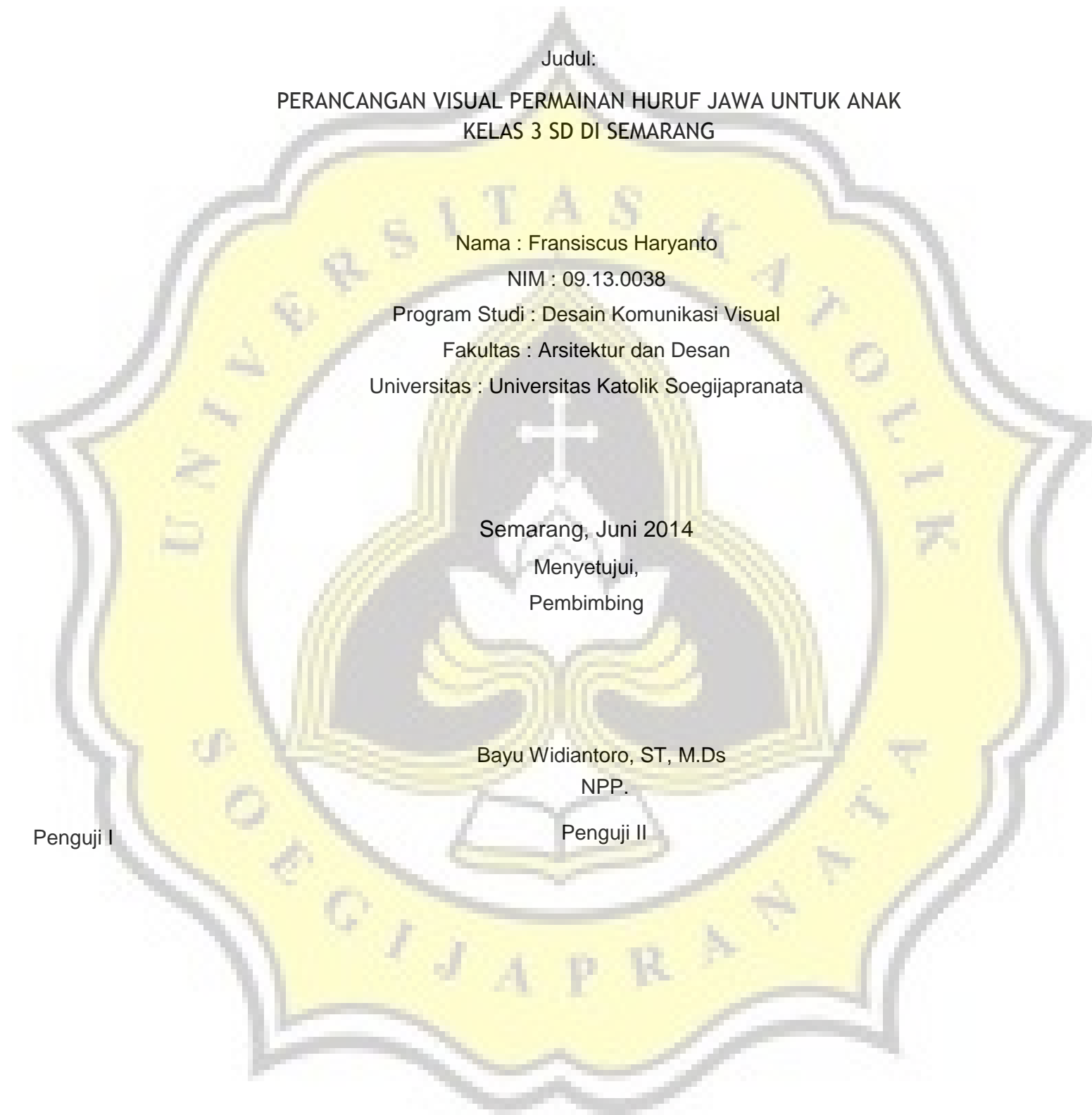
Menyetujui,
Pembimbing

Bayu Widianoro, ST, M.Ds
NPP.

Penguji II

Penguji I

Penguji III



KATA PENGANTAR

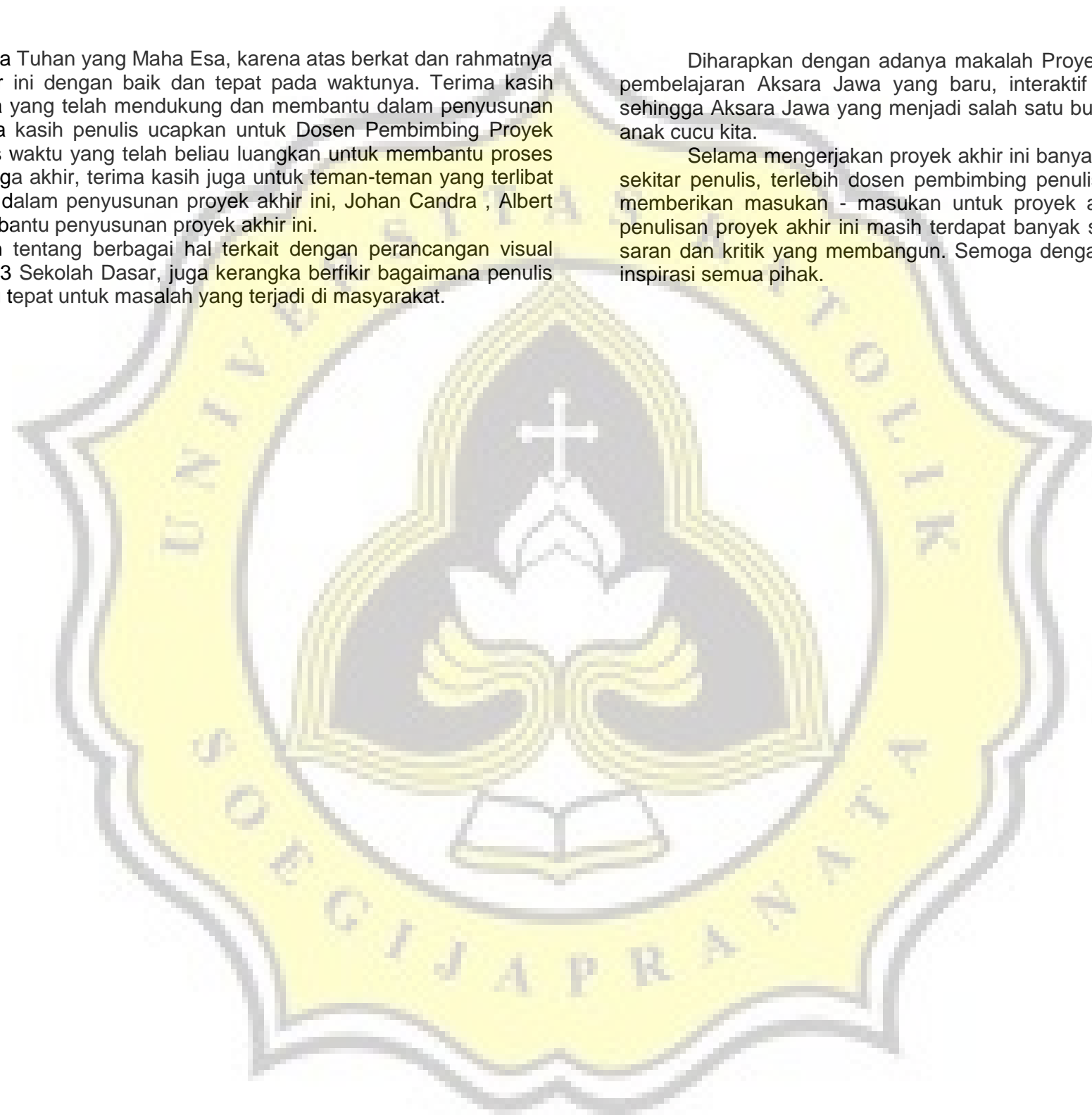
Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan proyek akhir ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Terima kasih sebesar-besarnya kepada kedua orang tua yang telah mendukung dan membantu dalam penyusunan makalah proyek akhir ini. Selain itu terima kasih penulis ucapkan untuk Dosen Pembimbing Proyek Akhir DKV 04 Bapak Bayu Widiatoro atas waktu yang telah beliau luangkan untuk membantu proses penyusunan proyek akhir ini dari awal hingga akhir, terima kasih juga untuk teman-teman yang terlibat baik secara langsung atau tidak langsung dalam penyusunan proyek akhir ini, Johan Candra , Albert Setyadi , Natalia Sudardji , yang telah membantu penyusunan proyek akhir ini.

Makalah Proyek akhir ini berisikan tentang berbagai hal terkait dengan perancangan visual permainan Aksara Jawa untuk anak kelas 3 Sekolah Dasar, juga kerangka berfikir bagaimana penulis dapat mencari dan menemukan solusi yang tepat untuk masalah yang terjadi di masyarakat.

Diharapkan dengan adanya makalah Proyek Akhir ini dapat membuka wawasan baru tentang pembelajaran Aksara Jawa yang baru, interaktif , atraktif , dan tidak membosankan untuk anak, sehingga Aksara Jawa yang menjadi salah satu budaya kita tidak hilang dan tetap di lestarikan hingga anak cucu kita.

Selama mengerjakan proyek akhir ini banyak ide dan masukan yang datang dari orang-orang di sekitar penulis, terlebih dosen pembimbing penulis yang telah dengan sabar mau membimbing dan memberikan masukan - masukan untuk proyek akhir ini. Penulis juga menyadari bahwa di dalam penulisan proyek akhir ini masih terdapat banyak sekali kekurangan. Maka dari itu, penulis menerima saran dan kritik yang membangun. Semoga dengan perancangan proyek akhir ini dapat memberikan inspirasi semua pihak.

Hormat saya,
Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i		
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii		
HALAMAN PENGESAHAN	iii		
HALAMAN PENGESAHAN	iv		
KATA PENGANTAR	v		
ABSTRAK	vi		
DAFTAR ISI	vii		
DAFTAR GAMBAR	viii		
DAFTAR TABEL	ix		
BAB I PENDAHULUAN	1		
I.1 Latar Belakang Masalah	1		
I.2 Identifikasi Masalah	1		
I.3 Pembatasan Masalah	1		
I.4 Perumusan Masalah	2		
I.5 Tujuan Penelitian	2		
I.6 Manfaat Penelitian	2		
I.7 Metode Penelitian	2		
I.8 Sistematika Penulisan	3		
BAB II TINJAUAN UMUM	3		
II.1 Kerangka Berfikir	3		
II.2 Landasan Teori	4		
II.3 Kajian Pustaka	6		
II.4 Studi Komparasi	9		
		BAB III STRATEGI KOMUNIKASI	11
		III.1 Analisis	11
		III.2 Sasaran Khalayak	11
		III.3 Strategi Komunikasi	11
		III.4 Strategi Media	12
		III.5 Strategi Anggaran	12
		BAB IV STRATEGI KREATIF	13
		IV.1 Konsep Verbal	13
		IV.2 Konsep Visual	14
		IV.3 Visualisasi Desain	19
		BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	20
		V.1 Kesimpulan	20
		V.2 Saran	20
		DAFTAR PUSTAKA	21
		GAMBAR	22
		LAMPIRAN	28

DAFTAR GAMBAR

4.1 Gambar Logo	14
4.2 Gambar Grid Logo	15
4.3 Gambar Area Kosong pada Logo	15
4.4 Gambar Ukuran minimum pada Logo	16
4.5 Gambar Warna resmi apda Logo	16
4.6 Gambar Kartu	16
4.7 Gambar papan pameran	17
4.8 Gambar Lego yang akan digunakan	17
4.9 Gambar stiker	18
4.10 Gambar pin	18
4.11 Gambar desain brosur	18
4.12 Gambar desain tempat kartu	19
4.13 Visualisasi desain kartu	19
4.14 Visualisasi desain tempat kartu	19
4,15 Visualisasi desain pin	19
4.16 Visualisasi desain brosur	19
4.17 Visualisasi desain stiker	20



DAFTAR TABEL

1.1 Tabel Metode pemecahan masalah	2
2.1 Tabel Kerangka Berfikir	2
2.2 Tabel Kurikulum pembelajaran Bahasa Jawa	6
2.3 Tabel Studi komparasi	9



ABSTRAK

Pembelajaran Aksara Jawa untuk anak Sekolah Dasar adalah sesuatu yang sangat membosankan, karena anak harus dapat menghafalkan bentuk dan cara penulisannya yang benar selain itu pembelajaran yang kurang menarik untuk anak sehingga menambah ketidak tertarikannya anak terhadap pembelajaran bahasa Jawa khususnya aksara Jawa. Dan kurangnya intensitas penggunaan aksara Jawa yang kurang dalam kehidupan sehari-hari membuat orang tua tidak memperdulikan nilai anaknya. Pendeknya waktu, kurang menariknya metode pembelajaran dan tidak adanya media pendukung dalam pembelajaran aksara Jawa itu yang menjadi masalah utama anak dalam mempelajarinya.

Selain itu terdapat teori-teori untuk membantu perancangan visual permainan aksara Jawa untuk anak. Dan juga dibantu dengan tinjauan pustaka untuk pencarian data psikologi anak tentang bermain dan belajar, serta bagaimana permainan yang sesuai untuk anak dan anak merasa nyaman dalam memainkan permainan tersebut. Meskipun aksara Jawa adalah budaya yang telah lama tetapi bagaimana caranya agar budaya yang telah lama tersebut dapat bersatu dengan permainan yang sekarang sedang populer di kalangan anak, sehingga anak merasa nyaman dalam memainkan permainan ini dan tidak tertuju kepada pembelajaran meskipun secara tidak langsung anak akan mendapatkan manfaat dari permainan ini.

Dalam rancangan ini membutuhkan bantuan banyak pihak dalam menentukan permainan yang cocok untuk anak dan disukai anak, sehingga permainan ini menjadi tidak membosankan. Jika program ini dapat berjalan dan mendapat dukungan dari berbagai pihak tidak memungkinkan untuk meningkatkan permainan ini agar lebih menarik untuk anak dan tidak tertinggal oleh jaman.

Learning Java script for elementary school children is something that is very boring, because the child must be able to memorize the shape and the correct way of writing besides learning less attractive to children so that adds to the child's lack of interest in learning the Java language, especially Java script. And the lack of intensity of use of Java script that is lacking in everyday life makes the parents do not care about their grades. In short time, less interestingly learning methods and the absence of supporting media in learning Java script which was counted as a major problem in studying children.

In addition there are theories to support visual design of Java script games for children. And also assisted with the literature review to search the data on child psychology play and learning, as well as how the game is suitable for children and kids feel comfortable in playing the game. Although Java script is a culture that has long but how do I get the old culture, which can be united with a game that is now being popular among children, so that children feel comfortable in playing this game and not be drawn to learning though indirectly will benefit children of this game.

In this design requires a lot of parties in determining which games are suitable for children and kids enjoy, so the game becomes boring. If the program can run and has the support of various parties is not possible to improve the game to make it more attractive for children and up to date.