

LAPORAN
PROYEK AKHIR
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PERODE 10

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BELAJAR AKSARA JAWA
UNTUK ANAK KELAS 3 SD



Dikerjakan oleh:
Stefani Novanda Setiawan
13.13.0016

Pembimbing:
Lilian Rahardjo, S. Sn.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
PERIODE GENAP 2016/2017

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Stefani Novanda Setiawan

NIM : 13.13.0016

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

Judul Proyek Akhir :

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BELAJAR AKSARA JAWA
UNTUK ANAK KELAS 3 SD

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya 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 menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, 14 Juni 2017



Stefani Novanda Setiawan

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BELAJAR AKSARA JAWA
UNTUK ANAK KELAS 3 SD

Nama : Stefani Novanda Setiawan

NIM : 13.13.0016

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

Semarang, 14 Juni 2017

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dra. B. Tyas Susanti, MA, Ph.D

NIDN 0626076501

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Koordinator
Proyek Akhir DKV 10

Ag. Dicky Prastomo, SIP., MA
NPP. 058.1.2013.283

Ign. Dono Sayoso, Ir., MSR
NPP.058.1.1986.013

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BELAJAR AKSARA JAWA
UNTUK ANAK KELAS 3 SD

Nama : Stefani Novanda Setiawan

NIM : 13.13.0016

Program Studi : Desain Komunikasi Visual


Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

Semarang, 14 Juni 2017

Menyetujui,

Pembimbing I



Ign. Dono Sayoso, Ir.,MSR
NPP. 058 1 1986 013

Pembimbing II

Lilian Rahardjo, S. Sn.
NPP. 058 5 2009 219

Penguji I



Ign. Dono Sayoso, Ir.,MSR
NPP. 058 1 1986 013

Penguji II

Lilian Rahardjo, S. Sn
NPP. 058 5 2009 219

Penguji III



Arwin Purnamajati, S.Sn., GradDiplIDEA
NPP.085.1.2010.279

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yesus Kristus karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan proyek akhir ini.

Penyusunan laporan proyek akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada program Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Penyusunan dan penulisan proyek akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bu Lilian Rahardjo, S. Sn. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, serta waktunya kepada penulis sehingga penulis dapat mengerjakan proyek akhir ini dengan baik dan lancar.
2. Bapak Ign. Dono Sayoso, Ir.,MSR selaku dosen pembimbing dan penguji yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan waktunya kepada penulis sehingga penulis dapat mengerjakan proyek akhir ini dengan baik dan lancar.
3. Bu Arwin Purnamajati, S. Sn., GradDipIDEA selaku penguji yang telah memberikan masukan kepada penulis untuk proyek akhir ini.
4. SD PL Xaverius dan SD PL Bernadus yang bersedia menjadi responden bagi penelitian proyek akhir ini.
5. Orangtua dan keluarga, yang telah memberikan bantuan, doa, serta dukungannya kepada penulis sehingga penulis dapat mengerjakan proyek akhir ini dengan baik dan lancar.
6. Sahabat dan teman-teman seperjuangan yang sama-sama berjuang dan berdoa untuk proyek akhir ini.
7. Semua pihak yang telah berperan dan membantu penulis dalam menyelesaikan proyek akhir ini.

Demikian ucapan terimakasih yang penulis sampaikan. Semoga laporan proyek akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

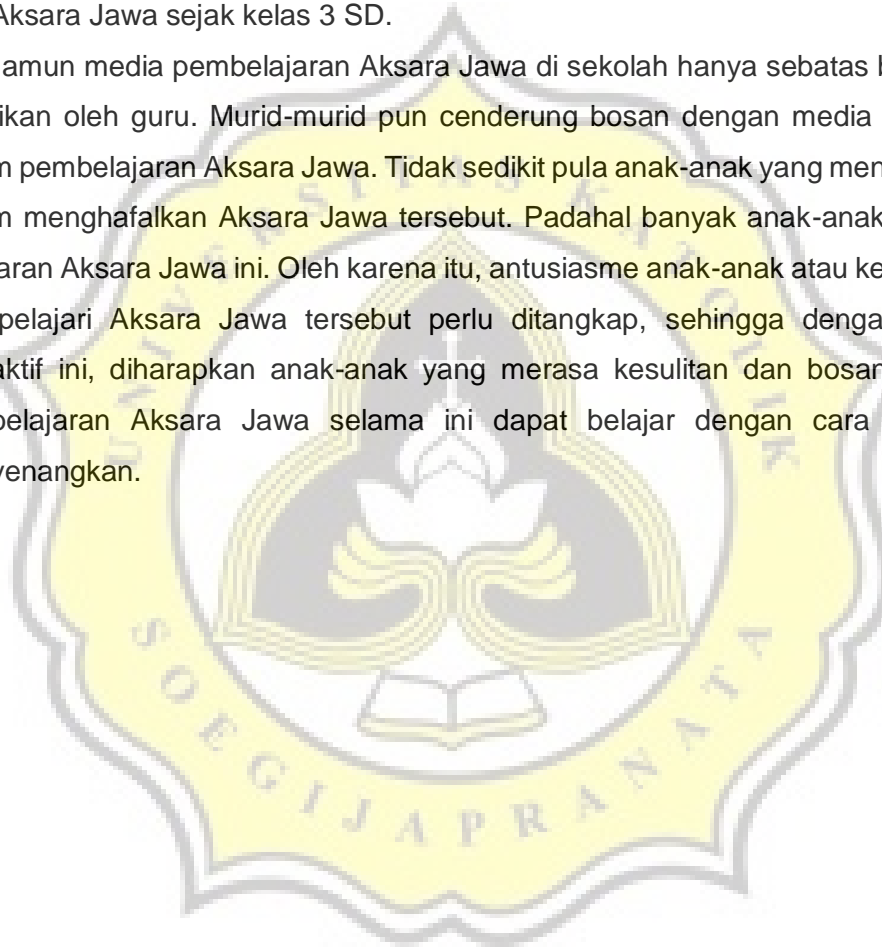
Semarang, 14 Juni 2017

Penulis

ABSTRAK

Aksara Jawa merupakan salah satu sumber keberagaman budaya berupa bahasa yang dimiliki oleh Jawa Tengah. Oleh karena itu, melestarikan Aksara Jawa adalah hal yang wajib dilakukan oleh kita sebagai masyarakat yang tinggal di tanah Jawa, khususnya Jawa Tengah. Hal tersebut perlu ditanamkan sejak dini, agar anak-anak dapat memahami dan belajar pentingnya kebudayaan tersebut. Oleh sebab itu pemerintah Jawa Tengah mengadakan pembelajaran Bahasa Jawa sejak Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah dan Aksara Jawa sejak kelas 3 SD.

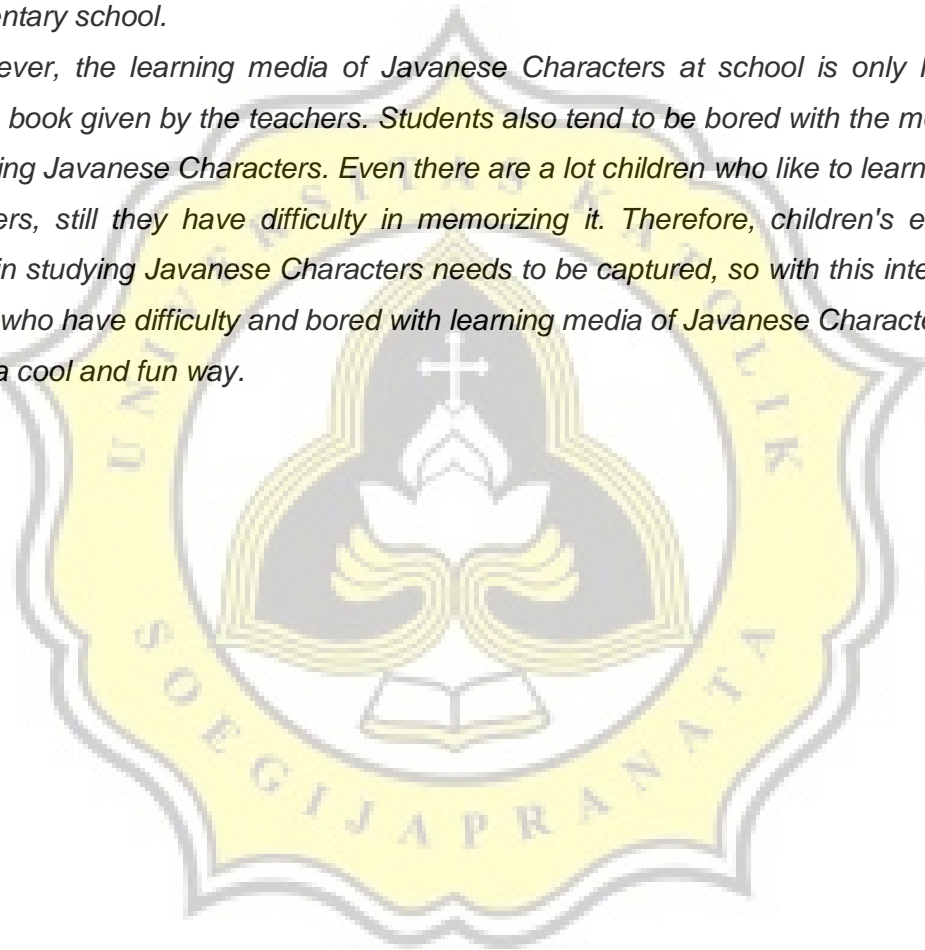
Namun media pembelajaran Aksara Jawa di sekolah hanya sebatas buku paket yang diberikan oleh guru. Murid-murid pun cenderung bosan dengan media yang digunakan dalam pembelajaran Aksara Jawa. Tidak sedikit pula anak-anak yang mengalami kesulitan dalam menghafalkan Aksara Jawa tersebut. Padahal banyak anak-anak yang menyukai pelajaran Aksara Jawa ini. Oleh karena itu, antusiasme anak-anak atau ketertarikan dalam mempelajari Aksara Jawa tersebut perlu ditangkap, sehingga dengan adanya buku interaktif ini, diharapkan anak-anak yang merasa kesulitan dan bosan dengan media pembelajaran Aksara Jawa selama ini dapat belajar dengan cara yang asik dan menyenangkan.



ABSTRACT

Javanese Characters (Aksara Jawa) is one source of cultural diversity in the form of language owned by Central Java. Therefore, maintain Javanese Characters is something that have be done by us as people who live in the land of Java, especially Central Java. It needs to be instilled early on, so that children can understand and learn the importance of their culture. Therefore, the government of Central Java has been put Java language into learning since elementary school until junior high and put Javanese Characters's lesson since grade 3 of elementary school.

However, the learning media of Javanese Characters at school is only limited to the package book given by the teachers. Students also tend to be bored with the media they use for learning Javanese Characters. Even there are a lot children who like to learning Javanese Characters, still they have difficulty in memorizing it. Therefore, children's enthusiasm or interest in studying Javanese Characters needs to be captured, so with this interactive book, children who have difficulty and bored with learning media of Javanese Characters so far can learn in a cool and fun way.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR/GRAFIK.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang Masalah.....	1
I.2 Identifikasi Masalah	4
I.3 Pembatasan Masalah.....	4
I.4 Perumusan Masalah.....	4
I.5 Tujuan Penelitian	4
I.6 Manfaat Penelitian	5
I.7 Metode Penelitian.....	5
I.7.1 Metode Studi Pustaka.....	5
I.7.2 Metode Wawancara.....	5
I.7.3 Metode Kuesioner.....	6
I.8 Sistematika Penulisan	6
BAB II Tinjauan Umum	
II.1 Kerangka Berpikir.....	7
II.2 Landasan Teori.....	8
II.2.1 Aksara Jawa.....	8
II.2.2 Sejarah Aksara Jawa	8
II.2.3 Perkembangan Pikiran/Intelektual dan Daya Ingat Anak Usia 8 tahun	9
II.2.4 Perkembangan Fantasi Anak Usia 8 tahun.....	10
II.2.5 Kategori Buku Untuk Anak Usia 8 tahun	12
II.2.6 Analisa SWOT.....	12
II.2.7 Teori Efek Komunikasi Masa	12
II.2.8 Metode Penelitian Campuran (<i>Mixed Methods</i>).....	13
II.2.9 Teori Warna	14
II.2.10 Teori Layout	

II.3	Kajian Pustaka.....	15
II.3.1	Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak_Dr. Reni Akbar-Hawadi,2011	15
II.3.2	Psikologi Perkembangan_Drs. H. Abu. Ahmadi dan Drs. Munawar Sholeh, 2005	15
II.3.3	Kulina Bahasa Jawa_Haryo W. M, 2015.....	15
II.3.4	Aku Bisa Basa Jawa 3_Yatmana Sudi, dkk, 2012	16
II.3.5	Sejarah Aksara Jawa_Djati Prihantono, 2011	16
II.4	Studi Komparasi	16
II.4.1	Kulina Basa Jawa	16
II.4.2	Aku Bisa Basa Jawa 3	16
II.4.3	See Inside Kapal Bajak Laut	17
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI		
III.1	Hasil Penelitian	18
III.1.1	Hasil Kuesioner.....	18
III.1.2	Hasil Wawancara.....	21
III.2	Analisis Masalah.....	22
III.3	Sasaran Khalayak.....	22
III.3.1	Demografis.....	23
III.3.2	Geografis.....	23
III.3.3	Psikografis	23
III.4	Penyelenggara.....	23
III.5	Strategi Komunikasi.....	23
III.5.1	Creative Brief	23
III.5.2	Strategi Perancangan.....	25
III.5.2.1	Materi Perancangan	25
III.5.2.2	Strategi Media Promosi	26
III.5.2.3	Timeline	27
III.5.2.4	Bugeting.....	28
BAB IV STRATEGI KREATIF		
IV.1	Konsep Visual.....	29
IV.2	Konsep Verbal	30
IV.3	Visualisasi Desain	31
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
V.1	Kesimpulan	36
V.2	Saran	36

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Buku Kulina Bahasa Jawa	2
Gambar 1.2 Diagram Senang/Tidak Belajar Aksara Jawa	2
Gambar 1.3 Diagram Sulit/Tidak Belajar Aksara Jawa	3
Gambar 1.4 Diagram Sulit/Tidak Belajar Aksara Jawa	3
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	7
Gambar 2.2 20 Karakter Aksara Jawa	8
Gambar 2.3 Bagan Analisa SWOT	12
Gambar 2.4 Buku Kulina Bahasa Jawa	15
Gambar 2.5 Buku Aku Bisa Basa Jawa 3	17
Gambar 2.6 Buku See Inside Kapal Bajak Laut	17
Gambar 3.1 Membagi Kuesioner ke SD PL Xaverius dan SD Bernadus	18
Gambar 3.2 Diagram Suka/Tidak Belajar Aksara Jawa	18
Gambar 3.3 Diagram Senang/Tidak Belajar Aksara Jawa	19
Gambar 3.4 Diagram Sulit/Tidak Belajar Aksara Jawa	19
Gambar 3.5 Diagram Menjawab Soal	20
Gambar 3.6 Grafik Alasan Kesulitan Belajar Aksara Jawa	20
Gambar 3.7 Grafik Pendapat tentang Media yang Digunakan di Sekolah	21
Gambar 3.8 Identifikasi Buku Interaktif	24
Gambar 4.1 Latar dan Background	29
Gambar 4.2 Judul Buku	30
Gambar 4.3 Cover Buku	31
Gambar 4.4 Halaman Sejarah Aksara Jawa	32
Gambar 4.5 Halaman Daftar Isi	32
Gambar 4.6 Halaman Pengenalan Aksara Jawa	33
Gambar 4.7 Halaman Latihan Aksara Jawa	33
Gambar 4.8 Halaman <i>Puzzle</i>	34
Gambar 4.9 Layout <i>Puzzle Board</i>	34
Gambar 4.10 Poster	35
Gambar 4. 11 Halaman Website	35

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Analisis Masalah SWOT	22
Tabel 3.2 Tabel Strategi Komunikasi	27
Tabel 3.3 Tabel <i>Timeline</i>	27
Tabel 3.4 Tabel Strategi Budgeting	28

