

**MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI KOSAKATA BAHASA JAWA
KRAMA UNTUK ANAK SD BERBASIS ANIMASI MOTION GRAPHIC**

Ali Rachmad Pratama Amien¹, Aryo Bayu Wibisono², Aphief Tri Artanto³,

^{1,2,3}Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Indonesia

Corresponding Author: alirachmad48@gmail.com¹

DOI: 10.15294/piwulang.v9i2.47130

Accepted: June 14th 2021. Approved: November 30th 2021. Published: December 02nd 2021

Abstrak

Indonesia memiliki berbagai macam bahasa salah satunya Bahasa Jawa. Bahasa Jawa merupakan bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi oleh masyarakat dari suku Jawa. Dalam dunia pendidikan bahasa Jawa dimasukkan kedalam pembelajaran sekolah dasar di daerah seperti Jawa timur. Namun tidak sedikit anak-anak yang kesulitan dalam mempelajari tentang pembelajaran bahasa jawa sehingga hal tersebut dapat memicu kurangnya pemahaman dalam berbahasa Jawa secara baik dan benar terutama bahasa Jawa Krama. Oleh karena itu diperlukannya suatu media pembelajaran yang berguna untuk membantu anak-anak dalam mempelajari bahasa Jawa Krama. Makalah ini membahas tentang merancang suatu media pembelajaran animasi motion graphic yang efektif serta menarik yang dapat membantu anak-anak dalam mempelajari tentang kosakata bahasa Jawa Krama dengan menggunakan pengumpulan data berupa metode kualitatif yakni wawancara serta observasi. Penelitian berbasis rancang ini mengambil studi kasus di SDN Lidah Kulon 1 Surabaya.

Kata Kunci: *animasi, media pembelajaran, bahasa jawa, sekolah dasar*

Abstract

Indonesia has various languages, one of which is Javanese. Javanese is the language used to communicate by people from the Javanese tribe. In the world of education, Javanese is included in elementary school learning in areas such as East Java. But not a few children who have difficulty in learning about learning the Java language so that it can trigger a lack of understanding of the Java language properly and correctly, especially the Java language Krama. Therefore, the need for a media that is useful for helping children in learning about Java language Krama. This paper focuses on designing a motion graphic animation instructional media that is effective and attractive to help children in learning about Krama Java language vocabulary using qualitative methods such as interviews and observation.

Keywords: *animation, learning media, Javanese language, elementary school*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki berbagai macam adat dan budaya, agama, ras, bahasa, serta suku. Suku Jawa merupakan salah satu suku yang berada di Indonesia yang terletak di pulau Jawa dengan jumlah terbanyak dari suku lain. Suku Jawa memiliki bahasa sendiri yang biasa digunakan sebagai salah satu media untuk berkomunikasi yaitu bahasa Jawa. Namun sekarang ini tidak sedikit ada masyarakat dari suku Jawa yang lebih menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat berkomunikasi (Mustikasari & Astuti, 2020). Dalam dunia pendidikan pada sekolah dasar siswa-siswi menggunakan bahasa Jawa ngoko untuk berkomunikasi ke sesama teman, dan namun ke guru siswa tersebut menggunakan bahasa Indonesia. Bahwasanya bahasa Jawa ngoko merupakan tingkatan tutur bahasa Jawa yang paling rendah dikarenakan penggunaannya untuk berkomunikasi dengan teman sebaya, orang yang memiliki derajat tinggi kepada orang yang memiliki derajat rendah, orang tua kepada orang-orang yang lebih muda. Sedangkan apabila berkomunikasi dengan orang yang lebih tua ataupun guru hendaknya siswa menggunakan bahasa Jawa krama (Putra & Purwanti, n.d.).

Proses dalam menjalin komunikasi atau interaksi sosial yang baik dalam bahasa Jawa yakni dengan menggunakan bahasa Jawa Krama (Yulianti et al., 2018). Perlunya pemberdayaan pembelajaran bahasa Jawa perlu dioptimalkan untuk mempertahankan keberagaman budaya bangsa (Rumidjan, 2016). Akan tetapi

penggunaan bahasa Jawa krama oleh anak-anak sekolah dasar hampir tidak ada atau bisa dibilang jarang hingga saat ini. Sehingga bahasa Jawa Krama kurang populer dikalangan anak-anak sekolah dasar serta mengalami penurunan penggunaan bahasa Jawa (Firmandasari et al., 2020).

Perancang melakukan riset di salah satu sekolah dasar yang berada di wilayah Surabaya yaitu SDN Lidah Kulon 1 Surabaya. Riset dilakukan dengan metode wawancara dengan salah satu guru sekolah dasar kelas 5. Mengingat masih minimnya pemahaman siswa – siswa sekolah dasar terhadap kosakata dalam bahasa Jawa dikarenakan kurangnya media pembantu pembelajaran dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Jawa untuk sekolah dasar. Media pembelajaran sendiri merupakan suatu hal yang dapat menyampaikan suatu pesan berdasarkan sumber yang terencana sehingga menghasilkan suatu lingkungan belajar kondusif (Prawiro & Irawan, 2012). Sebenarnya banyak media yang bisa digunakan sebagai pendukung untuk pembelajaran anak-anak seperti melalui video ataupun animasi. Penggunaan media pembelajaran sendiri dapat memberikan efek yang baik kepada anak-anak ketika kegiatan belajar mengajar yakni dapat membangkitkan minat belajar serta keingin tahuan yang baru, meningkatkan motivasi serta rangsangan belajar, dan membawa pengaruh psikologis kepada anak-anak (Falahudin, 2014).

Sebab media pembelajaran animasi memiliki peranan penting bagi siswa yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat memberikan suatu pemahaman kepada siswa

dalam menerima suatu materi (Utami, 2011). Dalam animasi pembelajaran sendiri dapat melibatkan indera anak-anak seperti penglihatan dan pendengaran yang dapat menyerap berbagai informasi (Hasanah & Nulhakim, 2015).

Dalam perancangan ini psikografis yang diinginkan yaitu anak sekolah dasar yang *ekstrovert*, memiliki kepribadian yang suka diperhatikan, memiliki semangat berkemauan keras, serta memiliki sifat rasa ingin tau yang besar. Memiliki gaya hidup yang sederhana namun mengikuti trend. Melakukan hobi yang disukai, suka melihat kartun animasi ketika waktu luang, membaca komik baik digital maupun cetak. Serta target audiens dalam perancangan animasi pembelajaran ini yang tepat adalah anak sekolah dasar yang berumur sekitar 7-12 tahun, baik laki-laki maupun perempuan, yang memiliki kelas sosial menengah ke atas.

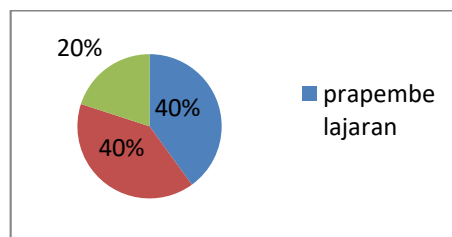
Melihat dari kondisi serta permasalahan tersebut dibutuhkan suatu media pembelajaran berbasis animasi yang cocok untuk anak sekolah dasar sebagai media pembantu dalam mengajar, dikarenakan anak sekolah dasar sendiri memiliki karakteristik suka meniru, mengamati serta tertarik dengan kartun animasi yang menarik dan lucu. Tidak hanya itu media pembelajaran animasi juga membantu dalam mempermudah guru untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga membuat anak-anak akan lebih cepat memahami dan menarik minat anak dalam belajar (Panjaitan et al., 2020).

METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan suatu animasi pembelajaran bahasa Jawa Krama untuk anak sekolah dasar yang nantinya dapat membantu dalam memahami serta belajar dengan memberikan informasi pembelajaran yang efektif dan edukatif tentang kosakata-kosakata bahasa Jawa Krama. Dengan adanya animasi pembelajaran ini agar anak-anak sekolah dasar dapat memahami serta tertarik dalam belajar bahasa Jawa Krama.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam “Perancangan Media Pembelajaran Mengenai Kosakata Bahasa Jawa Krama untuk Anak SD Berbasis Animasi Motion Graphic” ini nantinya akan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang terbagi atas data primer dan data sekunder.



Gambar 1. Prosentase Kegiatan Pembelajaran Aksara Jawa Model Grambyangan

Data Primer

Teknik pengumpulan data untuk data primer sendiri akan terdapat metode kualitatif serta kuantitatif. Untuk pengumpulan data kualitatif metode yang digunakan adalah wawancara serta observasi.

Metode wawancara

- 1) Wawancara dengan bapak Muhammad Aksun S.Pd, selaku guru di SDN Lidah Kulon 1 Surabaya. Wawancara ini dilakukan kepada tenaga pendidik atau guru terkait untuk menggali data tentang kurikulum yang digunakan serta materi bahasa Jawa yang diajarkan kepada siswa-siswanya serta bagaimana pola perilaku dari siswa-siswa ketika kegiatan belajar mengajar.
- 2) Wawancara kepada siswa-siswi SDN Lidah Kulon 1 Surabaya. Wawancara ini dilakukan untuk menggali data informasi yang akan digunakan dalam mengetahui karakter visual yang mereka sukai seperti gaya desain karakter, warna, serta alur sebagai animasi *motion graphic* nantinya.
- 3) Wawancara kepada bapak Rizky Adidharma, selaku animator dari channel youtube Rizky Riplay, wawancara ini dilakukan guna mencari informasi mengenai teknis-teknis animasi menurut beliau.

Metode Observasi

Observasi yang dilakukan bersama dengan guru dan anak-anak murid dari SDN Lidah Kulon 1 Surabaya pada waktu menggunakan aplikasi zoom meeting. Tujuan dilakukannya observasi ini digunakan untuk mengambil informasi dengan mengamati kebiasaan target audiens yaitu anak-anak sekolah dasar

Data Sekunder.

Data sekunder dalam data pendukung untuk perancangan ini melalui dari berbagai sumber dari buku, jurnal, e-book, dan website. Dalam pengambilan data sekunder sumber harus dipastikan benar-benar valid.

Tahapan Perancangan

Dalam riset membuat suatu perancangan diperlukannya sebuah tahapan-tahapan yang terstruktur untuk melakukannya, perancangan ini menggunakan tahapan pola perancangan yang dikemukakan oleh Ambrose dan Haris (Wibisono, 2020) yaitu, *define brief, research background, ideate solutions, prototype resolve, select rationale, implement delivery* dan *learn feedback*.



Gambar 1. Tahapan Perancangan

1. *Define Brief*

Define brief merupakan tahapan dalam suatu riset yang digunakan untuk menentukan bagaimana dugaan-dugaan awal yang penting sebelum menunjukkan bukti dari hasil riset. Karena dibutuhkan banyak factor dalam hipotesa, mulai dari kebutuhan *audiens* serta mendefinikan permasalahan-permasalahan dalam Perancangan media pembelajaran bahasa jawa ini. Pada tahapan ini, menemukan berbagai permasalahan mengenai tentang target audiens yaitu kurangnya penggunaan bahasa Jawa Krama oleh masyarakat

terutama anak-anak sekolah dasar. Sehingga masih ada anak-anak sekolah dasar belum memahami kosakata bahasa Jawa Krama dikarenakan kurangnya media pembantu pembelajaran untuk kosakata bahasa Jawa Krama.

2. *Research Background*

Pada tahapan *Research Background* ini berfungsi dalam menguji hipotesa-hipotesa yang telah dibuat sebelumnya. Dalam pengujian hipotesa ini menggunakan pendekatan data kualitatif dengan cara melakukan riset observasi lapang dengan wawancara. Wawancara perlu dilakukan dalam mencari atau mengumpulkan data sebagai data primer. Wawancara dilakukan kepada tenaga pendidik atau guru terkait untuk menggali data tentang materi bahasa Jawa Krama yang diajarkan kepada siswa-siswinya serta bagaimana pola perilaku dari siswa-siswa ketika kegiatan belajar mengajar. Serta wawancara bersama siswa-siswi dari sekolah dasar tersebut guna mengetahui data mengenai kegemaran serta hal-hal yang disukai oleh mereka terutama seputar animasi. Wawancara juga dilakukan kepada animator guna menggali data mengenai teknis-teknis seputar animasi. Dari hasil wawancara tersebut kemudian dianalisa dengan menggunakan metode analisa yakni analisa tema kultural.

3. *Ideate Solution*

Didalam tahapan *Ideate Solution* kami membuat konsep verbal maupun visual

yang akan menjadi sebuah dasaran kuat pemilihan *keyword* yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran bahasa Jawa. Dari hasil yang telah di tentukan, tentunya untuk menemukan ide-ide yang dapat menjadi dasaran dalam perancangan. Setelah semua data terkumpul menjadi satu dan menghasilkan suatu kesimpulan yang nantinya dapat dijadikan dalam pembuatan sebuah konsep desain yang sesuai dengan pengumpulan data sebelumnya.

4. *Prototype Resolve*

Setelah membuat suatu *keyword* serta konsep ide-ide dari data kualitatif, dalam tahapan *prototype resolve* digunakan untuk membuat beberapa alternatif desain ilustrasi-ilustrasi dalam pembuatan perancangan media pembelajaran bahasa Jawa. Tahapan ini sangat diperlukan dikarenakan dengan adanya tahapan ini dapat menghasilkan suatu karya desain yang nantinya dapat mengetahui apabila karya desain benar-benar sesuai dengan target audiens atau konsumen nantinya.

5. *Select Rationale*

Pada tahapan ini merupakan tahapan yang berfungsi untuk menentukan pilihan desain yang sudah dibuat. Dari beberapa alternatif desain tersebut akan dipilih yang manakah dapat dikatakan sesuai ataukah belum.

6. *Implement Delivery*

Apabila semua tahapan-tahapan riset tersebut telah dilalui, maka untuk hasil

akhir adalah tahapan *Implement Delivery*. *Implement delivery* merupakan tahapan dari hasil kesimpulan semua alternatif desain perancangan yang telah dirancang. Implementasi tentunya adalah media pembelajaran bahasa Jawa berbasis animasi itu sendiri dibutuhkan strategi visual yang baik agar tepat sasaran ke audiens.

7. *Learn Feedback*

Learn feedback merupakan suatu tahapan *evaluasi* untuk dapat melihat bagaimana tepatnya implementasi desain, sehingga hal tersebut menjadi jangka panjang untuk pembelajaran bahasa Jawa kedepannya.

PEMBAHASAN

Konsep Kreatif

Keyword

Dalam membentuk suatu karakteristik untuk perancangan desain dibutuhkannya suatu keyword yang baik dan unik, dikarenakan keyword adalah suatu bagian penting untuk menginformasikan suatu pesan. Dengan dibuatnya alur pembentukan keyword diatas, muncul beberapa kata yang bisa dijadikan sebagai bahan visual ataupun verbal nantinya dalam perancangan media pembelajaran mengenai kosakata bahasa Jawa Krama untuk anak sekolah dasar berbasis animasi motion graphic. Dari kata-kata yang muncul tersebut kemudian dirangkai menjadi suatu kata sebagai keyword yaitu “ Basa Sing Nyenengake” yang berarti Bahasa yang menyenangkan. Memberikan suatu pembelajaran kepada target

audiens dengan cara kreatif serta mudah dipahami oleh audiens tentang kosakata bahasa Jawa Krama yang diharapkan dapat membantu tenaga pendidik dalam kegiatan belajar mengajar dan membantu anak-anak untuk memahami.

Konsep Verbal

Konsep verbal dari strategi komunikasi dalam perancangan media pembelajaran mengenai kosakata bahasa Jawa Krama untuk anak sekolah dasar berbasis animasi motion graphic ini adalah yang terletak di dalam pemilihan bahasa yang ringan serta dapat dipahami oleh anak-anak sekolah dasar. Dalam pemilihan tipografi yang digunakan juga memperhatikan readabilitynya agar informasi edukasi yang akan disampaikan dapat dipahami oleh anak-anak terutama anak sekolah dasar. Selain menggunakan bahasa yang ringan serta jelas dan tipografi yang mudah untuk dibaca, terdapat juga visual yang dapat menarik audiens yaitu anak-anak berupa karakter visual, environment, serta penggunaan warna yang sesuai dengan target audiens.

Judul dari video animasi pembelajaran ini adalah “ Tantri Basa “ yang berasal dari adaptasi judul buku pelajaran bahasa jawa kelas 5, serta nantinya akan dirancang untuk anak-anak sekolah dasar yang ingin belajar serta memahami mengenai bahasa jawa Krama.

Dalam isi dari pembahasan perancangan ini adalah mengenai penjelasan tentang pembelajaran bahasa Jawa Krama dari buku pelajaran Tantri Basa lebih tepatnya pada halaman 28 hingga halaman 30 dengan materi “Pasinaon 2 ndhudah Teks Pawarta

Bebarengan” dengan target segmentasi yakni anak-anak khususnya yang masih di bangku sekolah dasar, yang nantinya memberikan suatu penjelasan informasi edukasi tentang materi dari bahasa Jawa Krama.

Gaya bahasa dalam video ini menggunakan 2 bahasa yakni bahasa daerah (Bahasa Jawa Krama) dan bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia yang ringan dan nantinya akan dijadikan sebagai *subtitle* video animasi yang dapat dipahami oleh target audiens yakni anak-anak yang diharapkan dapat mencerna informasi edukasi atau pesan yang diberikan.

Konsep Visual

Konsep visual pada animasi pembelajaran ini adalah menggunakan Ilustrasi dalam pembuatan video ini dengan menggunakan gaya desain atau style 2 dimensi pada desain karakternya serta nantinya objek tersebut akan mengikuti sesuai dengan keyword serta hasil analisa yang telah dibuat sebelumnya. Dalam penggunaan warna pada perancangan video animasi pembelajaran ini nantinya yang ditujukan untuk anak-anak terutama yang duduk di bangku sekolah dasar, dengan memilih warna yang colorful atau warna-warna yang cerah seperti pastel. Dimana warna ini nantinya dapat nyaman ketika dilihat atau dipandang oleh panca indra anak-anak. Semua dari konsep visual tersebut dipilih sesuai dengan pilihan dari audiens.

Hasil Akhir

Tahap akhir dalam perancangan ini adalah berupa rancangan final desain. Seluruh visual

yang telah dibuat akan direkap menjadi video animasi pembelajaran yang nantinya akan ditargetkan ke anak-anak sekolah dasar kelas 5. Berikut hasil final desain dari perancangan ini :

Media Utama

- 1) Judul video. judul dalam animasi pembelajaran bahasa Jawa ini menggunakan font yang berasal dari bagian turunan bentuk dari salah satu huruf dalam Aksara Jawa kemudian di deformasi penyederhanaan bentuk. Didalam judul tersebut juga terdapat ilustrasi wayang gunungan serta karakter yang menatap judul tersebut.



Gambar 2. Judul animasi

- 2) Isi video. Dalam isi dari pembahasan perancangan ini adalah mengenai pembelajaran tentang materi bahasa Jawa yang diambil dari buku acuan yakni buku pelajaran bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar dengan judul buku Tantri Basa dengan target segmentasi yakni anak-anak khususnya yang masih duduk di bangku sekolah dasar, yang nantinya memberikan suatu penjelasan informasi materi edukasi

tentang penggunaan bahasa Jawa Krama
kedalam teks bacaan suatu berita.



Gambar 3. Video animasi

Media Pendukung

1. Poster adalah media yang digunakan untuk memperkenalkan media utama agar target audiens tertarik untuk melihat video motion graphic dari media utama.



Gambar 4. Poster

2. Sticker merupakan media pendukung dalam media utama video motion graphic yang berguna sebagai media tambahan atau

pendukung yang akan dibagikan keanak-anak.



Gambar 5. Stiker

3. Gantungan kunci adalah media yang digunakan sebagai media pendukung pada media utama yang bertujuan sebagai reminder selain sticker agar bisa tertancap dibenak anak-anak.



Gambar 6. Gantungan Kunci

4. Penggaris juga merupakan media pendukung dalam media utama video motion graphic yang berguna sebagai media tambahan atau pendukung yang akan dibagikan keanak-anak.



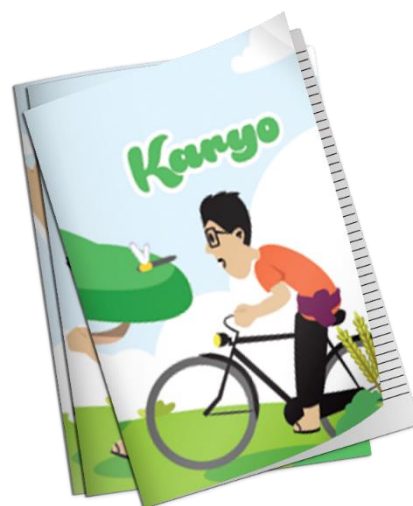
Gambar 7. Penggaris

5. Penghapus pensil juga sebagai media pendukung dalam media utama video motion graphic yang berguna sebagai media tambahan atau pendukung yang akan dibagikan keanak-anak.



Gambar 8. Penghapus Pensil

6. Buku tulis merupakan media pendukung dalam media utama video motion graphic yang berguna sebagai media tambahan atau pendukung yang akan dibagikan keanak-anak.



Gambar 6. Buku Tulis

SIMPULAN

Animasi pembelajaran bahasa Jawa ini adalah suatu video animasi yang menjelaskan dan memberikan edukasi kepada anak-anak sekolah dasar mengenai pembelajaran bahasa Jawa sehingga dapat membantu anak dalam memahami dan mempelajari. Didalam video animasi pembelajaran ini dijelaskan tentang materi bahasa Jawa yang diambil dari buku acuan yakni buku pelajaran bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar dengan judul buku Tantri Basa.

Perancangan ini diharapkan semoga dapat menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah dengan baik. Perancangan ini juga telah mealui berbagai macam proses, dengan disusun secara ilmiah mulai dari mengumpulkan data, menggali berbagai literatur, sampai memunculkan suatu solusi kreatif yang dibuat oleh penulis yaitu animasi pembelajaran tentang bahasa Jawa. Animasi ini diharapkan dapat menjadi media yang bisa membantu masyarakat

khususnya anak-anak sekolah dasar kelas 5 dalam memahami materi pembelajaran dan membantu tenaga pendidik atau guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran Bahasa Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1, 104–117.
- Firmandasari, A. R., Suryawinata, M., & Hasanah, F. N. (2020). Game Bahasa Jawa Krama Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(2), 150–160.
- Hasanah, U., & Nulhakim, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 1, 91–106.
- Mustikasari, R., & Astuti, C. W. (2020). Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa Pada Siswa Tk Dan Kb Di Kelurahan Beduri Ponorogo. *Jurnal Bahasa Sastra Dan Pengajaran*, 9, 64–75.
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588–596.
- Prawiro, S. A., & Irawan, A. H. (2012). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas 4 SD Dengan Metode Learning The Actual Object. *Jurnal Sains Dan Seni Its*, 1(1), f-28-f-33.
- Putra, F. E., & Purwanti, R. S. (n.d.). *Penggunaan Bahasa Jawa Siswa Kelas III A Sd Karangjati Tamantirto Kasihan Bantul*.
- Rumidjan, M. A. (2016). Profil Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. *Jurusan KSDP Prodi PGSD FIP Universitas Negeri Malang*, 5 (1), 55–61.
- Utami, D. (2011). animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–51.
- Wibisono, A. B. (2020). *Riset Desain : Pengumpulan Data dan Analisa*. CV. Putra Media Nusantara.
- Yulianti, I., Isnani, A., Zakkiyyah, A. L., & Hakim, J. (2018). Penerapan Bahasa Jawa Krama Untuk Membentuk Karakter Sopan Santun Di Sekolah Dasar. *Jurusan Bimbingan Dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang*, 160–165.