

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Aksara Jawa adalah salah satu peninggalan budaya yang masih dipelajari di sekolah wilayah Jawa Tengah dan Timur hingga saat ini, hal ini dapat dilihat dari adanya mata pelajaran muatan lokal (mulok) bahasa Jawa di sekolah dasar. Namun sayangnya, mata pelajaran ini kurang diminati siswa. Menurut Mulyani dalam bukunya yang berjudul 'Pembelajaran Sastra Bahasa Dan Budaya Daerah Dalam Kerangka Budaya' mengatakan bahwa salah satu masalah bahasa daerah (Bahasa Jawa) menjadi punah adalah karena adanya pandangan negatif terhadap penggunaan bahasa tersebut karena bahasa daerah dianggap kuno dan menjadi bahasa orang miskin yang tidak berpendidikan yang menjadi faktor penghalang untuk maju [1].

Pembuatan media pembelajaran yang menarik tidak perlu selalu merubahnya ke dalam bentuk digital dikarenakan buku teks masih sangat diperlukan di setiap sekolah dan dapat menjadikannya lebih menarik dengan memberikan gambar untuk menunjang tulisan (teks) yang ada. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 11 Tahun 2005, buku teks adalah buku acuan wajib untuk digunakan di sekolah yang memuat materi pembelajaran dalam rangka peningkatan keimanan dan ketaqwaan, budipekerti dan kepribadian, kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kepekaan dan kemampuan estetis, serta potensi fisik dan kesehatan yang disusun berdasarkan standar nasional pendidikan. Kemudian didukung dengan pernyataan Cunningsworth dalam jurnal yang ditulis Arifin pada tahun 2018, *textbooks are a central part of any educational system. They help to define the curriculum and can either significantly help or hinder the teacher* [2].

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 11 Tahun 2005 dan pernyataan Cunningsworth dapat disimpulkan bahwa buku teks merupakan bagian utama dari proses pembelajaran yang dapat

membantu dalam memaparkan materi-materi yang dibuat secara sistematis oleh para ahli dalam bidang masing-masing sesuai dengan materi pembelajaran yang dibutuhkan. Meskipun media *online* saat ini sudah berkembang, tetapi keberadaan buku menjadi sesuatu yang tidak bisa dihilangkan karena perpaduan unsur informatif pada sebuah buku yang digabungkan dengan ilustrasi dapat menyederhanakan informasi yang sulit ditangkap oleh kata-kata, selain itu ilustrasi mampu membuat sebuah buku menjadi lebih menarik dan tidak membosankan [3].

Lalu dalam jurnal Ayumi, yang dibuat oleh Toi Yamane dari Universitas Setsunan pada tahun 2010 ini membahas tentang kepopuleran dan penerimaan ilustrasi gaya *anime* Jepang di Indonesia untuk mengetahui seberapa besar minat yang ada terhadap anime. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Indonesia memiliki tingkat ketertarikan terhadap *anime* yang cukup tinggi salah satunya di kota besar seperti Jakarta dan Surabaya yang menduduki posisi 13 setelah kota Riyadh, Arab Saudi yang berada di posisi 12 menurut versi *google*. Dalam penelitian ini, didapatkan hasil atau total responden sebesar 87,8% yang memilih *anime* Jepang ini yaitu '*Doraemon*' [4].

*Anime kids* sendiri memiliki bentuk atau *proporsi* tubuh yang kecil atau sesuai dengan anak-anak, contohnya anime *Crayon Shinchan*, dimana karakter utama yang ditampilkan dalam *anime* tersebut adalah anak-anak yang masih sekolah. *Genre anime kids* dalam *anime* di khususkan untuk anak-anak, namun tokoh yang berada didalamnya tidak hanya anak-anak, remaja atau orangtua pun ada di dalamnya [5].

Menurut *Creative Blog Staff* dalam webnya yang berjudul "*How To Draw a Character at Different Ages*" dijelaskan bahwa adanya perbedaan karakter dalam pembuatan sebuah rancangan *anime* menurut usianya yang diambil dari ilustrator yang bernama Ilya Kushinov. Ilya memaparkan tentang bagaimana sebuah karakter dapat dikenali dilihat dari proporsi atau bentuk tubuh yang dirancang tersebut, dimulai dari bentuk rambut, ekspresi, dan bentuk tubuh yang apabila semakin bertumbuh maka ukuran tubuh pun akan semakin besar dan berubah [6].

Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa *anime* memang digemari oleh masyarakat di Indonesia. Maka dari itu peneliti memilih *anime* sebagai gaya gambar yang akan dipakai dalam perancangan buku ilustrasi pengenalan huruf Aksara Jawa. Karena dalam jurnal terdahulu sudah pernah diteliti terhadap kegemaran *anime* di Indonesia, maka dari itu bisa dijadikan suatu patokan untuk menggunakan gaya *anime kids* tersebut dalam buku ilustrasi yang akan dibuat oleh peneliti. Dalam perancangan yang akan dibuat oleh peneliti, huruf Aksara Jawa akan di *visualisasikan* dalam bentuk ilustrasi dengan menggunakan gaya *anime kids* pada desain karakternya sebagai daya tarik untuk anak-anak ataupun pembaca dengan menggunakan media buku interaktif. Buku ini disertai *puzzle* huruf Aksara Jawa dalam berbentuk stiker untuk ditempelkan pada lembar yang disediakan dalam buku ilustrasi tersebut. Digunakannya *puzzle* disini bertujuan agar anak mengingat huruf Aksara Jawa yang ditampilkan dalam buku tersebut dan tertarik untuk belajar dan menyelesaikan suatu masalah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku ilustrasi pengenalan huruf Aksara Jawa dengan menggunakan gaya *anime kids*?

## **1.3 Tujuan Masalah**

Mengetahui cara merancang buku ilustrasi pengenalan huruf Aksara Jawa dengan menggunakan gaya *anime kids*.

## **1.4 Batasan Masalah**

1. Perancangan buku ilustrasi pengenalan huruf Aksara Jawa untuk anak usia 8-9 tahun.
2. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah jenis ilustrasi anime dengan gaya anime kids yang populer dikalangan anak-anak.

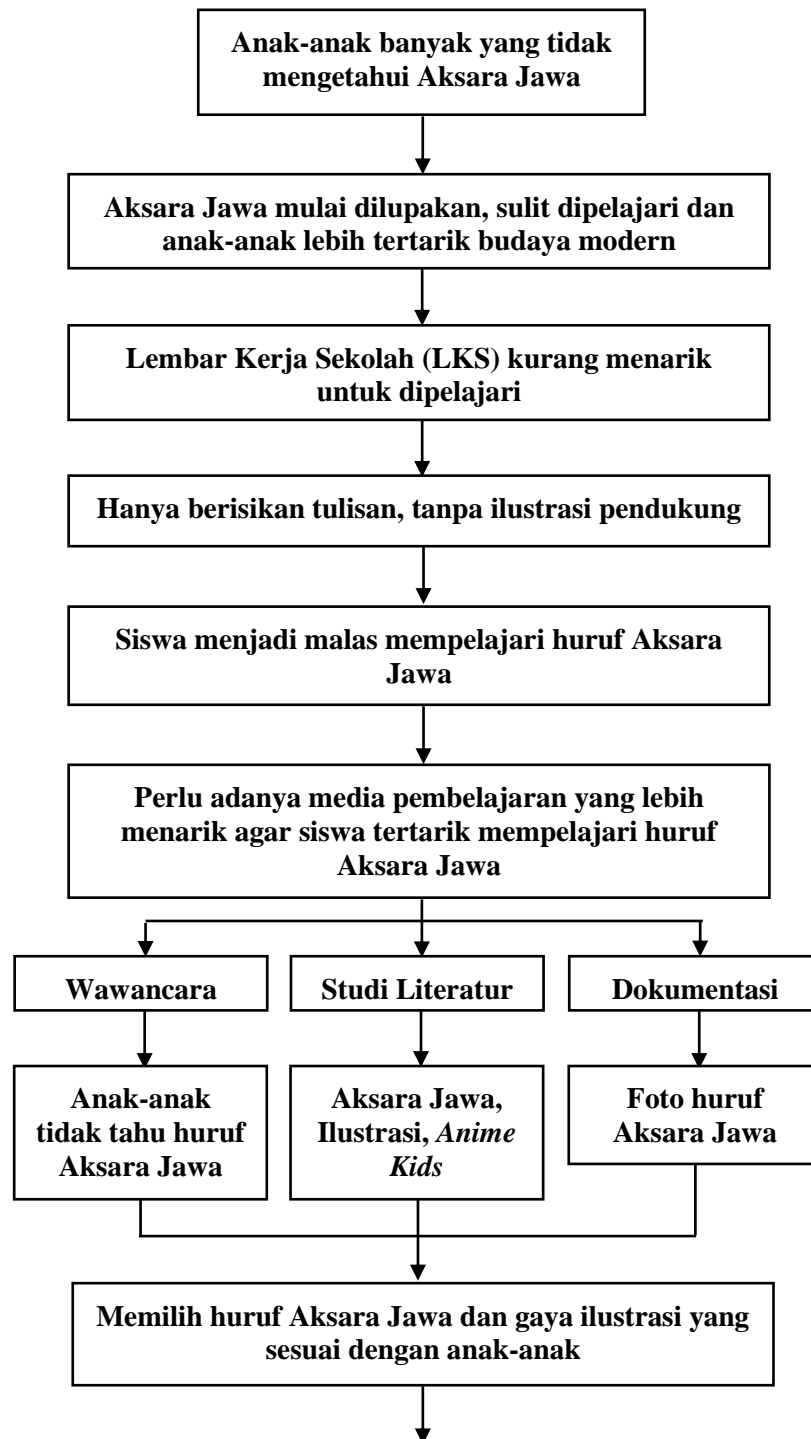
### **1.5 Manfaat Penelitian**

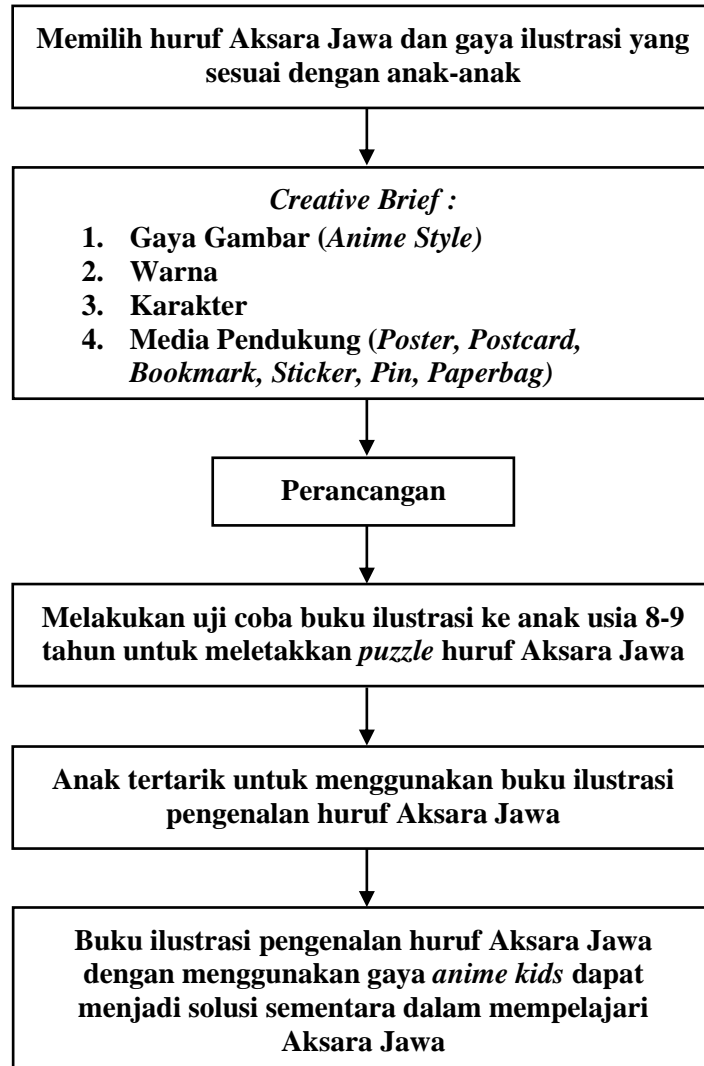
1. Sebagai media pembelajaran alternatif buku bagi siswa sekolah dasar di pulau Jawa.
2. Sebagai sumber referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin merancang buku ilustrasi yang lebih baik.
3. Memberikan dorongan atau motivasi dalam meningkatkan minat baca kepada siswa sekolah dasar.
4. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang huruf Aksara Jawa.

### **1.6 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah jenis penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif karena ditujukan untuk memahami serta menafsirkan suatu peristiwa dalam situasi yang wajar atau apa adanya [7].

## 1.7 Kerangka Penelitian





Gambar 1 Kerangka Penelitian  
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2021)