

84526/14/09



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

RSOP
741.5
Jas
P-1
Lang

TUGAS AKHIR - PD 1581

PERANCANGAN KOMIK ANAK SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN BAHASA JAWA

SIGIT PRAYITNO YOSEP
NRP 3401 100 080

Dosen Pembimbing
Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si.

BIDANG STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2009

PERPUSTAKAAN ITS	
Tgl. Terima	17-2-2009
Terima Dari	H
No. Agenda Prp.	040



TUGAS AKHIR - PD 1581

**THE DESIGN OF THE CHILDREN COMIC BOOK
AS A SUPPORTING MEDIA
FOR JAVA LANGUAGE EDUCATION**

SIGIT PRAYITNO YOSEP
NRP 3401 100 080

Dosen Pembimbing
Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si.

**BIDANG STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2009**

**PERANCANGAN KOMIK ANAK SEBAGAI MEDIA
PENDUKUNG PEMBELAJARAN BAHASA JAWA**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada
Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :
SIGIT PRAYITNO YOSEP
Nrp. 3401 100 080

SURABAYA, FEBRUARI 2009

Disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir



B. T. J.

Dr. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si.
NIP. 131 879 386

PERANCANGAN KOMIK ANAK SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN BAHASA JAWA

Nama Mahasiswa : SIGIT PRAYITNO YOSEP
NRP : 3401 100 080
Jurusan : Desain Produk Industri, FTSP – ITS
Dosen Pembimbing : Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si.

Abstrak

Perancangan Komik Anak sebagai Media Pendukung Pembelajaran Bahasa Jawa ini berupa komik yang menggunakan materi bahasa jawa dalam mengkomunikasikan cerita-cerita didalamnya. Media ini merupakan salah satu media alternative dalam menarik minat anak-anak untuk mempelajari bahasa daerah tersebut yang mulai banyak ditinggalkan.

Dari riset tentang kegemaran anak, menyatakan bahwa anak lebih suka menghabiskan waktu senggangnya untuk membaca dan bacaan yang paling sering dibaca adalah komik. Jenis komik yang paling diminati sekarang ini adalah Manga Jepang seperti komik Naruto, Dragon Ballz, Doraemon, dan lain-lain. Dari sekian banyak tema komik, Petualangan atau tentang Kisah Hidup suatu Tokoh lah yang sangat diminati oleh anak-anak.

Melihat begitu pentingnya usaha pelestarian bahasa jawa sejak dini di masyarakat yang sudah mulai meninggalkan bahasa Jawa ini, khususnya dari generasi muda, maka penulis ingin merancang sebuah komik petualangan sebagai media pendukung pembelajaran bahasa jawa untuk siswa-siswi di tingkat Sekolah Dasar, khususnya kelas 3, sebagai tahap awal pembelajaran tata bahasa jawa pada tingkat sekolah dasar. Komik yang akan dirancang ini dengan tujuan untuk menarik minat anak-anak untuk mempelajari bahasa Jawa.

Kata kunci: “Petualangan Bahasa”

THE DESIGN OF THE CHILDREN COMIC BOOK AS A SUPPORTING MEDIA FOR JAVA LANGUAGE EDUCATION

Name : SIGIT PRAYITNO YOSEP
NRP : 3401 100 080
Department : Desain Produk Industri, FTSP – ITS
Mentor : Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si.

Abstract

The design of the children comic book as a supporting media for Java language Education is a comic books which use the Java language to translate the conversation and telling the story to the children. This media is the one of the many alternative media. This comic book is aiming to increasing children interest in studying Java language which starting left by the Javanese.

From the researching about intersting of child, the result is children prefer to pass the spare time to read a book and the comic book is the most interest thing. And the most enthused type of the comic, in this time, is Manga from Japan, like the comic of Naruto, Dragon Ballz, Doraemon, and others. Adventure is the theme that very enthused by children.

The effort to keep Java Language to be come everlasting element of the javanese culture, is important thing to do, although it started to leaved by the people, specially from the youth generation. The writer hope this design of the children comic book can support the learning process for Elementary School level, specially at class 3, as early stage to study the structure of Java language. And all the proses can be fun to learn.

Keywords: "Language Adventure "

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya dengan kasih dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat pada waktunya.

Didalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, saran, bimbingan maupun kritikan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si., selaku dosen pembimbing atas waktu dan sumbangsih pikiran dalam memberikan bimbingan, serta pengarahan sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan tepat waktu.
2. Seluruh Dosen Pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual di Jurusan Desain Produk Industri ITS, yang telah memberikan banyak ilmu, masukan dan pengetahuan selama penulis ada di kampus.
3. Seluruh Staff / Karyawan Jurusan Desain Produk Industri ITS atas semua bantuan yang diberikan.
4. Seluruh Guru-guru pengajar di SDN Klampis Ngasem I atas bantuan yang diberikan dalam pelaksanaan riset dan penyebaran kuisioner untuk siswa kelas III.
5. Orang tua dan keluarga terbaik yang telah mendidik dan membesarkan penulis serta atas segala doa dan segala dukungan terhebat yang diberikan.
6. Teman-teman kru dari DetEksi Jawa Pos atas doa, bantuan dan dukungannya.
7. Teman-teman dari LPMB FE Unair. Thxs banget doanya.
8. Teman-teman seperjuangan, semua sahabat dan saudara-saudaraku di GM 14, Mathur Thxs banget my bro...
9. Teman-teman spesial dan sahabat-sahabatku di Blitar, Nganjuk, Ngawi, Malang, Jogja, Jakarta, Surabaya, dll. terima kasih atas doa, dukungan dan semua kenangan

yang selalu memberi semangat dan inspirasi.

10. Semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat di sebutkan satu persatu. Terima kasih semuanya.

Akhir kata kritik dan saran selalu kami nantikan dari semua pihak karena penelitian ini juga jauh dari kesempurnaan, semoga ini bermanfaat bagi kita semua.

Surabaya, Februari 2009

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Batasan Masalah	12
1.4 Rumusan Masalah	13
1.5 Tujuan	13
1.6 Manfaat	13
1.7 Ruang Lingkup	14
1.8 Sistematika Penulisan	15
1.9 Metodologi Perancangan	16

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING

2.1 Pengenalan Bahasa Jawa	17
2.1.1 Fonologi	18
2.1.2 Penjelasan Vokal	18
2.1.3 Penjelasan Konsonan	19
2.1.4 Fonotaktik	20
2.1.5 Dialek-Dialek Bahasa Jawa	20
2.1.6 Fraksi	22
2.1.7 Perbedaan Gaya Dalam Bahasa Jawa	22
2.2 Kurikulum Bahasa Jawa Kelas 3 SD	23
2.3 Tentang Komik	28
2.3.1 Terminologi Komik	28

2.3.2	Jenis Komik	28
2.3.3	<i>Genre Komik</i>	30
2.3.4	<i>Perkembangan Komik Indonesia</i>	35
2.3.5	<i>Komik Manga Di Indonesia</i>	37
2.3.6	Definisi Komik dari Berbagai Sumber	40
2.3.7	<i>Kenapa Memilih Komik</i>	41
2.4	Karakteristik Anak Kelas 3 SD umur 9 Tahun	44
2.4.1	Beberapa Tugas Perkembangan Fase Anak	45
2.4.2	Psikologi dan Karakteristik Anak	45
2.5	<i>Pelajaran Sains</i>	47
2.5.1	<i>Definisi Sains</i>	47
2.5.2	<i>Pembelajaran Sains</i>	48
2.5.3	<i>Standar Penilaian Buku Sains</i>	53
2.5.4	<i>Kajian Tentang Buku Yang Mencerdaskan</i>	53
2.6	Data Tentang Batik-batik Jawa	55
2.7	Studi Eksisting	57
2.7.1	Analisa Eksisting Buku Pelajaran Bahasa Jawa	57
2.7.1.1	Analisa Visual	57
2.7.1.2	Analisa Komunikasi	58
2.7.1.3	Analisa Media	58
2.7.1.4	Analisa Konsumen / Audiens	59
2.7.2	Analisa Komparator Komik 3Menit Belajar Ilmu Pengetahuan	60
2.7.2.1	Analisa Visual	60
2.7.2.2	Analisa Komunikasi	61
2.7.2.3	Analisa Media	61
2.7.3	AnalisaKomparator Komik Anak Sekolah	62
2.7.3.1	Analisa Visual	62
2.7.3.2	Analisa Komunikasi	63
2.7.3.2	Analisa Media	63
2.7.4	Analisa Komparator Komik Cakrawala Sains Sahabat Indomilk dalam Majalah Mentari	64
2.7.4.1	Analisa Visual	64
2.7.4.2	Analisa Komunikasi	65
2.7.4.3	Analisa Media	65
2.7.5	Analisa Komparator Komik Sains Kuark	65
2.7.5.1	Analisa Media dan Komunikasi	66
2.7.5.2	Analisa Visual	67

BAB III METODE PENELITIAN	69
3.1 Definisi Judul dan Sub Judul	69
3.2 Teknik Sampling	69
3.2.1 Populasi	69
3.2.2 Sampel	70
3.2.3 Jenis Sumber Data	72
3.2.4 Teknik Pengumpulan Data	73
BAB IV KONSEP DESAIN	75
4.1 Penelusuran Masalah	75
4.2 Segmentasi Pasar, Targeting dan Positioning	77
4.2.1 <i>Segmentasi</i>	77
4.2.2 <i>Targeting</i>	79
4.2.3 <i>Positioning</i>	79
4.2.4 <i>Unique Selling Point</i>	80
4.3 Makna Denotatif atau Harafiah dan Makna Konotasi Dari Komik	80
4.4 Karakteristik Komik Bahasa Jawa	81
4.5 Karakteristik Eksisting Yang Dipertahankan	82
4.6 Konsep Desain Komik	82
4.7 Startegi Komunikasi	84
4.8 Pengemasan Materi Bahasa Jawa dalam Komik	86
4.9 Strategi Media dan Visual Komik	89
4.10 Kriteria Desain komik	92
4.10.1 Tema Komik Yang Di Pilih	92
4.10.2 Gaya Cerita / Genre	92
4.10.3 Plot / Alur Cerita	92
4.10.4 Penokohan	92
4.10.5 Setting / Latar	93
4.10.6 Materi Buku Komik	94
4.10.7 Karakter Visual Pendukung	94
4.10.8 Judul komik	95

BAB V IMPLEMENTASI DESAIN

5.1	Judul Komik Terpilih	109
5.2	Tokoh Utama Dan Pendukung Terpilih	109
5.3	Cover Komik	110
5.4	Pengenalan Karakter Komik	111
5.5	Sub Cover Komik	116
5.6	Panel Komik	117
5.7	Materi Bahasa Jawa	119
5.8	Game Evaluasi Bahasa Jawa	121
5.9	Kamus Bahasa Jawa	124
5.10	Back Cover / Ringkasan	126

BAB VI PENUTUP

6.1	Kesimpulan	127
6.2	Saran	127

DAFTAR PUSTAKA	128
DAFTAR LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 1.1	satu buku Pelajaran Bahasa Jawa di Jawa Timur yang di sesuaikan dengan kurikulum	10
Gambar 1.2	Komik-komik dengan materi Pembelajaran untuk Anak-anak yang sudah Terbit di Toko Buku- Toko Buku di Jawa Timur	11
Gambar 1.3	Bagan Metodologi Perancangan	16
Gambar 2.1	Contoh Komik Petruk.	31
Gambar 2.2	si Buta Yang telah di cetak Ulang(kiri) dan si buta Klasik(kanan)	33
Gambar 2.3	Komik Ramayana Karya R. A Kosasih.	34
Gambar 2.4	Bagan peta konsep pada buku pelajaran sains	52
Gambar 2.5	Batik Non Geometris (Cjoeniani's Weblog)	55
Gambar 2.6	Batik Non Geometris (Cjoeniani's Weblog)	56
Gambar 2.7	Halaman buku pelajaran Bahasa Jawa	59
Gambar 2.8	Halaman buku 3 Menit Sains	60
Gambar 2.9	Halaman Komik Sains Anak Sekolah	62
Gambar 2.10	Halaman Komik Sains sisipan Majalah Mentari	64
Gambar 2.11	Halaman Komik Sains Kuark Anak Sekolah	65
Gambar 4.1	Bagan Konsep Desain Komik	83
Gambar 4.2	Breakdown Konsep	84
Gambar 4.3	Komik Naruto	91
Gambar 4.4	Karakter Komik terpilih	92
Gambar 4.5	Gambar Candi dan Joglo khas Jawa	93
Gambar 4.6	Landscape komik	93
Gambar 4.7	Sulur	94
Gambar 4.8	Ornamen Batik kawung	94
Gambar 4.9	Beberapa bentuk dalam Karakter Wayang yang diadopsi	95
Gambar 4.10	Karakter Wayang yang diadopsi untuk dasar pembuatan beberapa desain karakter tokoh komik, untuk memperkuat kesan budaya Jawa pada buku	95
Gambar 4.11	Judul Komik terpilih	95
Gambar 4.12	Bagan Alur dari Cerita Komik	99
Gambar 5.1	Logo Judul Komik	109



Gambar 5.2	Karakter Komik Terpilih	109
Gambar 5.3	Cover Komik	110
Gambar 5.4	Pengenalan Karakter Komik	111
Gambar 5.5	Sub Cover Komik	116
Gambar 5.6	Contoh Panel Komik	117
Gambar 5.7	Materi Bahasa Jawa	119
Gambar 5.8	Game Evaluasi Bahasa Jawa	121
Gambar 5.9	Kamus Bahasa Jawa	124
Gambar 5.10	Back Cover / Ringkasan Cerita	126



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perancangan Komik Anak sebagai Media Pendukung Pembelajaran Bahasa Jawa ini berupa komik yang menggunakan materi bahasa Jawa dalam mengkomunikasikan cerita didalamnya. Dan Media ini merupakan salah satu media alternative dalam menarik minat anak-anak khususnya pada tingkat itu untuk mempelajari bahasa daerah tersebut yang mulai banyak ditinggalkan seperti terlihat pada fenomena-fenomena berikut.

Makin sedikitnya penggunaan bahasa Jawa dalam pergaulan sehari-hari orang Jawa telah mengakibatkan bahasa Jawa semakin ditinggalkan. Bahasa Jawa kini berada di ambang kematian karena dinilai tidak lagi praktis sebagai bahasa pergaulan.

- *Presiden Soesilo Bambang Yudhoyono berpendapat bahwa sekarang Bahasa Jawa mulai ditinggalkan oleh para pemakainya di Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Yogyakarta. "Kalangan yang mulai meninggalkan tersebut terutama di kalangan generasi muda," kata Presiden dalam sambutan tertulis pada pembukaa Kongres Bahasa Jawa IV di Semarang, Jawa Tengah, yang dibacakan oleh Menteri Pendidikan Nasional Bambang Soedibyo.*

- *Menurut Presiden bahkan Bahasa Jawa ditinggalkan dalam lingkungan keluarga. Dongeng dalam Bahasa Jawa pun telah lama ditinggalkan. "Mereka lebih menggunakan bahasa Indonesia," katanya. Bahasa asing terutama Bahasa Inggris justru dalam posisi strategis. Akibatnya, perilaku masyarakat Indonesia berubah.*

- *Maka Presiden meminta Bahasa Jawa tetap dilestarikan. "Jangan sampai bahasa Jawa hilang," ujarnya dalam sambutan itu. Pelestarian Bahasa Jawa bisa dilakukan di keluarga dan sistem pendidikan formal.¹*

KabarIndonesia - Keputusan bijak penerapan program Sehari Bahasa Jawa (Java Day) oleh Kepala Dinas Pendidikan (Dispendik) Kota Surabaya menjadi barang hangat di ruang publik. Melalui surat nomor 421.2/0123/436.5.6/2008 tertanggal 14 Januari 2008, Kepala Dinas Pendidikan (Dispendik) Kota Surabaya, Sahudi, mencanangkan program Sehari Berbahasa Jawa (java day) sebagai media komunikasi dan interaksi pada seluruh sekolah di Surabaya setiap hari senin.

Keputusan tersebut menjadi objek perdebatan dan bertentangan tatkala disandingkan dengan semangat zaman. Sedangkan, sikap kritis lain juga diwacanakan oleh ketua Paguyuban Pengarang Sastra Jawa (PPSJ) Surabaya, Bonari Nabononar.

Dia mengatakan saat ini dalam praksisnya tidak ada bacaan berbahasa Jawa untuk siswa. Namun, tak sedikit pula yang berapresiasi terhadap gagasan penerapan java day pada sekolah-sekolah di Surabaya sebab di dalam bahasa Jawa tertanan ajaran adiluhung yang patut dilestarikan demi membendung derasny arus globalisasi.

Ini ditenggarai dengan derasny arus globalisasi melalui celah-celah kapitalis pada beberapa sektor industri dan teknologi di Surabaya yang lambat laun menenggelamkan kearifan lokal. Oleh karena itu mutlak dibutuhkan lokal genius sebagai kekuatan untuk menapis budaya asing yang menerobos masuk.²

¹ **TEMPO Interaktif, Semarang:**(Senin, 11 September 2006)

² 04-Feb-2008, 17:14:13 WIB - [www.kabarindonesia.com]

Menurut Kadiknas Kota Surabaya, Sahudi, program Hari Berbahasa Jawa dimaksudkan untuk mengantisipasi *makin pudarnya kemampuan berbahasa lokal di kalangan pelajar Surabaya, oleh karena kemampuan berbahasa Jawa di kalangan pelajar di Metropolis dirasakan makin mengkhawatirkan*. Ditambahkan, isi Surat Edaran tersebut adalah memprogramkan hari khusus berbahasa Jawa, yaitu dua hari berbahasa Jawa dalam seminggu, sedangkan hari lainnya dapat digunakan untuk wajib berbahasa Inggris maupun bahasa Indonesia. Dijelaskan lebih lanjut, kebijakan tersebut diambil karena selama ini Bahasa Jawa jarang sekali digunakan dalam berkomunikasi di sekolah, baik antar siswa maupun antara siswa dan guru. Sebagian besar siswa berinteraksi dengan bahasa Indonesia. Akibatnya, bahasa Jawa semakin dilupakan.³

“Dilingkungan pendidikan swasta, bahasa Jawa memang kian tidak populer. Proses interaksi diluar kelas maupun kegiatan belajar mengajar lebih sering menggunakan bahasa Indonesia. Bahkan, beberapa sekolah menggunakan bahasa Inggris untuk komunikasi.

Sekolah Al Falah, misalnya. Di sekolah itu – mulai TK hingga SMA, saat ini terdapat 1250 siswa. Lebih dari 90 persen siswa menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi sehari-hari.

Menurut Zainuril Huda, Humas Yayasan Pendidikan Al Falah Surabaya, di sekolahnya sebenarnya sudah ada muatan local bahasa Jawa. Jumlah waktu pengajarannya satu jam pelajaran. *“Itupun sering ditentang wali murid. Mereka menanyakan apakah bahasa Jawa masih penting,”* ucapnya.⁴

³ 22-01-2008 08:38:23 [at]surabaya.go.id

⁴ Jawa Pos, Metropolis Pendidikan, hal 31, Jumat 11 Januari 2008

Prof Setya Yuwana berpendapat lain. Menurutnya, sulit bagi siswa bisa mengerti dan paham budaya dan bahasa Jawa kalau penerapannya hanya di sekolah saja. Kalau mau efektif, selain di sekolah, lingkungan rumah, dan masyarakat juga harus mendukung. Sama-sama menggunakan bahasa.

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Unesa ini punya dasar. Selama ini siswa sebenarnya sudah diajari bahasa Jawa. Tapi siswa banyak yang tidak paham dengan yang diajarkan gurunya. Karena saat berada di rumah, percakapan dengan keluarga selalu menggunakan bahasa Indonesia. Demikian juga ketika bergaul dengan teman dan masyarakat.

Dari data kuisioner yang disebar ke salah satu sekolah, menyimpulkan bahwa ketika anak berbicara dengan teman lebih menggunakan bahasa Indonesia (84,3 %), ketika berbicara dengan Guru di sekolah juga menggunakan bahasa Indonesia (97,4 %), dan Ketika berbicara dengan Orang tua pun lebih memilih menggunakan Bahasa Indonesia (86,8 %). Selain dari pada itu, pelajaran Bahasa Daerah atau bahasa Jawa juga tidak disukai oleh siswa (76,3 %). Hal ini membuktikan bahwa bahasa Jawa benar-benar sudah ditinggalkan oleh masyarakat, khususnya dari generasi muda.

Selain itu, ada kesan sekolah masih setengah hati mengajarkan bahasa Jawa. Meski sudah ada konsep yang baik, praktik pengajaran bahasa dan sastra Jawa di sekolah cenderung hanya sebatas menghafal nama anak-anak binatang, biji-bijian, daun-daunan, pusaka, dan tata bahasa. *Unsur kreatif dan apresiatifnya minim sekali. Bahkan sering tak ada.* Ironisnya, sudah demikian, pengantar pelajaran bahasa Jawa disampaikan guru dengan bahasa Indonesia. Celakanya si guru ternyata banyak yang tidak ahli di bidang tersebut.⁵

⁵ Januari 29, 2008 (Surya) Posted by fajarwisnu in Pendidikan. SMK Negeri 5 Surabaya

Suparto Brata, yang merupakan saksi sejarah perubahan zaman yang terjadi di Indonesia. Mulai dari zaman penjajahan Belanda hingga derasnya arus globalisasi, penulis Kremil ini tetap eksis berjalan dijalurnya. Puluhan karya mulai cerpen novel dalam bahasa Indonesia dan Jawa telah ditelurkannya.

Namun di tengah kegemarannya menulis Suparto juga menyimpan kekhawatiran terhadap pengikisan budaya oleh generasi muda. "Krisis kesastraan ini sudah berlangsung sejak diberlakukannya kurikulum tahun 1975 dimana pelajaran sastra dan bahasa Indonesia digabung jadi satu. Krisis semakin menjadi saat arus globalisasi datang dan generasi muda tak punya pegangan kebudayaan terutama kesastraan lokal yang kuat," kenang penulis belasan cerita rakyat dalam bahasa Jawa itu.

Tetapi besarnya arus globalisasi dan semakin terkikisnya nilai kesastraan lokal di tanah Jawa tidak membuat Suparto patah arang. Justru minimnya minat generasi muda membaca buku bahasa Jawa membuat dirinya semakin tertantang.

"Saya ingin kesastraan Jawa menjadi bagian sastra dunia. Untuk mencapai itu saya harus tetap menulis hingga tutup usia, agar mampu menjadi penyemangat bagi generasi muda. Karena buku adalah bagian terpenting dalam sejarah bangsa," tandasnya.⁶

Dilain sisi, menurut penulis artikel dari surabaya.net menyatakan bahwa Penggunaan Bahasa Jawa bermanfaat untuk pendidikan budi pekerti. "Dalam bahasa Jawa ada nilai-nilai luhur budi pekerti dan sopan santun," ujar SETYO.

Penggunaan bahasa Jawa, kata SETYO, dipicu adanya krisis multidimensi, krisis moral yang terjadi saat ini. Ia menilai generasi muda semakin tidak punya sopan santun. "Harapannya selain melestarikan bahasa Jawa juga yang utama pendidikan budi pekerti, sopan santun pada orang tua dan sesama," jelas SETYO.

Penggunaan Bahasa Jawa saat jam-jam pelajaran merupakan hal yang sulit dan sebaiknya tidak digunakan. SETYO

⁶ Surya online 28 januari 2008

menegaskan tidak akan memaksakan penggunaan Bahasa Jawa ke semua orang.

"Jawa Timur kan multi etnis, jadi tidak bisa diterapkan untuk semua orang. seperti di Madura, Pasuruan, Situbondo. Kita tidak akan memaksakan bahasa Jawa untuk etnis lain,"pungkasnya. (kss/tin)⁷

Jika melihat dari segi manfaat positifnya, pengajaran bahasa Jawa bermanfaat untuk melestarikan salah satu dari ragam budaya yang di wariskan nenek moyang kita. Selain dari pada itu, pengajaran bahasa Jawa ini juga bermanfaat untuk memberi pembelajaran tentang sopan santun bagi siswa yang sesuai dengan adat dan budaya Jawa. Oleh sebab itu sangat tepatlah jika pengajaran bahasa Jawa di berikan pada anak mulai dari usia dini, seperti yang dipaparkan oleh beberapa pakar budaya di atas.

Pada anak usia dini sampai sembilan tahun adalah masa yang paling baik untuk belajar bahasa. Bahasa Jawa ragam ngoko memiliki kosakata yang sangat banyak, sehingga perlu diajarkan sedini mungkin, sementara ragam kromo sangat sedikit dan pemakaiannya diperlukan kecerdasan yang memadai.

Ketiga, perlu tersedia bacaan bahasa Jawa baik ragam ngoko maupun kromo dengan memuat materi cerita binatang, wayang, tumbuhan, atau seni Jawa lain, sehingga siswa akan kaya terhadap pengetahuan Jawa. Metode pembelajaran menggunakan pendekatan sastra sehingga dapat memanfaatkan bacaan itu.⁸

Sekarang ini, sudah ada buku-buku panduan belajar siswa-siswa Sekolah Dasar yang dibuat dengan dasar kurikulum berbasis kompetensi (KBK), salah satunya dari Propinsi Jawa Timur. Beberapa buku pelajaran bahasa Jawa di Jawa Timur sudah di sesuaikan dengan Surat Keputusan Gubernur Jawa Timur Nomor : 188/188/KPTS/013/2005, tanggal 11 Juli 2005

⁷ Surabaya.net 14 februari 2008-02-25

⁸ Kamis, 16 Maret 2006 **Harian KOMPAS**

bab Kurikulum Bahasa Jawa.⁹ Ada berbagai variasi buku pelajaran yang dibuat beberapa penerbit buku untuk edisi buku pelajaran Bahasa Jawa ini, seperti buku-buku pelajaran lainnya.

Bahkan sekarang ini sudah banyak media-media baru yang digunakan untuk mendukung system pembelajaran disekolah, dan untuk mempermudah siswa untuk memahami dan mengerti materi yang diberikan. Salah satu dari media-media baru itu seperti buku komik sebagai media pembelajaran yang sekarang ini sudah ada untuk materi pelajaran biologi, fisika, matematika, komputer, agama, IPA, IPS, bahasa Inggris, dan lain-lain.

Kenapa memilih media Komik ? Begitulah selintas pertanyaan tentang penggunaan media ini dalam penyampaian materi-materi pelajaran sekolah bagi anak. Dari beberapa pihak menyatakan bahwa komik adalah media yang sangat dekat dengan anak yang sangat memungkinkan dijadikan alternatif media untuk pembelajaran atau untuk menyampaikan materi-materi pelajaran disekolah melalui bahasa komik anak.

Berikut beberapa sumber yang mendukung komik sebagai salah satu media alternatif dalam menyampaikan pembelajaran untuk anak.

Komik Sebagai Media Pembelajaran

Komik merupakan media, media penyampaian ide, gagasan dan bahkan kebebasan berpikir. Isi pesan dari komik itu lah yang menjadi kunci. Selama komik belum lagi menemukan kunci sebagai media yang mengedukasi sepertinya peran kucing-kucingan antara pembuat komik, pembaca dan orang tua dan sekolah di sisi lain akan terus berlangsung.

⁹ Drs S Hadipriyono, dkk, Ngeluri Bahasa Jawa, Piwulang Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 1, Aksara Multi Sarana, Surabaya, 2006

Dari sekian banyak tema komik, Petualangan atau tentang Kisah Hidup suatu Tokoh lah yang sangat diminati oleh anak-anak (69,1 %). Sedangkan Genre yang paling diminati adalah genre Aksi semisal : Super hero, Permainan atau Eksperimen-eksperimen, Pertarungan, dan lain-lain (33,3 %). Setting dunia yang paling disukai adalah cerita petualangan di sebuah dunia fantasi (61,9 %) yang penuh imajinasi dengan karakter-karakter tokohnya yang heroic (88,1 %) seperti komik Naruto yang sangat disukai oleh anak-anak sekarang ini (40,5 %).

Hal-hal itulah yang memberikan peluang bagi para penerbit untuk merancang buku pembelajaran dalam bentuk buku komik. Tentunya dengan alasan bahwa komik adalah salah satu media yang dekat dengan anak, sehingga sangat mudah menyipkan materi suatu pembelajaran dalam cerita komik.

Komik pembelajaran untuk anak seperti yang dijelaskan di atas, sekarang ini sudah cukup banyak di pasaran. Komik tentang Sains, Fisika, Biologi, Matematika, Agama, dan lain-lain. Melalui observasi di beberapa toko buku dan melalui interview dengan pakar, sangat disayangkan sekali belum ada untuk materi pengenalan bahasa Jawa maupun untuk panduan atau penuntun materi bahasa Jawa untuk anak. Bahkan buku-buku bacaan berbahasa Jawa yang menarik untuk anak pun belum ada.



Gambar 1.1

SALAH satu buku Pelajaran Bahasa Jawa di Jawa Timur yang di sesuaikan dengan kurikulum. (dok. Penulis)

Memang kontrol terhadap isi pesan itu perlu dilakukan tapi bukan dengan melarang dan menjadikan komik sebagai buku terlarang.¹⁰

Komik dipercaya bisa menjadi alat yang cukup efektif dalam menumbuhkan minat baca anak-anak. Lewat komik, anak diajak untuk berimajinasi. Dan, melalui komik pula anak dikondisikan bahwa membaca adalah kegiatan yang menyenangkan.

Dikatakan Ketua Departemen Ilmu Perpustakaan FIB UI, Fuad A. Gani, komik bisa dijadikan pintu masuk bagi peningkatan minat baca anak. Dalam penelitiannya terhadap 500 siswa di 50 sekolah di Jakarta, pada akhir tahun 2003, memperlihatkan kecenderungan bahwa 86 persen dari mereka senang membaca komik. Cerita rakyat dan cerita terjemahan lebih diminati dari pada buku pelajaran paket, kata Fuad.¹¹

Sebagai sebuah bacaan yg bersifat menghibur, komik sebenarnya adalah salah satu media yg tepat untuk diselisipi pesan atau ilmu, baik yg bersifat moral maupun pengetahuan. Karena pada saat membaca komik kondisi saraf kita berada dalam keadaan relax, maka pesan-pesan tersebut secara tidak langsung akan lebih mudah untuk diserap. Oleh sebab itulah komik tidak hanya digemari oleh anak-anak tapi juga oleh orang-orang dewasa.

Dari kuisisioner tentang kegemaran anak terhadap komik yang disebarkan, menyatakan bahwa anak lebih suka menghabiskan waktu senggangnya untuk membaca (36,8 %) dan bacaan yang paling sering dibaca adalah komik (50 %). Jenis komik yang paling diminati sekarang ini adalah Manga Jepang seperti komik Naruto, Dragon Ballz, dan lain-lain (48 %).

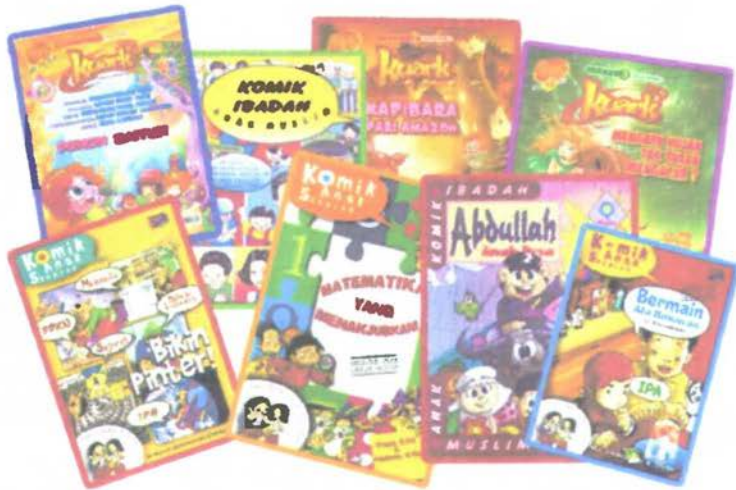
¹⁰ Jurnal Teknologi Pendidikan

¹¹ <http://www.kompas.com/gayahidup/news/0507/18/161141.htm>

Sebenarnya komik dapat menjadi media pembelajaran yang sangat efektif. Sebagai contoh untuk menjelaskan konsep-konsep yang sangat abstrak dan memerlukan objek yang konkrit pada beberapa mata pelajaran. Misalkan fisika, kimia atau matematika. Atau memberi penggambaran yang konkrit pada masa lalu pada satu kejadian sejarah misalnya. Komik Fisika ide dari Yohanes Surya dengan membawa komik ala manga dengan tokohnya, Archi dan Meidy ini bercerita tentang dua orang anak kembar yang menjalani kehidupan sebagai anak sekolah dasar. Segala kejadian dalam kehidupan mereka di sekolah dan rumah, sesuai dengan konsep dari ilmu-ilmu dasar fisika. Petualangan yang terjadi juga diselingi dengan humor-humor segar. Orangtua Archi dan Meidy digambarkan sebagai seorang pekerja. Ayahnya, Handi Susilo, seorang arsitektur. Sementara itu, ibunya, Tamara Susilo, seorang disainer. Mereka mempunyai kakak laki-laki yang bernama Anim. Sementara itu, Archi dan Meidy mempunyai guru ahli fisika, Profesor Yosu. Tokoh Profesor Yosu ini mengambil karakter dari Yohanes Surya sendiri. Yosu sendiri mempunyai saingan bernama Profesor Adolf, yang juga seorang ahli fisika. Merupakan media yang mengasyikkan sekaligus bisa mendidik anak untuk belajar Fisika.

Atau komik yang membawa cukilan sejarah tahun 1946 pasca kemerdekaan RI, Rampokan Jawa karya Peter van Dongen dari Belanda ini juga sangat menarik sebagai media pembelajaran sejarah. Dengan gaya penggambaran fotografisnya dilukis dengan sedemikian detil dan indahnyanya. Sekilas mengingatkan akan Komik Tintin yang populer di Indonesia.

Jadi mari kita melihat, bahwa media bukanlah pesan. Sedangkan isi pesan dapat disesuaikan dengan kapasitas kemampuan tiap individu untuk menerimanya. Komik merupakan media yang sangat diminati anak dengan gambar dan cara bertuturnya yang lugas, mengapa harus menjadi bacaan terlarang?



Gambar 1.2 Komik-komik dengan materi Pembelajaran untuk Anak-anak yang sudah Terbit di Toko Buku- Toko Buku di Jawa Timur. (dok.Penulis)

Melihat begitu pentingnya usaha pelestarian bahasa Jawa sejak dini di masyarakat yang sudah mulai meninggalkan bahasa Jawa ini, khususnya dari generasi muda, maka penulis ingin merancang sebuah komik anak sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Jawa untuk siswa-siswi di tingkat Sekolah Dasar, khususnya untuk kelas 3, sebagai tahap awal pembelajaran tata bahasa Jawa pada tingkat sekolah dasar. Komik yang akan dirancang ini akan disesuaikan dengan kebutuhan dan minat dari anak seperti yang dijelaskan diatas, sehingga akan lebih mudah menarik minat anak-anak untuk mempelajari bahasa Jawa ini.

Media pendukung ini berupa komik Petualangan Aksi di negeri fantasi anak dengan cerita fiktif dan materi pendukung pembelajaran bahasa Jawa untuk tingkat sekolah dasar yang ditujukan untuk siswa-siswi kelas 3 SD, dimana pada tingkat ini kurikulum pembelajarannya mulai mengarah pada materi yang

lebih kompleks seperti bagaimana cara membuat kalimat dengan aturan yang benar, membuat cerita panjang, dan lain-lain. Perancangan media komik bahasa jawa ini diharapkan dapat membantu meningkatkan minat siswa-siswi SD, khususnya di tingkat kelas 3, untuk dapat lebih tertarik mengenal dan mempelajari, bahkan untuk mengaplikasikan Bahasa jawa dalam kehidupan sehari-hari.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Minat masyarakat khususnya anak-anak dan kaum muda, untuk mempelajari dan mengaplikasikan Bahasa Jawa sangat kurang.
2. Pengajaran yang kurang menarik dari tenaga pengajar bahasa Jawa di Sekolah.
3. Belum ada media pendukung pengenalan bahasa jawa yang menarik bagi anak-anak.

1.3 Batasan Masalah

1. Hanya membatasi pada perancangan komik anak-anak bahasa jawa yang mana tujuannya hanya sebagai panduan belajar di luar jam sekolah.
2. Hanya membahas masalah dari segi media.
3. Tidak membahas kebijakan singkatnya waktu pengajaran.
4. Tidak membahas masalah tentang sumber daya pengajar
5. Tidak membahas sistem pengajaran di sekolah.
6. Tidak merancang kebijakan pengajaran di sekolah.
7. Fungsi Kurikulum yang ingin dicapai hanya pada poin untuk "Pengenalan bahasa Jawa pada tingkat kelas 3 SD".
8. Hasil yang ingin dicapai dari perancangan adalah memicu minat anak untuk mengenal dan mempelajari bahasa Jawa.
9. Komik yang dimaksud adalah komik sebagai media pendukung pembelajaran bahasa jawa oleh guru di sekolah atau untuk orang tua di rumah.

10. Ilustrasi yang akan dibahas dalam perancangan komik ini adalah ilustrasi komik manga yang digunakan untuk anak-anak.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Komik anak- anak yang dapat merangsang minat anak untuk lebih mengenal dan mempelajari Bahasa Jawa khususnya untuk siswa kelas 3 SD?

1.5 Tujuan

1. Merangsang keinginan atau minat anak untuk mengenal dan mempelajari bahasa jawa melalui media komik.
2. Mengoptimalkan dan menunjukkan kelebihan dan nilai tambah suatu media komik yang diterapkan pada media pendukung pembelajaran untuk aktivitas anak SD di luar jam sekolah.

1.6 Manfaat

1.6.1 Bagi Institut :

Menambah perbendaharaan wawasan dan pengetahuan khususnya dalam bidang bahasa, sains dan desain yang berhubungan dengan pendidikan anak di Sekolah Dasar. Sebuah karya desain dalam hal ini merancang media komik pendukung pembelajaran, dapat *dianalisis* seperti halnya karya seni dan karya sastra, tentang makna *simbolik* dari tokoh-tokoh utama, struktur cerita, dan kebahasaannya, nilai yang terkandung, *psikodinamis* tokoh-tokohnya dan lain-lain.

1.6.2 Bagi Sekolah :

Memiliki kesempatan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan Sekolah dengan sumbangan pengetahuan dan wawasan yang baru dari sudut pandang bidang studi desain komunikasi visual dengan contoh nyata sebagai realisasinya.

1.7 Ruang Lingkup

1.7.1 Ruang Lingkup Output

- 1) Output yang nantinya di hasilkan adalah berupa komik yang memuat cerita dalam kehidupan anak-anak dengan materi pembelajaran bahasa Jawa, khususnya penggunaan bahasa jawa ngoko dan karma dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Materi pemahaman bahasa Jawa di sesuaikan dengan standar kurikulum kelas 3 SD dan fokus pada penggunaan/fungsi bahasa sehari-hari.

1.7.2 Ruang Lingkup Studi

Dalam kasus ini studi yang harus di lakukan adalah mengenai proses perancangan komik pembelajaran bahasa jawa melalui :

Studi eksisting

- Mencakup studi tentang komik-komik pembelajaran yang ada serta buku yang mengandung konsep pembelajaran Bahasa Jawa.

Studi Literatur

- Studi tentang psikologi anak serta perkembangannya.
- Studi mengenai komik dan prosesnya.
- Studi mengenai mata pelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar.

Riset target konsumen

- Mengadakan riset dengan polling terhadap orang tua dan anak
- Melakukan observasi pada kebiasaan anak di luar sekolah

1.8 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

1.8.1 BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan, Manfaat dan Sistematika Penulisan.

1.8.2 BAB II : TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING

Bab ini membahas tentang teori-teori yang digunakan untuk mendukung penyelesaian masalah atau pencapaian tujuan. Dan juga studi eksisting dari acara sebelumnya serta dari acara-acara kompetitor yang serupa.

1.8.3 BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang gambaran atau wacana yang lebih detail mengenai subyek desain dan kaitannya dengan masalah dan tinjauan tentang produk eksisting, Teknik Sampling, Jenis dan sumber data, serta Metode penelitian yang digunakan.

1.8.4 BAB IV : KONSEP DESAIN

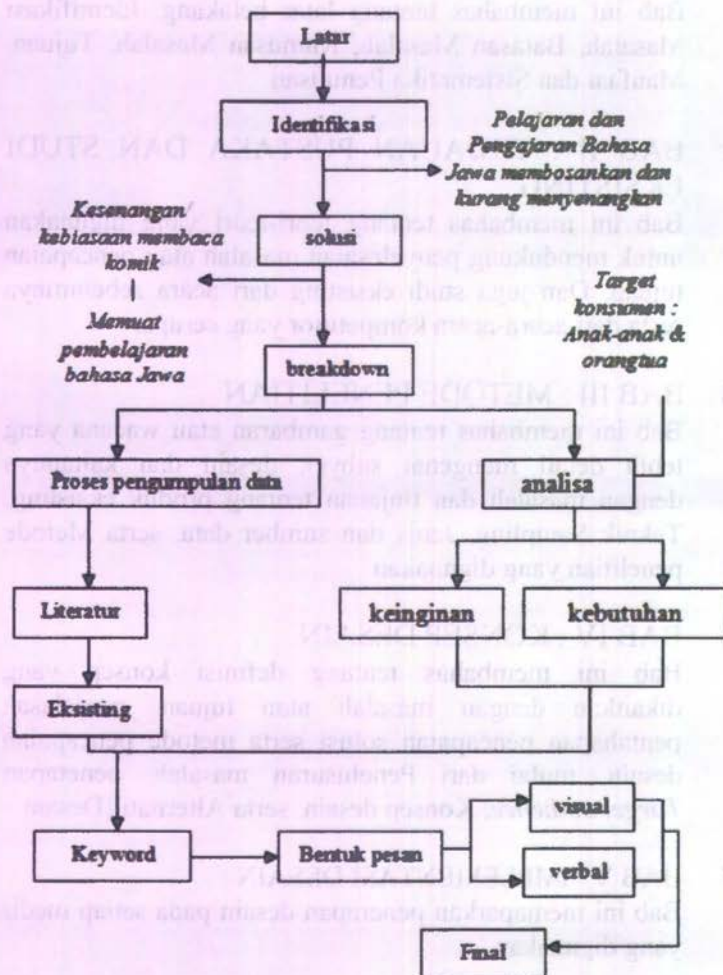
Bab ini membahas tentang definisi konsep yang dikaitkan dengan masalah atau tujuan, penjelasan pentahapan pencapaian solusi serta metode pencapaian desain, mulai dari Penelusuran masalah, penetapan *Target audience*, Konsep desain, serta Alternatif Desain

1.8.5 BAB V : IMPLEMENTASI DESAIN

Bab ini memaparkan penerapan desain pada setiap media yang digunakan.

1.9 Metodologi Perancangan

“Perancangan Komik Anak sebagai Media Pendukung Pembelajaran Bahasa Jawa untuk Anak usia 9 tahun”.



Gambar 1.3. Bagan Metodologi Perancangan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING

2.1 PENGENALAN BAHASA JAWA¹

Bahasa Jawa adalah bahasa yang digunakan penduduk suku Jawa|suku bangsa Jawa terutama di beberapa bagian Banten terutama di kabupaten Serang dan Tangerang, Jawa Barat khususnya kawasan Pantai utara terbentang dari pesisir utara Karawang, Subang, Indramayu dan Cirebon, Jawa Tengah & Jawa Timur di Indonesia.

Bahasa Jawa (<i>Basa Jawa, Basa Jawi</i>)	
Negara/Negari:	Jawa (<u>Indonesia</u>), <u>Suriname</u> , <u>Kaledonia Baru</u>
Tlatah:	Jawa
Cacah Panutur:	80 –100 juta
Urutan kaping:	11
<u>Rumpun Basa:</u>	Austronesia Melayu-Polinesia Melayu-Polinesia Barat Sundik Bahasa Jawa

¹ http://jv.wikipedia.org/wiki/Wikipedia_Jawa_Mengenai_bahasa_Jawa

2.1.1 FONOLOGI

Dialek baku bahasa Jawa, yaitu yang didasarkan pada dialek Jawa Tengah, terutama dari sekitar kota Surakarta dan juga Yogyakarta memiliki fonem-fonem berikut:

VOKAL:

- /a/, /i/, /u/, /e/, /o/ dan /ə/.

KONSONAN:

- /k/, /g/, /c/, /j/, /t/, /d/, /p/, /b/, /ŋ/, /r/, /m/, /y/, /r/, /l/, /w/, /s/ dan /h/.

2.1.2 PENJELASAN VOKAL

Tekanan kata (*stress*) direalisasikan pada suku kata kedua dari belakang, kecuali apabila sukukata memiliki sebuah pepet sebagai vokal. Pada kasus seperti ini, tekanan kata jatuh pada sukukata terakhir, meskipun sukukata terakhir juga memuat pepet. Apabila sebuah kata sudah diimbui dengan afiks, tekanan kata tetap mengikuti tekanan kata kata dasar. Contoh: /jaraŋ/ (kuda) dilafazkan sebagai [j'araŋ] dan /pa'jaraŋan/ (tempat kuda) dilafazkan sebagai [pa'jaraŋan].

Semua vokal kecuali /ə/, memiliki alofon. Fonem /a/ pada posisi tertutup dilafazkan sebagai [a], namun pada posisi terbuka sebagai [ɔ]. Contoh: /lara/ (sakit) dilafazkan sebagai [l'aɔɔ], tetapi /laraŋe/ (sakitnya) dilafazkan sebagai [l'araŋe]

Fonem /i/ pada posisi terbuka dilafazkan sebagai [i] namun pada posisi tertutup lafaznya kurang lebih mirip [e]. Contoh: /panci/ dilafazkan sebagai [p'aŋci], tetapi /kancil/ kurang lebih dilafazkan sebagai [k'aŋcel].

Fonem /u/ pada posisi terbuka dilafazkan sebagai [u] namun pada posisi tertutup lafaznya kurang lebih mirip [o]. Contoh: /wulu/ (bulu) dilafazkan sebagai [w'ulu] , tetapi /tuyul/ (tuyul) kurang lebih dilafazkan sebagai [t'uyol].

Fonem /e/ pada posisi terbuka dilafazkan sebagai [e] namun pada posisi tertutup sebagai [ɛ]. Contoh: /lele/ dilafazkan sebagai [l'eɛ] , tetapi /bebek/ dilafazkan sebagai [b'ɛbɛʔ].

Fonem /o/ pada posisi terbuka dilafazkan sebagai [o] namun pada posisi tertutup sebagai [ɔ]. Contoh: /loro/ dilafazkan sebagai [l'oro] , tetapi /bolon/ dilafazkan sebagai [b'ɔɫɔŋ].

2.1.3 PENJELASAN KONSONAN

Fonem /k/ memiliki sebuah alofon. Pada posisi terakhir, dilafazkan sebagai [ʔ]. Sedangkan pada posisi tengah dan awal tetap sebagai [k].

Fonem /n/ memiliki dua alofon. Pada posisi awal atau tengah apabila berada di depan fonem eksplosiva palatal atau retrofleks, maka fonem sengau ini akan berubah sesuai menjadi fonem homorgan. Kemudian apabila fonem /n/ mengikuti sebuah /r/, maka akan menjadi [ŋ] (fonem sengau retrofleks). Contoh: /panjang/ dilafazkan sebagai [p'aŋʃan], lalu /andap/ dilafazkan sebagai [ʔ'aŋɔp]. Kata /warna/ dilafazkan sebagai [w'arŋɔ].

Fonem /s/ memiliki satu alofon. Apabila /s/ mengikuti fonem /r/ atau berada di depan fonem eksplosiva retrofleks, maka akan direalisasikan sebagai [ʃ]. Contoh:



/warsa/ dilafazkan sebagai [w'arɕɔ], lalu /estɪ/ dilafazkan sebagai [ʔ'eɕʔi].

2.1.4 FONOTAKTIK

Dalam bahasa Jawa baku, sebuah sukukata bisa memiliki bentuk seperti berikut: (n)-K₁-(l)-V-K₂.

Artinya ialah Sebagai berikut:

- (n) adalah fonem sengau homorgan.
- K₁ adalah konsonan eksplosiva ata likuida.
- (l) adalah likuida yaitu /r/ atau /l/, namun hanya bisa muncul kalau K₁ berbentuk eksplosiva.
- V adalah semua vokal. Tetapi apabila K₂ tidak ada maka fonem /ə/ tidak bisa berada pada posisi ini.
- K₂ adalah semua konsonan kecuali eksplosiva palatal dan retrofleks; /c/, /j/, /t/, dan /d/.

CONTOH:

- a
- an
- pan
- prang
- njlen

2.1.5 DIALEK-DIALEK BAHASA JAWA

Bahasa Jawa pada dasarnya terbagi atas dua klasifikasi dialek, yakni :

- Dialek daerah, dan



- Dialek sosial

Karena bahasa ini terbentuk dari gradasi-gradasi yang sangat berbeda dengan Bahasa Indonesia maupun Melayu, meskipun tergolong rumpun Austronesia. Sedangkan dialek daerah ini didasarkan pada wilayah, karakter dan budaya setempat. Perbedaan antara dialek satu dengan dialek lainnya bisa antara 0-70%. Untuk klasifikasi berdasarkan dialek daerah, pengelompokannya mengacu kepada pendapat E.M. Uhlenbeck, 1964, di dalam bukunya : "A Critical Survey of Studies on the Languages of Java and Madura", The Hague: Martinus Nijhoff.

Kelompok Bahasa Jawa Bagian Barat :

Dialek Banten, Dialek Indramayu-Cirebon, Dialek Tegal, Dialek Banyumasan, Dialek Bumiayu (peralihan Tegal dan Banyumas)

Kelompok pertama di atas sering disebut Bahasa Jawa Ngapak-Ngapak.

Kelompok Bahasa Jawa Bagian Tengah :

Dialek Pekalongan, Dialek Kedu, Dialek Bagelen, Dialek Semarang

Dialek Pantai Utara Timur (Jepara, Rembang, Demak, Kudus, Pati), Dialek Surakarta, Dialek Yogyakarta

Kelompok kedua di atas sering disebut Bahasa Jawa Standar, khususnya dialek Surakarta dan Yogyakarta.

Kelompok Bahasa Jawa Bagian Timur :

Dialek Madiun, Dialek Pantura Jawa Timur (Tuban, Bojonegoro), Dialek Surabaya, Dialek Malang, Dialek Tengger, Dialek Banyuwangi (atau disebut Bahasa Osing)

Kelompok ketiga di atas sering disebut Bahasa Jawa Timuran.

Dialek sosial dalam Bahasa Jawa berbentuk sebagai berikut :

Ngoko, Ngoko andhap, Madhya, Madhyantara, Kromo,
Kromo Inggil, Bagongan, Kedhaton

Kedua dialek terakhir digunakan di kalangan keluarga Kraton dan sulit dipahami oleh orang Jawa kebanyakan.

2.1.7 FRAKSI

- 1/2 setengah, separo, sepalih (Krama)
- 1/4 saprapat, seprasekawan (Krama)
- 3/4 telung prapat, tigang prasekawan (Krama)
- 1,5 karo tengah, kalih tengah (Krama)

2.1.8 PERBEDAAN GAYA DALAM BAHASA JAWA

Bahasa Jawa adalah bahasa yang membedakan gaya bahasa secara sosial menjadi tiga tingkatan, yaitu: ngoko, madya dan krama. Selain itu dikenal pula apa yang disebut kata-kata honorifik untuk merendahkan diri dan meninggikan lawan bicara. Kata-kata ini disebut kata-kata krama andhap dan krama inggil. Bahasa-bahasa lain yang juga membedakan gaya-gaya bahasa adalah bahasa Sunda, bahasa Madura dan bahasa Bali. Di bawah ini disajikan contoh sebuah kalimat dalam beberapa gaya bahasa yang berbeda-beda ini.

- Bahasa Indonesia: "Maaf, saya mau tanya rumah kak Budi itu, di mana?"

Ngoko kasar: "Eh, aku arep takon, omahé Budi kuwi, nèng ndi?"

Ngoko alus: "Aku nyuwun pirsá, dalemé mas Budi kuwi, nèng endi?"

Ngoko meninggikan diri sendiri: “Aku kersa ndangu, omahé mas Budi kuwi, nèng ndi?”

Madya: “Nuwun sèwu, kula ajeng tanglet, griyané mas Budi niku, teng pundi?”

Madya alus: “Nuwun sèwu, kula ajeng tanglet, dalemé mas Budi niku, teng pundi?”

Krama andhap: “Nuwun sèwu, dalem badhé nyuwun pirsa, dalemipun mas Budi punika, wonten pundi?”

Krama: “Nuwun sewu, kula badhé takèn, griyanipun mas Budi punika, wonten pundi?”

Krama inggil: “Nuwun sewu, kula badhe nyuwun pirsa, dalemipun mas Budi punika, wonten pundi?”

*nèng adalah bentuk percakapan sehari-hari dan merupakan kependekan dari bentuk baku ana ing yang disingkat menjadi (a)nèng.

Dengan memakai kata-kata yang berbeda, dalam sebuah kalimat yang secara tatabahasa berarti sama, seseorang bisa mengungkapkan status sosialnya terhadap lawan bicaranya dan juga terhadap yang dibicarakan.

Namun harus diakui bahwa tidak semua penutur bahasa Jawa mengenal semuanya. Biasanya mereka hanya mengenal *ngoko* dan sejenis *madya*.

2.2 Kurikulum Bahasa Jawa Kelas 3 SD

Kurikulum Bahasa Jawa Kelas 3 SD ini disesuaikan Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 Kurikulum Muatan Lokal Provinsi Jawa Timur Tahun 1994. Kurikulum yang di pakai terkait dengan kompetensi siswa tingkat kelas 3 dalam mempelajari bahasa Jawa (daerah) dengan mengaitkan dengan tema-tema yang berhubungan dengan hal-hal dalam kehidupan

sehari-hari siswa dalam tahap awal. Kurikulum bahasa Jawa ini sudah cukup baik dalam perancangannya dimana materi-materinya sudah disesuaikan dengan karakter anak umur 9 tahun sehingga bisa praktekkan sendiri oleh siswa karena pembahasan cenderung sesuai dengan pengalaman yang didapat dalam keseharian mereka.

Penjabaran Kurikulum

Satuan Pendidikan	:	Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	:	Bahasa Jawa
Kelas / Semester	:	3 / 1
Alokasi Waktu	:	2 jam Pelajaran dalam seminggu

Kompetensi Umum Kelas 3

1. Siswa memahami isi bacaan serta mampu mengkomunikasikan dengan tepat sesuai dengan tingkat kemampuan dan pengalaman yang dimiliki.
2. Siswa terampil mengungkapkan pikiran gagasan, perasaan secara lisan.
3. Siswa mampu menyusun kata-kata, kalimat berbahasa Jawa dalam penulisan bahasa Jawa.
4. Siswa memahami, menghayati, menghargai serta menikmati bahasa Jawa sesuai tingkat kemampuannya.

Kompetensi Khusus Kelas 3 Semester 1

1. Siswa mampu membaca cakapan /dialog tentang "kegiatan" dengan lafal dan lagu yang benar.
2. Siswa memahami padan kata dan lawan kata serta menerapkan dalam kalimat.
3. Siswa mampu menuliskan kata-kata yang berimbuhan.
4. Siswa mampu mengenal huruf legena (ha s.d. la)

5. Siswa mampu mengubah kalimat ngoko menjadi kalimat krama atau sebaliknya.

Pembelajaran 1 :

1. Membaca Kalimat berita, Tanya, dan perintah dengan lagu yang benar.
2. Menjawab pertanyaan bacaan.
3. Menentukan kata dasar (tembung lingga) dari kata yang berimbuhan.
4. Menentukan padan kata.
5. Mengenal huruf jawa legena (ha s.d. la)
6. Menyalin kalimat ngoko menjadi kalimat krama / sebaliknya.
7. melagukan lagu dolanan, misal: gundul-gundul pacul, jamuran, dll.

Pembelajaran 2 :

1. Membaca bacaan diskripsi tentang hobi.
2. Menjawab pertanyaan.
3. Membuat kalimat sederhana pola S – P (kata sifat).
4. Menyebutkan bahan dasar pembuatan suatu benda.
5. Menggunakan ater-ater: dak , ko, di, dll.
6. Menggunakan penambang: e, ne.
7. Mengartikan makna keterangan pada kata sifat.
8. Menyalin kalimat dengan menggunakan basa krama.
9. Mengenal huruf Jawa legena (ha s. d. la)
10. Melagukan tembang macapat.

Pembelajaran 3 :

1. Menjawab pertanyaan bacaan.
2. Menceritakan kembali isi bacaan.
3. Menggunakan panambang “a” dan “ana” dalam kalimat.
4. Menentukan padan kata.
5. Membuat kalimat sederhana dengan pola S – P.

6. Membentuk kata jadian berawalan anuswara dan menerapkan dalam kalimat.
7. Menulis (dikte) huruf Jawa Legena.
8. Menerapkan krama inggil dengan tepat dalam hubungan vertikal keatas, kebawah.

Pembelajaran 4 :

1. Menjawab pertanyaan tentang "pertanian".
2. Membuat kalimat sederhana dengan pola S - P (kata bilangan).
3. Menyebutkan nama-nama bunga.
4. Melengkapi kalimat dengan kata sifat sesuai dengan konteksnya.
5. Menyalin kalimat ngoko ke basa krama.
6. Mengarang singkat dengan menggunakan gambar yang tersedia.
7. Mengenal huruf jawa legena (pa s. d. nga)

Pembelajaran 5 :

1. Menjawab pertanyaan bacaan.
2. Menceritakan kembali isi bacaan.
3. Membuat kalimat sederhana dengan pola S - P (dwilingga)
4. Menerapkan kata-kata yang berkaitan dengan rasa sakit.
5. Mengenal huruf Jawa Legena.
6. Menggunakan tembang macapat: Pucung

Tema Yang di angkat dalam semester 1 Kelas 3 SD

Tema-tema yang diangkat dalam semester 1 dari tingkat kelas 3 terkait dengan hal-hal dalam kehidupan sehari-hari siswa dalam tahap pengenalan kompetensi awal siswa, antara lain .:

1. Kegiatan (sub tema: kenaikan kelas, layang-layang, dll.)
2. Hobi (sub tema: Berenang, Memancing, Menabung, dll.)
3. Pariwisata (sub tema: Kekebun Binatang, Tanjung Kodok, dll.)
4. Pertanian (sub tema: Berkebun, Apotek Hidup, dll.)

5. Kesehatan (sub tema: Bersih itu sehat, Sakit gigi, Berobat, dll.)

Materi yang diajarkan :

Materi Bahasa Jawa yang dipakai adalah materi pengenalan bahasa jawa yang di pakai sehari-hari yaitu bahasa jawa ngoko, dan pengenalan dan penggunaan bahasa jawa krama inggil. Dari Keseluruhan materi masih difokuskan pada kompetensi dasar siswa pada umur 9 tahun dan tingkat kelas 3 ini, yaitu seputar pengenalan bahasa jawa dan penggunaannya, seperti membaca, menulis, melafalkan, dan lain-lain dalam format kalimat dan bahasa yang masih sederhana.

Aktivitas yang dipakai seperti aktivitas awal masuk sekolah, memperkenalkan diri, aktivitas lain seperti makan, minum, menyiram, bermain, mengenal suara-suara, mengenal gambar hewan, peralatan, buah, tanaman, aktivitas anggota keluarga, dll. Materi lain adalah materi penggunaan bahasa Krama untuk hubungan vertical dan horizontal.

Metode-Meode Yang dipakai dan disesuaikan dengan materi pembelajarannya:

1. Ceramah bervariasi.
2. Tanya jawab.
3. Demonstrasi
4. Pemberian Tugas.

Sarana-sarana yang dipakai:

1. Buku Paket / Pelajaran
2. Kamus Bahasa Jawa / Pepak
3. Gambar-gambar

Dari sarana-sarana yang dipakai hanya memakai buku-buku yang biasa dipakai disekolah tanpa adanya media pendukung lainnya, baik buku-buku pendukung atau media pendukung lain yang dapat memikat dan menarik minat anak untuk mempelajari maetri dalam buku-buku tersebut.

2.3 TENTANG KOMIK

2.3.1 TERMINOLOGI KOMIK

Pemahaman pada istilah *komik* yang pada kenyataannya memiliki banyak versi, "Komik sendiri awalnya berkaitan dengan segala sesuatu yang lucu. Boleh jadi ia berasal dari kata komiek, bahasa Belanda yang berarti 'pelawak', atau kalau dirunut dari bahasa Yunani kuno, komik berasal dari kata komikos, bentukan dari kata komos, yang artinya '*bersuka ria atau bercanda*'" (Majalah Panji Masyarakat).

Semiolog *Arthur Asa Berger* mengemukakan bahwa *sebuah karya komik dapat dianalisis seperti halnya karya seni dan karya sastra, tentang makna simbolik dari tokoh-tokoh utama, struktur cerita, karya seni dan kebakasaannya, nilai yang terkandung, psikodianamis tokoh-tokohnya dan lain-lain. Komik pun dapat diwacanakan dalam keilmuan komunikasi visual, karena dalam komik terdapat sebuah pesan yang ingin dikomunikasikan pada audiens melalui peran penglihatan atau visual. Secara umum, menangkap pesan dalam komik adalah dengan memahami konteks gambar dan teks yang dikaitkan dengan rangkaian alur cerita.*

2.3.2 JENIS KOMIK

Menyoroti perkembangan komik era 90-an, wacana yang dikembangkan di Indonesia adalah menempatkan komik sebagai sebuah produk industri. Komik yang berkembang dalam industri komik saat ini dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu:

1. *Comic strip*

Comic Strip atau Newspaper Strip. Adalah jenis komik strip yang terbit harian atau mingguan dan terdiri dari susunan beberapa panel saja, di Indonesia komik strip tercatat sebagai komik yang pertama kali terbit, tepatnya

pada tahun 1930 yaitu komik humor karya Kho Wang Gie di surat kabar Sin Po. Komik strip adalah salah satu jenis komik yang paling konstan eksistensinya. Seperti Kompas yang rutin menampilkan Panji Koming karya Dwi Koendoro. Bahkan di akhir tahun 1980-an, Majalah Humor, yang kini sudah berhenti beredar, menampilkan banyak sekali komik strip dalam rubriknya. Majalah Humor lah yang menjadi cikal bakal lahirnya tokoh fenomenal *Sawung Kampret* Karya Dwi Koen, yang pernah pula diangkat menjadi film sinetron dan saat ini komiknya diterbitkan secara berseri dibawah penerbit *Mizan*.

2. *Comic Books*

Comic Book adalah sebuah jenis yang menunjuk pada kemasan komik dalam bentuk buku, berisi satu cerita dan biasanya memiliki halaman-halaman yang disediakan menjadi rubrik korespondensi, informasi komersial (seperti agen penjualan komik beserta merchandise-nya) dan informasi (review) komik edisi yang lain, juga pengenalan studio atau komikus. Informasi yang disajikan untuk menjalin kedekatan dengan pembaca sebagai konsumen. Sehingga kemasannya lebih menyerupai sebuah majalah. Bolhafner kerap menyebutnya sebagai magazine. Selain dari formatnya yang memiliki kesamaan dengan format majalah comic books terbit secara rutin.

3. *Graphic Novels*

Jika di Indonesia, graphic novels adalah buku komik kompilasi. Yang berisi beberapa cerita dari satu pengarang atau berbeda pengarang yang setiap cerita tidak memiliki hubungan satu sama lain. Jenis kompilasi ini yang banyak di gunakan sebagai cara oleh komikus independen di Indonesia. Bahkan diantaranya ada yang menggabungkan antara format majalah dalam comic books dengan teknik kompilasi graphic novels.

2.3.3 GENRE KOMIK

Dalam perkembangannya komik terbagi dalam beberapa jenis aliran:

1. Genre Roman

Merupakan komik yang mengangkat kisah-kisah percintaan seputar remaja. Tokoh komik yang terkenal pada saat itu adalah Zaldi Dazim. Komik roman umumnya mempunyai cerita yang ringan, banyak diantarakomik ini yang terinspirasi oleh film dari Hongkong. Hal ini dikarenakan Masyarakat Indonesia sudah tidak terlalu asing oleh cerita roman Hong Kong yang mengesankan sisi "asia" yang kemudian tentunya cerita tersebut diadaptasi dengan kultur Indonesia saat itu.

2. Komik Humor

Dari namanya komik ini memang ditujukan sebagai komik untuk *refreshing* untuk memancing tawa pembaca. Pada jaman era pertama Komik Indonesia Put on salah satu jenis komik humor yang sempat Populer. Kemudian Tokoh pewayangan juga mulai dimasukkan dalam komik humor ini. Punakawan merupakan tokoh Wayang yang digunakan dalam Genre Humor ini. Selain sebagai Jeda atau pemenggal adegan ketegangan dalam wayang ternyata beberapa tokoh malah begitu populer dalam komik Humor ini salah satu contohnya adalah tokoh Petruk.



Gambar 2.1. Contoh Komik Petruk.

3. Komik Silat

Kata Silat sebenarnya diambil dari salah satu seni Beladiri Pencak silat. Pada saat itu komik silat pernah menjadi salah satu komik yang sangat digemari oleh pembaca. Pada tahun 1958 cerita silat sempat dimuat di beberapa harian besar seperti Jakarta Pos Indonesia. Pada tahun 1962 terdapat larangan pers untuk memuat cerita silat. Hal ini membuka peluang yang sangat besar bagi penerbit-penerbit buku di Indonesia.

Komik Silat Indonesia dapat dibagi 2 yaitu cerita silat Indonesia dan cerita silat Tiong Hoa (cina). Cerita silat China biasanya didominasi oleh komik Impor dari cina dan Taiwan. Sedangkan komik silat Indonesia merupakan kreasi dalam negeri. Kho Ping Ho adalah salah satu kreasi yang sempat populer kala itu. Setting cerita Kho Ping Ho memang masih mengambil tempat di Negeri Cina kuno. Hebatnya, pengarang kho Ping Ho sama sekali tidak pernah melihat negeri Cina. Ia mempelajari bagaimana negeri Cina dengan menganalisa dari dokumen dan peristiwa sejarah yang ada.

Seiring dengan berkembangnya jaman di Indonesia saat itu sedang dijajah oleh Belanda, semangat perjuangan tampaknya juga dirasakan oleh komikus di Indonesia. Banyak sekali Komik silat yang dibuat untuk menanamkan kebangsaan Indonesia.

Era Komik Silat Indonesia semakin menanjak kala Ganes T.H mengeluarkan komik "Si Buta dari Gua hantu" Dalam penciptaan tokoh si Buta dari Goa Hantu, Ganes T.H mendapat ilham dari film amerika yang menampilkan seorang koboi buta Beraki dengan tongkatnya. Komik Silat si Buta dari Gua hantu dapat disebut sebagai salah satu komik tersukses menembus pasar Indonesia. Komik silat ini pernah laku mencapai 100.000 eksemplar.

Dalam Pembuatannya si pembuat komik memang benar-benar meneliti tempat kejadian yang saat itu diambil adalah setting di daerah Banten. Dikarenakan kepopulerannya pada saat itu komik Si buta dari Gua hantu sempat dirilis ulang Oleh Pustaka Satria Sejati pada tahun 2005. Dengan mempertahankan gaya gambar yang masih sama dengan gambar sebelumnya

serta cerita yang tidak mengalami perubahan sama sekali. Perubahan yang dilakukan pada salah satu komik ini adalah perubahan pada kover komik yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Untuk Cover pada komik ini digambar ulang oleh Erwin Priya aya dengan teknik pewarnaan menggunakan komputerisasi yang terkesan lebih terlihat modern



Gambar 2.2. si Buta Yang telah di cetak Ulang(kiri) dan si buta Klasik(kanan)

4. Komik Wayang

Sesuai dengan Namanya komik Wayang yang ada mengambil image dan cerita wayang yang ada. Di Indonesia cerita wayang yang lebih dikenal adalah

Mahabharata¹⁰, berbeda dengan negara lainnya seperti di Malaysia cerita yang berkembang disana adalah cerita yang Mengambil Epos Ramayana. Komik wayang sempat menyita perhatian publik Indonesia dengan ditangani Oleh Illustrator handal diantaranya R.A. Kosasih yang mempopulerkan Komik wayang di Indonesia. Kemudian komik ini berkembang dan banyak Komikus yang tergerak untuk membuat komik wayang ini antara lain: Oerip (Mahabharata), Yan Mintaraga (Ramayana), Teguh Santosa (Mahabharata). Komik wayang sebenarnya sempat dirilis ulang dan diharapkan dapat mengulang sukses pada tahun pendahulunya, tetapi hal yang terjadi malah sebaliknya. Komik wayang ini semakin ditinggalkan dan semakin tenggelam di Pasar.



1956 Ardsomar: Wayang Purwa

Gambar 2.3. Komik Ramayana Karya R. A Kosasih.

² Sasongko G. Setiawan, *Wayang-Wayang Kardus*, 2005 PT Mizan Komik, Jakarta

2.3.4 PERKEMBANGAN KOMIK INDONESIA³

Komik dewasa ini telah menjadi sebuah genre tersendiri dari sebuah bentuk seni visual. Dalam konteks budaya komik dapat dijadikan sebuah refleksi dalam menilai karakter atau mentalitas bangsa. Pada perkembangannya saat ini komik telah mencapai wilayah eksplorasi yang sangat luas. Sebagai karya yang bersentuhan dengan ruang apresiasi masyarakat dan perkembangan budaya serta teknologi maka komik akan selalu rentan terhadap perubahan.

Komik seperti kita ketahui pada dasarnya adalah simulasi gambar dan teks yang disusun berderet peradegan dan kemudian menjadi sebuah cerita. Gambar dalam komik menjadi sebuah atau alat komunikasi dengan bahasa gambar. Komik dapat tetap tampil tanpa teks, karena gambar dalam komik adalah bahasanya sendiri, yaitu bahasa komik seperti halnya gambar rekaman pada pita seluloid dalam film. Gambar dalam komik adalah sebuah penangkapan adegan *moment to moment*, sebagai representasi cerita yang disampaikan, dengan menampilkan figur dan setting. Komik memiliki kekayaan bahasa visual, karena selain bermain dalam gambar *mimesis* (peniruan) pada alam, seperti gambar manusia dan lingkungannya, komik bermain pula dalam wilayah *semiotika*. Yakni makna *simbolik, ikonik dan index* yang dihadirkan dengan tanda visual, seperti gambar lampu menyala yang berarti menemukan ide, tengkorak manusia dengan dua tulang tersilang di bawahnya sebagai tanda bahaya mengancam, gergaji sebagai visual suara dengkur orang tidur, dan lain-lain.

Seiring dengan perkembangannya, tanda-tanda dalam komik tidak hanya terpaku pada konvensi tanda yang

³ Review oleh Beng Rahardian, pengamat dan praktisi komik dari Masyarakat Komik Indonesia(MKI), www.komikaze99.tripod.com, Beng Rahardian, "Menyoal Komik"

bersifat universal, seperti contoh di atas. Namun sudah pula pada visual-visual yang lain seperti tanda yang dapat kita temukan pada kebanyakan komik Jepang, seperti pengecilan tubuh sebagai tanda rasa malu, kecewa. Atau perban bersilang (luka-luka), benjol di kepala sebagai tanda dipukul (sasaran pelampiasan kekesalan), namun tanda ini hanya bersifat sementara saja, karena dalam adegan berikutnya perban atau benjol itu hilang.

Secara makro perkembangan komik di Indonesia belum menandakan sebuah kemajuan yang besar. Namun dalam wilayah parsial komik di Indonesia masih bergairah, intensitas kegiatan yang diselenggarakan, tulisan-tulisan di media adalah sebuah tanda kehidupan komik Indonesia. Komik-komik produksi dalam negeri mulai memasuki pasar dan bersaing dengan komik-komik impor terjemahan, dengan memikul harapan besar akan kembalinya komik lokal sebagai tuan dinegerinya sendiri, komik Indonesia merayap secara perlahan.

Komik merupakan sebuah produk kesenian yang bersifat massal, Komik adalah sebuah hasil kesenian yang diproduksi secara massal melalui perantara teknologi mesin. Komik adalah sebuah bentuk *mass art*, yang oleh dicirikan Redi Panuju dengan bersifat dinamis dan sangat kreatif dalam bentuk maupun substansi, sangat menarik dan cenderung tidak membosankan, selalu menyajikan hal-hal yang baru, bertujuan komersial, tujuannya menghibur (*enjoyable entertainment*).

Komik selalu tergantung pada sistem ekonomi yang dalam hal ini peran pemodal sangat menentukan. Mencontoh industrialisasi produk komik di Amerika, yang pada kenyataannya memperlihatkan sebuah janji akan investasi yang menguntungkan maka beberapa kreator komik membentuk hal serupa, di tahun 90-an studio-studio baru bermunculan dengan paham industrial. Seperti *Animik World*, *Qomik Nasional*, *DS* dan beberapa lainnya.

Bagi sistem industri, menerbitkan sebuah komik sama saja dengan membentuk korporasi produk, karena yang dijual adalah sebuah brand image yang didukung oleh serangkaian perencanaan promosi dan jaringan distribusi yang luas. Industri komik menerbitkan sebuah tokoh direncanakan untuk 'hidup' dalam jangka waktu lama, yang akan diikuti pula dengan pembuatan merchandise, seperti boneka action figure, pin, kalender, T-shirt, tas, mug, poster dan lain-lain. Industri ini juga menjual lisensi untuk reproduksi di berbagai negara. Kemudian untuk berpromosi, diluncurkan iklan, katalog gratis, hubungan koresponden yang dibuka melalui website dengan e-mail, surat-surat pos, faks, yang diterbitkan dalam setiap edisi. Kemudian membentuk sebuah komunitas penggemar atau *fans club*, dengan segala fasilitasnya seperti, terbitan terbatas, kartu diskon dan lain-lain. Dalam sistem industri komik, penggarapan kreatif sebuah cerita komik ditangani oleh sebuah tim, yang dibagi menjadi beberapa bagian tahap-tahap membuat komik dan membentuk divisi-divisi. Setiap divisi adalah personel yang memiliki spesifikasi di bidangnya.

Saat ini pada kenyataannya komik telah berkembang kedalam wilayah estetik yang tidak terduga, saat ini banyak seniman muda yang memanfaatkan komik sebagai ekspresi estetik individu, komik telah menjadi media untuk menyampaikan bentuk perasaan, gagasan yang bebas seperti pada apa yang kita dapati dalam karya-karya komik independen.

2.3.5 KOMIK MANGA DI INDONESIA⁴

Manga (baca: mangga) adalah istilah yang digunakan untuk menyebut komik Jepang. Kata "manga" digunakan

⁴ Noor Choolis, Kalam Edisi 7 "Tentang Komik: yang menggemaskan, yang cerdas"

pertama kali oleh seorang seniman bernama *Hokusai* dan berasal dari dua huruf Cina yang artinya kira-kira gambar manusia untuk menceritakan sesuatu.⁵

Di awal 1990-an, Indonesia dibanjiri oleh komik-komik Jepang. Ini terjadi lama setelah masa kejayaan Godam dan Gundala Putra Petir surut di tahun 1970-an. Toko-toko dan tempat persewaan buku dipenuhi cerita bergambar impor dari negeri matahari terbit itu. Komik-komik yang hadir menyajikan tidak saja adegan laga yang diwakili oleh Chinmi, Kenji, Saint Seiya, atau Tiger Wong; tapi juga komik untuk kalangan "abege" (anak baru gede) yang sedang mekar-mekarnya, seperti Candy-Candy atau juga komik jenaka seperti Kobo Chan. Dengan demikian komik buatan negeri kita sendiri makin tenggelam. Karena, sebelum komik Jepang melakukan ekspansi, komik Barat telah lebih dulu bercokol dan cukup punya penggemar fanatik, misalnya seri Walt Disney, lalu Asterix, Trigan, Si Janggut Merah, Tanguy & Laverdur, Tintin, dan masih banyak lagi lainnya. Belum lagi bila dihitung pula komik yang dimuat bersambung seperti Tarzan di harian Suara Merdeka, Garth di harian Kompas, yang masih bertahan sampai sekarang.

Seringkali muncul suara-suara "nasionalis" yang menyalahkan mewabahnya komik asing yang mempertanyakan mengapa kita tidak memilih komik kita sendiri? Mengapa kita justru bangga dengan para pahlawan dari negeri-negeri (bekas) penjajah? Padahal komik kita tidak kalah bagusnya. Jangankan komik asing, komik kita sendiri pun pernah mengalami perlakuan yang kurang menyenangkan: pernah dituduh sebagai biang kemalasan dan merusak jiwa anak. Jadi wajar belaka bila komik asing lebih dikedam meski dalam kenyataan ternyata sangat disukai

⁵ Oleh ISHIZAWA Takeshi, mahasiswa S3 Universitas Tokyo, jurusan studi wilayah (area studies), Posted 21 Juli 2004

Bagaimanapun pro dan kontra seputar merebaknya komik asing memang ada. Tapi bagaimanakah kondisi obyektif percaturan komik di negeri ini? Dari pengamatan di beberapa toko buku Yogyakarta yang terkemuka dan persewaan buku, memang komik asing lebih terhormat kedudukannya. Bahkan beberapa teman saya menyatakan bahwa komik asing lebih bagus. Lalu komik Indonesia? Jawabannya juga sama tidak mengejutkannya: *jelek, kering, tidak menarik, terlalu menggurui*. Boleh jadi pendapat tersebut belum tentu benar, *apriori*, karena ada yang belum pernah membaca komik Indonesia. Juga mungkin anggapan seperti itu adalah cerminan dari generasi yang kurang menghargai karya bangsa sendiri? Namun bagaimanapun, anggapan yan terlontar itu adalah fakta. Dan itu bisa dicari penjelasannya.

Tindakan membandingkan komik Indonesia dan komik asing tetap perlu dilakukan. Dari situ barangkali bisa diketahui sejauh mana ketertinggalan (*buatan komikus*) Indonesia.

Komik Jepang biasanya ditampilkan dengan cerita cerita sederhana yang dekat dengan kehidupan. Cerita pada komik Jepang tidak selalu mengambil kisah seorang jagoan atau pahlawan, banyak sekali tokoh komik Jepang yang menggunakan tokoh jahat sebagai tokoh utama dalam komik Jepang. Contohnya komik One Pice yang mengangkat cerita tentang Bajak laut, kemudian dalam Samurai X dimana sang Tokoh utama adalah seorang pembunuh.

Dari penampilan fisik Karakter suatu komik seringkali mencerminkan filosofi suatu Negara, misalnya Jepang yang mempunyai bentuk fisik mata yang sipit dan pekerja keras, hal ini diusung dalam komik mereka. Mereka Menggambar dalam bentuk Manga yang rata-rata mempunyai mata lebar. Untuk menyampaikan sisi pekerja keras dalam Manga salah satunya adalah manga one Piece dimana Perjuangan Ruffi untuk mendapatkan keinginannya menuju ke Grand-Line harus melewati berbagai macam Cobaan.

Komik Barat kebanyakan menggunakan tokoh-tokoh super dan menggunakan sisi logis, banyak sekali Super hero yang tidak lahir begitu saja tetapi disebabkan hal logis seperti kelainan Genetika, terkena sengatan serangga, dll

2.3.6 Definisi Komik Dari berbagai sumber

1. **Kamus Besar Bahasa Indonesia** : Cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.⁶
2. "Komik sendiri awalnya berkaitan dengan segala sesuatu yang lucu. Boleh jadi ia berasal dari kata *komiek*, bahasa Belanda yang berarti '*pelawak*', atau kalau dirunut dari bahasa Yunani kuno, komik berasal dari kata *komikos*, bentukan dari kata *komos*, yang artinya '*bersuka ria atau bercanda*'.⁷
3. Komik adalah sebuah buku yang berisi gambar dan tulisan (cerita). Oleh karenanya, buku yang satu ini juga dikenal dengan sebutan cerita bergambar (cergam) -- sebuah cerita dirangkai pada panil-panil yang berisi gambar, tokoh-tokohnya berpikir dan berbicara melalui gelembung-gelembung yang berisi kata-kata. Namun, pada awal kehadirannya, tepatnya ketika Medan menjadi pusat perkomikan di Indonesia, tampilan komik tak seperti sekarang. Pada masa itu, para komikus tidak memakai gelembung kata, tetapi langsung menulis kata-kata yang diucapkan oleh para tokoh, menyatu dengan kalimat lainnya.⁸
4. Will Eisner, salah seorang *komikus veteran* memberikan pendapatnya bahwa komik adalah seni sekuenial, adalah sebuah karya seni yang memiliki urutan dalam mengungkapkan gagasannya. Definisi ini kemudian dipertajam oleh Scott McCloud,

⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta. 1988

⁷ Majalah Panji Masyarakat

⁸ Bali post 2004

seorang *cendekia komik* yang menjabarkannya menjadi imaji-imaji yang berderet berdampingan dalam sebuah urutan/sekuen, dengan tujuan menyampaikan informasi serta menghasilkan respon artistik bagi pembacanya. Yang dimaksud dengan urutan/sekuen di sini adalah dalam komik, kita akan 'membaca' komik melalui panel-panel yang tersusun secara berurutan untuk menangkap informasi apa yang akan disampaikan.⁹

2.3.7 Kenapa memilih media Komik

- Komik dipercaya bisa menjadi alat yang cukup efektif dalam menumbuhkan minat baca anak-anak. Lewat komik, anak diajak untuk berimajinasi. Dan, melalui komik pula anak dikondisikan bahwa membaca adalah kegiatan yang menyenangkan.

Dikatakan Ketua Departemen Ilmu Perpustakaan FIB UI, Fuad A. Gani, komik bisa dijadikan pintu masuk bagi peningkatan minat baca anak. Dalam penelitiannya terhadap 500 siswa di 50 sekolah di Jakarta, pada akhir tahun 2003, memperlihatkan kecenderungan bahwa 86 persen dari mereka senang membaca komik. Cerita rakyat dan cerita terjemahan lebih diminati dari pada buku pelajaran paket, kata Fuad.¹⁰

- Itu berbeda dengan anggapan seorang komikus yang terkenal dengan cerita Gundala-nya, Harya Sura Minata (55) atau yang sering dipanggil Hasmi. Ia menganggap komik bisa menjadi sarana yang efektif untuk proses belajar sehingga bisa mencerdaskan bangsa. Dengan gambar, ujar Hasmi, seseorang akan lebih mudah

⁹ Scott McCloud, *Understanding comic*.

¹⁰ <http://www.kompas.com/gayahidup/news>

mengerti sebuah maksud. Begitu pula dengan anak sekolah yang seharusnya membutuhkan media gambar untuk belajar, terutama untuk anak-anak SD hingga SLTP.

"Sayangnya, belum ada lembaga pendidikan yang mau memakai metode belajar dengan cerita bergambar," kata **Hasmi**.¹¹ (SIE)

- Sudah tidak disangsikan kalau komik adalah salah satu media komunikasi cetak yang efektif. Bentuknya yang berupa narasi visual, dilengkapi teks dan gambar sebagai penguat visual, seakan mengajak pembaca untuk berimajinasi. Mungkin kita lebih banyak mengenal komik sebagai media baca yang menghibur, dengan persepsi kalau hanya anak-anak saja yang membaca komik.

Leif Packalen dan Frank Odoi, dua komikus profesional yang banyak menangani komik informasi, mengatakan kalau komik bisa dipakai sebagai media ajar berbiaya rendah. Komik bisa dipakai untuk menjelaskan hal-hal yang sensitif seperti kesehatan (tentang kanker, AIDS, dsb), konflik SARA, hingga untuk membangun penyadaran kebersihan lingkungan sekitar.

- Pembaca berharap untuk terhibur melalui alur drama dan humor dalam komik. Melalui komik informasi, drama dan humor tetap harus didahulukan. Penyampaian informasi maupun pesan pendidikan di dalamnya didapat saat pembaca menginterpretasi keseluruhan cerita. Bukan dengan jalan mendikte pembaca mana yang benar atau salah. Biarkan pembaca

¹¹ **Elex Media Komputindo**

mengambil keputusannya sendiri setelah ia membaca keseluruhan cerita komik tersebut.¹²

- Berdasarkan data Ikapi (Ikatan Penerbit Indonesia), saat ini sekitar 65% buku yang terbit di Indonesia merupakan buku untuk anak, baik buku pelajaran maupun buku cerita. Umumnya buku pelajaran ditulis oleh orang Indonesia. Berbeda dengan buku cerita yang sebagian besar terjemahan. Umpamanya buku komik yang beredar adalah komik-komik terjemahan yang sudah terlebih dahulu dikenal anak-anak dari layar televisi. Misalnya, komik Dragon Ball, Doraemon, Candy-Candy, Kapten Tsubasa, dan lain-lain. Karena temanya bersifat universal, mengajarkan hal-hal positif, buku ini tetap bermanfaat untuk dibaca anak. *Irfan Hasuki*¹³
- Di TB.Gramedia saja sekitar 20-25% produk yang dijualnya berupa komik, bahkan *top seller* yang mencapai angka penjualan 100-200 buah tiap bulannya adalah komik. Sayangnya, 90% pasaran komik yang dijual berasal dari luar negeri, 80% di antaranya adalah komik Jepang. Jika angka itu bisa digeser dan proporsinya berimbang dengan produk lokal, tentu saja sebuah prestasi yang luar biasa.¹⁴

¹² Komik informasi media ide.bajingloncat.com /

¹³ <http://www.tabloid-nakita.com/artikel2>

¹⁴ www.pikiranrakyat.com

2.4 Karakteristik Anak kelas 3 SD umur 9 tahun (Psikologi Pendidikan)¹⁵

Dari Buku tentang perkembangan anak dalam psikologi pendidikan dijelaskan bahwa umur tujuh tahun pada anak kelas 1 SD adalah masa peralihan tahap perkembangan kognitif (perkembangan fungsi intelektual atau perkembangan kemampuan / kecerdasan otak anak.) dari tahap pra-operasional (2-7 tahun) ke tahap awal konkret-operasional (7-11 tahun). Memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- Memiliki kemampuan meniru perilaku-perilaku orang lain , merespon barang, orang, keadaan, dan kejadian yang dihadapi pada masa lampau
- Memiliki kemampuan berbahasa, yaitu menggunakan kata-kata yang benar dan mampu pula mengekspresikan kalimat-kalimat pendek tetapi efektif.
- Memiliki kemampuan awal anak dalam memahami aspek kumulatif materi, seperti volume dan jumlah.
- Memiliki kemampuan awal dalam memahami cara mengkombinasi dan memilah-milah benda.
- Memiliki kemampuan awal dalam memisahkan dan menggabungkan golongan benda menjadi dimensi-dimensi sendiri.
- Perkembangan moral yang dimiliki yaitu lebih memusatkan pada akibat-akibat perbuatan, aturan-aturan tak berubah, dan hukuman atas pelanggaran bersifat otomatis.

¹⁵ *Buku Psikologi Pendidikan, Muhibbin Syah, M. Ed. , PT Remaja Rosda karya-Bandung, 2004*

2.4.1 Beberapa tugas perkembangan pada fase anak-anak yaitu :

- Belajar bergaul dengan teman sebaya sesuai dengan etika moral yang berlaku di masyarakat .
- Mengembangkan dasar-dasar ketrampilan membaca, menulis, dan berhitung.
- Mengembangkan konsep-konsep yang diperlukan kehidupan sehari-hari.
- Belajar ketrampilan fisik yang diperlukan untuk bermain.

2.4.2 Psikologi dan Karakterisasi Anak Menurut Psikologi Perkembangan

Ahmad Ardian dalam bukunya yang berjudul ilmu jiwa menulis karakteristik anak dalam menggambarkan suatu hal baru sebagai berikut :

No.	Umur	Karakteristik
1.	5-8 Tahun	Pada masa ini anak sangat senang menerima dongeng dan mereka haus akan cerita-cerita fiktif seperti negeri dongeng dan sebagainya. Tapi hal ini harus disesuaikan dengan kebutuhan atau tingkatan anak.
2.	> 8 Tahun	Minat tentang dongeng mulai berkurang begitupun minat fantasi juga mulai berkurang. Anak hanya menerima cerita yang dapat dinalar serta cerita-cerita nyata seperti sejarah atau yang berhubungan dengan kejadian nyata.

- **Tahap Perkembangan Anak**

Meurut Prof. Kohnstamm dalam bukunya "Pribadi dalam perkembangan" menyatakan bahwa :

- **Kemampuan Anak**

- **Peningkatan dalam Pengertian**

Untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain anak harus mengerti apa yang dikatakan orang lain. Kemampuan mengerti sangat dipengaruhi cara anak mendengarkan apa yang dikatakan.

- **Perkembangan Moral**

Perkembangan Moral pada masa anak-anak masih dalam tingkat yang rendah. Hal ini disebabkan karena perkembangan intelektual anak-anak belum mencapai titik dimana anak dapat mempelajari atau menerapkan prinsip-prinsip abstrak benar atau salah.

- **Periode Perkembangan Anak**

1. **Elementary School Age**

Pada periode ini anak-anak umumnya duduk disekolah dasar dan diharapkan untuk dapat mempelajari segala macam pengetahuan dan keterampilan sebagai dasar yang dibutuhkan untuk tahap selanjutnya.

2. **Smart Age**

Periode Smart age adalah periode dimana seorang anak mengira bahwa dia mengetahui sesuatu lebih baik dan tidak segan-segan berbagi dan bercerita kepada orang lain.

3. The Gang Age

Istilah ini diberikan para ahli psikologi karena dalam periode ini anak senang berkumpul dan mendirikan sebuah kelompok atau crowd khusus, yang memungkinkan mereka untuk meniru agar dapat berbaur dengan kelompok tersebut.

Periode	Usia	Deskripsi Perkembangan
Operasi konkret	6-11 tahun	Anak mulai menggunakan symbol-symbol untuk merepresentasikan dunia / lingkungan secara kognitif. Simbol-simbol itu seperti kata dan bilangan yang dapat menggantikan obyek, peristiwa dan kegiatan atau tingkah laku.

2.5 Pelajaran Sains

Kenapa memilih membahas sains?

2.5.1 Definisi sains

Sains atau ilmu pengetahuan alam adalah ilmu yang pokok bahasannya adalah alam dengan segala isinya. Hal yang di pelajari dalam sains adalah sebab – akibat, hubungan kausal dari kejadian-kejadian yang terjadi di alam¹⁶.

¹⁶ Literature dari standar penilaian terhadap buku pelajaran sains; Pusat perbukuan Departemen Pendidikan Nasional 2003; 2. Hakekat Sains Ilmu pengetahuan alam.

Powler (dalam Winataputra 1993):

Sains adalah ilmu yang sistematis dan dirumuskan dengan mengamati gejala-gejala kebendaan, dan didasarkan terutama atas pengamatan induksi.

Carin dan Sund (1993) :

Sains sebagai pengetahuan yang sistematis atau tersusun secara teratur, berlaku umum, dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen. Aktivitas dalam sains selalu berhubungan dengan percobaan-percobaan yang membutuhkan keterampilan dan kerajinan.

Definisi secara umum :

Sains menyangkut cara kerja, cara berpikir, dan cara memecahkan masalah. Ilmuwan sains selalu tertarik dan memperhatikan peristiwa alam, selalu ingin mengetahui apa. Bagaimana, dan mengapa tentang suatu gejala alam dan hubungan kausalnya.

2.5.2 Pembelajaran Sains

Sains terdapat 3 unsur utama, yaitu sikap manusia, proses/metodologi, dan hasil satu sama lain tidak dapat dipisahkan.

- *Sikap manusia*
Selalu ingin tahu tentang benda-benda, makhluk hidup, dan hubungan sebab-akibatnya akan menimbulkan permasalahan-permasalahan yang selalu ingin dipecahkan dengan prosedur yang benar.
- *Proses atau metodologi*
Proses meliputi metode ilmiah. Mencakup perumusan hipotesis, perancangan percobaan, evaluasi atau pengukuran.

- Hasil

Menghasilkan produk berupa fakta-fakta, prinsip-prinsip, teori, hukum, dan sebagainya.

Tujuan kurikulum dengan paradigma yang baru pada prinsipnya adalah tetap *conceptual mastery*. Tetapi hal tersebut di peroleh dengan pendekatan berbasis kompetensi, dengan tujuan agar sistem pendidikan nasional dapat merespon secara proaktif terhadap perkembangan informasi, ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan tuntutan desentralisasi.

Anak didik di tuntut untuk menguasai konsep-konsep dasar yang telah dipilih secara selektif melalui aktifitas pembelajaran yang berorientasi pada aktifitas kontekstual yang di kembangkan dalam pembelajaran di mana siswa terlibat langsung dalam pengalaman sehari-hari yang berkaitan dengan materi yang di ajarkan dan *aktif melakukan eksperimen, melakukan pengolahan data, serta membuat kesimpulan*¹⁷.

Dalam buku "Pendekatan Kontekstual" yang di terbitkan oleh Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama, sebuah kelas di katakan menggunakan kontekstual, jika menerapkan 7 komponen dalam pembelajarannya. Yaitu :

- 1) Konstruktivisme

Menyatakan bahwa pengetahuan di bangun oleh siswa, melalui pemecahan masalah dan menemukan sesuatu yang berguna. Proses menemukan merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual, pengetahuan, dan keterampilan sehingga di harapkan siswa menemukan sendiri hasilnya.

¹⁷ Ibid



Tahap-tahap siswa menemukan merupakan cara berpikir ilmiah melalui kreatifitas. Antara lain :

- Merumuskan masalah.
- Melakukan observasi (pengamatan)
- Melakukan analisis
- Menyajikan hasil.
- Mengkomunikasikan.

2) Permodelan

Sesuatu yang dapat ditiru untuk memudahkan, memperlancar, membangkitkan ide dalam proses pembelajaran. Model dapat di peroleh dari guru, siswa, atau dari luar sekolah yang relevan dengan konteks dan materi yang sedang menjadi topik bahasan.

3) Bertanya

Merupakan strategi utama pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Bertanya adalah untuk menggali informasi.

4) Refleksi

Cara berpikir tentang apa yang baru di pelajari, tentang apa yang sudah di lakukan di masa lalu dan merupakan respon terhadap kejadian. Serta aktifitas atau pengetahuan baru yang di terima atau di lakukan.

5) Inquiri

Merupakan pemahaman terhadap materi pembelajaran dan dapat mengkomunikasinnnya dengan baik.



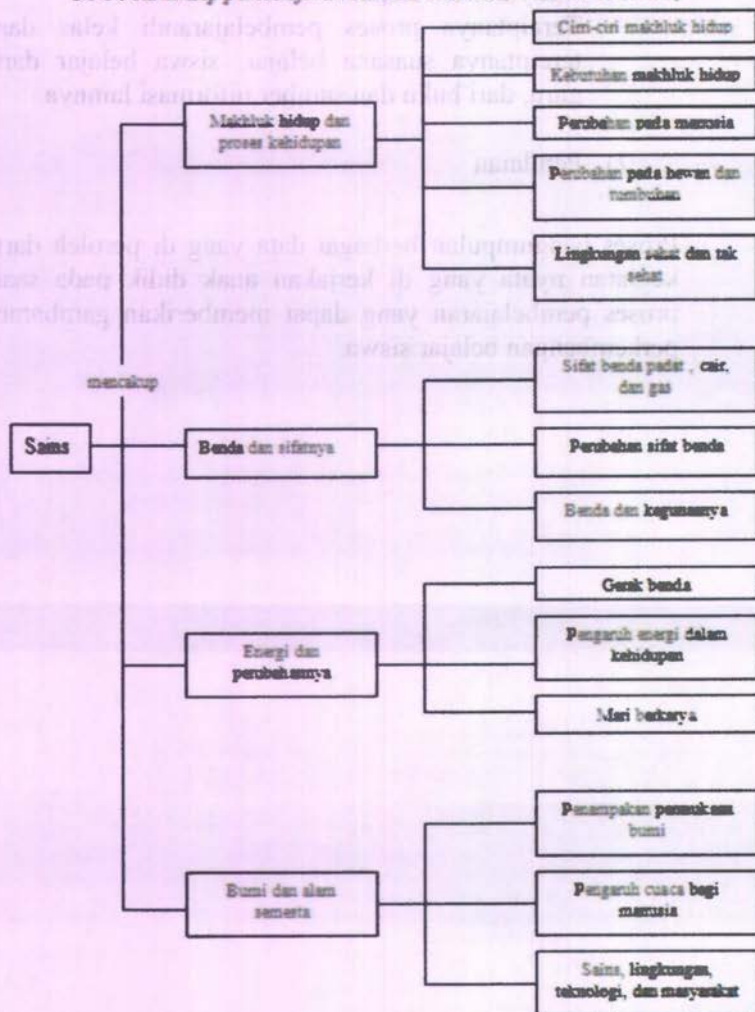
6) Masyarakat belajar

Terciptanya proses pembelajaran di kelas dan terciptanya suasana belajar, siswa belajar dari guru, dari buku dan sumber informasi lainnya.

7) Penilaian

Proses pengumpulan berbagai data yang di peroleh dari kegiatan nyata yang di kerjakan anak didik pada saat proses pembelajaran yang dapat memberikan gambaran perkembangan belajar siswa.

2.5.3 Peta konsep pembelajaran Sains Kelas 3 SD (anak usia 8-9 tahun)



Gambar 2.5. Bagan peta konsep pada buku pelajaran sains

Pembelajaran sains menekankan pada pemberian pengalaman langsung. Dengan demikian, siswa perlu dibantu untuk mampu mengembangkan sejumlah pengetahuan yang menyangkut kerja ilmiah dan pemahaman konsep serta aplikasinya. Bahan kerja ilmiah adalah :

- Mampu menggali pengetahuan melalui penyelidikan/penelitian.
- Mampu mengkomunikasikan pengetahuannya.
- Mampu mengembangkan keterampilan berpikir.
- Mampu mengembangkan sikap dan nilai ilmiah.

2.5.3 Standar penilaian buku Sains

Standar penilaian yang di maksud ini meliputi persyaratan, karakteristik, dan kompetensiminimum yang harus terkandung di dalam suatu buku. Standar penilaian di rumuskan dalam 3 aspek, yaitu :

- 1) Aspek materi
- 2) Aspek penyajian
- 3) Aspek bahasa/ keterbacaan

2.5.4 Kajian tentang buku yang mencerdaskan

Beberapa unsur yang perlu dimiliki oleh buku yang di anggap mencerdaskan adalah sebagai berikut¹⁸ :

1) *Menyajikan konsep secara sederhana dan mudah.*

Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit. Kalimat yang di gunakan sederhana, boleh dalam bentuk sederhaba bila di perlukan. Konsep di

¹⁸ Yohanes Surya Ph.D; disampaikan pada seminar “menggagas buku pelajaran yang mencerdaskan”, 15 agustus 2006, penyelenggara Direktorat Pendidikan Madrasah, Ditjen Pendidikan Islam, Departemen Agama, Jakarta.

berikan secara bertahap satu demi satu sampai siswa paham.

2) ***Meningkatkan kreatifitas siswa melalui pemahaman teori/konsep dasar.***

Memancing kreatifitas siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang memancing.

3) ***Melatih kreatifitas melalui penerapan konsep atau percobaan-percobaan.***

Melakukan percobaan untuk memahami konsep pembelajaran sains.

4) ***Menggunakan alat bantu yang mudah dan sederhana.***

Dalam sains terutama materi fisika, menggunakan alat bantu berupa matematika yang mudah dan sederhana.

5) ***Melibatkan siswa atau lingkungannya (contextual rich) pada berbagai soal atau masalah.***

Mengajak siswa ke alam nyata. Dengan menunjukkan bahwa apa yang sedang di pelajari ini bukanlah sesuatu yang menawang-awang, sangat membumi. Ini akan memudahkan siswa dalam visualisasi soal dan akan memotivasi siswa untuk belajar lebih jauh lagi.

6) ***Membahas soal secara bertahap dari yang mudah (dari soal konsep) hingga soal-soal yang agak sulit.***

Soal disesuaikan dengan kemampuan siswa.

7) *Terdapat sejarah di temukannya konsep yang di bahas.*

Pembahasan disajikan secara menarik dengan cara yang tidak membosankan. Sejarah ini akan memberikan inspirasi serta dorongan untuk mengembangkan diri lebih jauh lagi.

8) *Menyajikan kisah hidup tokoh-tokoh yang berperan dalam pengembangan konsep itu.*

Kisah hidup tokoh dapat memberikan inspirasi serta motivasi untuk terus belajar sains.

2.6 Data tentang Batik-batik Jawa

Batik merupakan warisan budaya yang adi luhung. Kain khas Indonesia ini sudah terkenal hingga ke manca negara. Keindahan batik ini salah satunya karena keindahan design atau polanya. Ada macam-macam pola batik, baik yang tradisional maupun modern.

Menurut artikel dari Cjoeniani's Weblog batik Jawa dibagi menjadi dua jenis yaitu :

- Batik dengan Motif Non geometris



*Gambar 2.6.
Batik Non
Geometris
(Cjoeniani's
Weblog)*

Masih tentang pola batik, berikut ini adalah contoh-contoh pola batik yang non geometris. Baris atas, dari kiri ke kanan, Peksi Dares. Selanjutnya adalah Imo Krenda 'n Kelengan, dan di baris bawah, dari kiri ke kanan: Jago Cirebonan (motif batik Cirebon) Di sebelah Jago ada Semen Gurdho, Kapal Api. Tentunya masih banyak lagi pola-pola yang lain, selain yang disebutkan di atas.

- **Batik dengan Motif geometris**



Gambar 2.7. Batik Non Geometris (Cjoeniani's Weblog)

Untuk pola batik tradisional antara lain seperti yang bisa dilihat di gambar atas merupakan pola batik geometris.

Baris atas, dari kiri adalah pola batik Sidomukti, yang tengah Gagak Seta dan yang pinggir kanan, dengan gambar bunga-bunga kecil itu memiliki nama Tanjung Gunung. Sedangkan pada baris kedua, dari kiri ke kanan

berturut-turut adalah: Kawung, Abimanyu dan Semar Mesem. Di baris ketiga adalah pola batik Gringing. Selain pola-pola tsb, masih banyak lagi pola yang lain.

2.7 STUDI EKSISTING

2.7.1 Analisa Eksisting Buku Pelajaran Bahasa Jawa

2.7.1.1 Analisa Visual

Dari segi visual buku pelajaran yang dipakai cenderung kurang menarik dalam hal disain cover maupun layout halaman dari buku tersebut. Buku pelajaran yang dipakai dengan kualitas cetak standar dengan jenis kertas buram dan minim warna, padahal dilain sisi di usia anak-anak dengan umur sekian sangat menyukai hal-hal dengan beragam warna dan bentuk-bentuk sederhana atau Kartun, sangat disayangkan sekali buku pelajaran yang dipakai belum didesain atau dikemas sedemikian rupa sehingga dapat menarik minat anak untuk membacanya dan menambah nilai jual dari buku itu. Buku itu hanya memuat banyak gambar tanpa warna dan kadangkala di Bantu dengan beberapa balon kata-kata sebagai penjelas gambar.

Sekarang ini sudah banyak buku-buku pendidikan yang materinya disesuaikan dengan kuri-kulum yang ada tapi dengan pengemasan yang istimewa. Buku pendidikan itu didesain dengan menarik, dengan pilihan warna yang menarik pula, dan penyampaiannya disesuaikan dengan karakter umur anak. Ada dari beberapa penerbit yang mengemas dalam komik sederhana, buku komik, majalah komik, buku cerita bergambar, buku kartun, buku bergambar lainnya, dan lain-lainnya. Format full colour sudah sering dipakai pula dalam pembuatannya. Buku-buku itu ada dengan ukuran yang berbeda-beda dan dengan harga yang berbeda pula.

2.7.1.2 Analisa Komunikasi

Komunikasi yang dipakai dalam buku pelajaran Bahasa Jawa kelas 1 ini menggunakan komunikasi verbal dan visual yang masih sederhana. Dalam mengkomunikasikan materi masih dalam proses yang sangat sederhana. Dalam tiap bab nya masih banyak menggunakan gambar dalam menjelaskan suatu materi-materi sederhana berupa pengenalan awal bahasa jawa. Komunikasi langsung yang dibangun ununtuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi yang disajikan. Materi yang diberikan terkait dengan kompetensi awal dari siswa yaitu: membaca, menulis latin, mendengarkan, menjawab pertanyaan, mengeja, dan lain-lain. Buku pelajaran ini lebih bersifat buku latihan, karena cenderung berisi dengan materi-materi yang bersifat latihan soal dalam bimbingan guru.

2.7.1.3 Analisa Media

Media yang dipakai adalah media media buku pelajaran dengan format ukuran 27,5 cm x 20,5 cm, cukup besar untuk sebuah media pembelajaran. Kertas jenis stencil, dan cenderung memakai warna minimalis hitam putih dan sedikit warna pada gambar objek yang di tampilkan sehingga kurang menarik untuk karakter anak-anak yang cenderung suka dengan hal-hal yang penuh dengan warna-warni. Media buku pelajaran ini di jual dengan harga Rp. 10.000,- sehingga dapat dikonsumsi oleh seluruh lapisan segmentasi.

Gambar 2.8. Halaman buku pelajaran Bahasa Jawa (dok. Penulis)



2.7.1.4 Analisa Konsumen / audiens

Konsumen untuk perancangan komik pembelajaran ini di fokuskan pada segmen anak-anak dengan karakteristik demografi dan psikografi seperti pada table di bawah. Konsumen anak-anak ini cenderung yang berdomisili di perkotaan dimana dikota ada kecenderungan penggunaan bahasa jawa yang sangat kurang, bahkan kurang diminati. Jarang di pakai sebagai komunikasi kesehariannya, dan bahkan sudah disesuaikan dan di campur dengan istilah-istilah bahasa lain. Komik pembelajaran ini dapat di pakai oleh konsumen baik di rumah maupun di sekolah yang masih memberikan materi bahasa jawa (daerah) sebagai muatan local.

2.7.2 Analisa Komparator Komik 3 menit belajar Ilmu Pengetahuan



Gambar 2.9. Halaman buku 3 Menit Sains (dok. Penulis)

2.7.2.1 Analisa Visual

Komik Pengetahuan Sains ini menggunakan visual kartun dengan gaya komik korea dengan fokus karakter anak-anak. Semua karakter dalam komik ini menggunakan gaya gambar kartun yang simple dan lucu dengan karakter unik dari masing-masing tokohnya. Pemvisualisasian karakter tokoh dibagi dalam beberapa bagian penokohan yaitu tokoh protagonis, antagonis dan karakter pendukung. Ekspresi yang digambarkan sudah sesuai dengan karakter tiap-tiap tokoh komik. Warna yang digunakan adalah warna-warni disesuaikan dengan karakter anak umur Sekolah yang suka dengan obyek khususnya kartun yang penuh warna.

2.7.2.2 Analisa Komunikasi

Komunikasi yang digunakan dalam komik ini adalah komunikasi yang sederhana dengan tujuan untuk memudahkan penyampaian materi Sains. Komunikasi langsung dengan alur maju dan didukung dengan penggunaan bahasa yang sederhana dan dikemas secara lucu dengan ide-ide humor segar khas anak-anak. Komunikasi yang dibangun dalam penyampain materi dikomposisikan dalam panel-panel komik yang sederhana dengan sistem penataan panel yang simetris dan cenderung menggunakan panel kotak. Metode penyampaian materinya secara singkat, cukup dalam dua halaman komik dengan cerita pendek dan dengan penjelasan yang singkat dan jelas.

2.7.2.3 Analisa Media

Media yang di pakai adalah buku komik dengan dimensi 18 x 24,5 cm dengan tebal 195 halaman. Media ini memungkinkan untuk menjaga agar buku komik dapat dikoleksi dengan mudah dan tidak mudah rusak. Jenis kertas yang dipakai adalah kertas standart dan cover yang cukup tebal. Harga buku komik ini cukup mahal dengan besar harga sekitar Rp. 45. 000,-.

2.7.3 Analisa Komparator Komik Anak Sekolah



Gambar 2.10. Halaman Komik Sains Anak Sekolah (dok. Penulis)

2.7.3.1 Analisa Visual

Komik Anak sekolah ini menggunakan gaya visual yang unik. Karakter Tokoh kartun dari cerita komik ini disesuaikan dengan salah satu karakter anak masa kini. Penggambaran semua tokohnya sederhana dan lucu. Terdapat satu tokoh utama dan beberapa tokoh pendukung yang semuanya adalah penggambaran sebuah lingkungan keluarga. Cover dari komik ini menggunakan banyak warna, tetapi dalam layoutnya kurang menggunakan penataan yang menarik dan ditampilkan secara sederhana. Sedangkan layout halaman komiknya dibuat dengan warna hitam putih atau tanpa warna, di sesuaikan dengan karakter format komik-komik Jepang yang ada dipasaran.

2.7.3.2 Analisa Komunikasi

Komunikasi dari komik anak sekolah ini juga menggunakan komunikasi yang sederhana. Komunikasi dari komik ini menggunakan pendekatan aktivitas dan perilaku anak kecil. Komunikasi dibangun dari rasa ingin tahu dari anak. Materi yang disampaikan di gabungkan dengan aktivitas sehari-hari anak dan ditambahkan pula fantasi dalam cerita ini seperti munculnya karakter robot tokoh dalam mimpi untuk mempermudah penyampaian materi. Alur yang dipakai adalah alur gabungan yaitu flashback atau alur maju dan mundur. Penggunaan panel yang cukup bervariasi dalam membuat kesan dan efek dari cerita komik.

2.7.3.3 Analisa Media

Media dari buku komik ini adalah buku komik standar komik-komik Jepang yang ada dipasar. Dimensi yang dipakai adalah format A5 dengan ketebalan 127 halaman dan dengan harga Rp. 12. 000,- sebuah harga standar dari komik –komik lainnya.

2.7.4 Analisa Komparator Komik Cakrawala Sains Sahabat Indomilk dalam Majalah Mentari



Gambar 2.11. Halaman Komik Sains sisipan Majalah Mentari (dok. Penulis)

2.7.4.1 Analisa Visual

Visualisasi dari komik Sains ini cenderung berkarakter Manga. Semua karakternya didesain dengan gaya gambar yang cukup kompleks dan disesuaikan dengan karakter anak menjelang dewasa. Penggunaan panel dalam komik ini cenderung kompleks dan disesuaikan dengan layout teks dalam balon kata yang cukup banyak. Dunia yang melatar belakang adalah dunia anak muda sekarang ini dengan aktivitas dan hobi yang trend sekarang, seperti skateboard, digabungkan dengan dunia fantasi anak yaitu yang tersirat dalam penggunaan tokoh domi sebagai salah satu tokoh utama dari cerita komik ini. Warna yang dipakai cukup variatif dan dipakai untuk semua kolom panel.

2.7.4.2 Analisa Komunikasi

Dalam Komik sains Sahabat Indomilk ini menggunakan komunikasi yang cukup kompleks dengan menggabungkan antara materi sains, konflik dan aktivitas dari para tokoh komik. Panel yang dipakai sangat variatif dan kompleks. Dalam satu halaman menggunakan 6 sampai 7 panel dan beberapa balon kata, sehingga terlihat begitu rumit. Layout ini kurang cocok untuk anak dibawah usia 9 tahun. Alur maju dari cerita memudahkan dalam penceritaan.

2.7.4.3 Analisa Media

Komik ini menggunakan media majalah yaitu pada majalah Mentari sebagai salah satu malajah anak sekolah yang cukup populer. Komik ini hanya mengambil 2 halaman habis untuk menyampaikan ceritanya.

2.7.5 Analisa Komparator Komik Sains Kuark



Gambar 2.12. Halaman Komik Sains Kuark Anak Sekolah (dok. Penulis)

- Mengibarkan visi pendidikan yang berorientasi pada peningkatan kualitas kompetensi anak didik, khususnya sains. Mengemban misi mendekatkan dunia sains pada anak melalui media yang familiar/akrab bagi anak-anak.
- Komik Kuark merupakan media informasi untuk mengkomunikasikan sains secara konseptual, sederhana, mudah dan menyenangkan bagi anak didik.
- Terbit berkala setiap bulan, dengan materi info-sains, eksperimen, soal latihan yang berbasis 'kurikulum plus' dan berorientasi olimpiade (kecuali seri komik untuk tingkat 'pra sekolah'). Diterbitkan dalam level yang berbeda, sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman anak didik pada masing-masing level. (level 'pra-sains' untuk kategori 'pra sekolah'; level-I untuk siswa kelas 1-2 SD; level-II untuk siswa kelas 3-4 SD; level-III untuk siswa kelas 5-6 SD).

2.7.5.1 Analisa Media dan Komunikasi

- Komik Kuark merupakan media informasi untuk mengkomunikasikan sains secara konseptual, sederhana, mudah dan menyenangkan bagi anak didik.
- Hal itu disesuaikan dengan segmentasi dari majalah ini yang terbagi dalam tiap-tiap level yang berbeda, dalam hal ini adalah level 1 untuk kelas 1-2 SD dimana merupakan tahap pengenalan awal dari materi-materi sains yang disajikan dengan sederhana dan sesuai dengan karakter anak pada tingkat tersebut.
- Strategi komunikasi dari majalah komik ini terkait pada element-element komik yang ada pada majalah komik ini yaitu :

- **Kisah atau Cerita**
- Dalam hal cerita komik ini memiliki banyak cerita-cerita sains yang dikemas secara singkat dengan dengan pemilihan tema yang berbeda dalam tiap rubriknya. Rubrik yang ada dalam level ini adalah rubrik : Kisah Ilmu, Cara kerja, Biologi, Mengungkap Rahasia, Sisispan Soal, dan Rubrik utama. Tema-tema komik yang diambil seperti kisah hidup, petualangan, keadaan atau situasi, kejadian, dll.

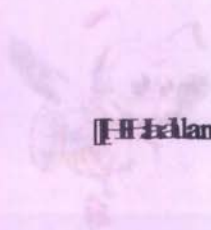
2.7.5.2 Analisa Visual

- Gaya visual yang dipakai dalam komik Kuark ini adalah gaya visual kartun anak-anak yang khas dengan karakter lucu dari semua tokoh-tokohnya, dengan penggambaran karakter yang sederhana, dan menonjolkan warna warni yang menarik dari setiap tokoh dan di tujang dengan elemen background yang menarik. Foto-foto penunjang dari penyampaian materi menambah daya tarik gaya ilustrasi dari komik ini.
- Tiap materi di sampaikan dalam cerita fiktif pendek dengan layout full colour. Dari alur dan gaya ilustrasi ini di harapkan pembaca yaitu anak-anak dapat lebih tertarik dan terangsang untuk membaca dan memahami materi sains yang disampaikan.



15 tahun dan cerita komik ini memiliki banyak cerita-cerita
 same yang dikemas secara menarik dengan desain
 pemilihan warna yang berbeda-beda dan tiap ilustrasi
 Babok yang ada dalam level ini adalah Lukis, Kisah
 Ilmu Cerdas Biologi, Menangkap Kumbang, Sesiapan
 Soal dan Rubrik dalam Cerita-cerita komik yang menarik
 seperti kisah hidup pahlawan, kesetiaan dan cinta.
 Arahman, dll.

5.7.2.3. Analisis Visual



Gaya visual yang dipilih dalam
 komik ini adalah gaya
 visual yang menarik dan
 warna-warni yang menarik dan
 menarik perhatian pembaca yang
 sederhana dan menyenangkan.

[[Halaman ini sengaja dikosongkan]]

warna yang menarik dan setiap level dan di tingkat
 dengan cerita yang menarik yang menarik. Foto-foto
 pengantar dan pengantar menarik menarik dan
 gaya ilustrasi dan komik ini.

1/2000 tahun di samping dalam cerita ini
 dengan gambar full color. Dengan dan gaya ilustrasi ini
 di tingkat ini pembaca yang akan dapat lebih tertarik
 dan menyenangkan untuk membaca dan memahami materi
 yang yang disampaikan.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Definisi Judul dan Sub Judul

Dalam penelitian perancangan ini Judul yang diangkat sebagai tugas akhir adalah Perancangan Komik Anak Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Bahasa Jawa." Pada Judul tersebut maka hal-hal yang akan ditelusuri dan diteliti yaitu perancangan media komik anak yang tepat dan sesuai serta aplikasinya yang berisi tentang pembelajaran bahasa Jawa melalui cerita Petualangan Anak usia sekolah dasar.

3.2. Teknik Sampling

Untuk mendapatkan hasil yang tepat dan sesuai tujuan, maka diperlukan penelitian - penelitian atau riset untuk mendukungnya. Keabsahan riset tergantung dari audiens yang dipilih serta teknik dalam mendapatkan hasil riset itu sendiri. Dalam Judul " Perancangan Komik Anak Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Bahasa Jawa" ini, target audiens yang akan diteliti adalah anak-anak baik laki-laki atau perempuan berusia 9 tahun yang duduk di bangku Sekolah Dasar kelas 3. Dalam Penelitian ini di sebarakan kuisioner ke salah satu SD Negeri di Surabaya yang sesuai sebagai studi kasus dalam perancangan ini, yaitu SDN Klampis Ngasem I Surabaya.

3.2.1. Populasi

Terdapat banyak sekali anak-anak dengan jenis laki-laki atau perempuan berusia 9-10 tahun di seluruh dunia ini. Pada judul " Perancangan Komik Anak Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Bahasa Jawa " ini, populasi yang diambil adalah anak-anak Indonesia.

Demografi target segmen

- Usia 9 tahun
- Laki-laki dan perempuan
- Pendidikan pelajar sekolah dasar Kelas 3
- Tinggal di kota besar (Surabaya)

Karakter target segmen :

- Suka main bersama teman-temannya.
- Suka menghayal dan menirukan perbuatan orang lain.
- Suka berkelompok dengan teman-temannya.
- Suka bercanda dan bersendagurau.

3.2.2. Sampel

Meneliti seluruh anak-anak di Indonesia akan memerlukan waktu yang lama dan biaya yang mahal. Sebagai penggantinya, diperlukan sampel penelitian yang dapat mewakili populasi tersebut. Dari hasil kuesioner diperoleh data sebagai berikut:

Keterangan profil responden :

Jumlah responden	: 40 siswa (siswa kelas 3 SD)
Jenis Kelamin	: 55% laki- laki, 45% Perempuan
Usia	: 9 tahun
Sekolah	: SDN Klampis Ngasem I Surabaya

Kesimpulan yang diambil dari analisis data hasil kuesioner sebanyak 40 responden :

- Ketika kamu berbicara dengan teman menggunakan bahasa :
Bahasa Indonesia 84,3 %
- Ketika kamu berbicara dengan Guru di sekolah menggunakan bahasa : Bahasa Indonesia 97,4 %

- Ketika berbicara dengan Bapak atau Ibu, menggunakan bahasa : Bahasa Indonesia 86,8 %
- Pelajaran yang paling tidak disukai Bahasa Daerah / Jawa 76,3 %
- Kegiatan kamu diwaktu senggang yaitu :
Membaca (Komik, cergam, dll.) 36,8 %
- Bacaan yang sering kamu baca :
Komik 50 %
- Barang yang sering kamu koleksi adalah :
Komik 28,9 %
- Apakah Jenis ukuran komik yang paling disukai oleh putra atau putri Anda?
Buku komik 52 %
- Berapa judul komik yang dibaca putra atau putri Anda dalam sehari?
1 Judul Komik 64 %
- Berapa lama waktu yang dibutuhkan putra atau putri Anda dalam membaca komik di waktu luangnya dalam sehari?
Kurang dari 1 Jam 58 %
- Komik apa saja kah yang di suka anak :
Komik Manga Jepang (Naruto, Dragon Ballz, dll.) 48%
- Tema cerita Komik yang kamu sukai :
Petualangan / Kisah Hidup suatu Tokoh 69,1%
- Gaya cerita komik (Genre) yang kamu sukai :
Aksi / Action (Permainan, Pertarungan, dll.) 33,3%

- Dunia Cerita Komik yang Kamu sukai :
 - Dunia Fantasi 61,9%
- Di dunia Fantasi yang Kamu sukai adalah Dunia yang :
 - Ada di dimensi lain (dunia imajinasi) 40,5%
- Karakter Tokoh dalam Komik yang kamu sukai :
 - Tokoh yang Gagah (Heroic) 88,1%
- Menurut kamu komik yang menarik itu adalah komik yang :
 - Komik dengan karakter tokohnya Heroic / gagah 85,7%
- Komik Action / Komedi / Fantasi / Misteri / Horor / Drama / Fiksi Ilmiah (*Coret salah satu*) yang kamu sukai sekarang :
 - a. Naruto 40,5%
 - b. One Piece 19%
 - c. Avatar 21,4%

3.2.3 Jenis dan Sumber Data

Dalam memperoleh data yang absah, pencarian data dan berbagai sumber dan melalui berbagai metode diperlukan. Berikut adalah jenis sumber data yang diperoleh untuk perancangan ini.

A. Data primer :

- Hasil kuesioner dari 40 (siswa kelas 3) sekolah dasar
- Kuisisioner-kuisisioner untuk Anak dan Orang tua
- Depth Interview terhadap guru SD seputar anak.
- Depth Interview terhadap pakar dan pengajar Bahasa Jawa

B. Data Sekunder :

- Artikel dari buku dan media massa.
- Teori-teori pendukung pembahasan dalam perancangan.
- Eksisting.
- Internet

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Observasi dari sumber data, kuesioner dan wawancara.

1.1	Teknik Pengumpulan Data (Observasi dan sumber data, kuisioner dan wawancara)	8
1.2	Data Sekunder : • Artikel dan buku dan media massa • Laporan-laporan pemerintah dan instansi lainnya • Perencanaan • Statistik • Internet	8

~~[[Halaman ini sengaja dikosongkan]]~~

BAB IV KONSEP DESAIN

4.1 Penelusuran Masalah

Jika ditelusuri kembali terdapat beberapa identifikasi masalah yaitu :

1. Minat masyarakat khususnya anak-anak dan kaum muda, untuk mempelajari dan mengaplikasikan Bahasa Jawa sangat kurang.

SUMBER :

- *Menurut Drs Sukardi MPd, proses pengajaran bahasa Jawa di sekolah tidak menggembirakan. Dilihat dari sisi pendidik, kualitas pendidik bahasa Jawa masih rendah. Banyak tenaga pendidik bahasa Jawa yang tidak berlatar belakang pendidikan bahasa Jawa. Dari sisi siswa, kekuranggairahan siswa terhadap bahasa Jawa juga jelas sekali. (Kompas senin, 21 April 2001)*
- *TEMPO Interaktif, Semarang:(Senin, 11 September 2006)*
- *Presiden Soesilo Bambang Yudhoyono berpendapat bahwa sekarang Bahasa Jawa mulai ditinggalkan oleh para pemakainya di Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Yogyakarta. "Kalangan yang mulai meninggalkan tersebut terutama di kalangan generasi muda," kata Presiden dalam sambutan tertulis pada pembukaa Kongres Bahasa Jawa IV di Semarang, Jawa Tengah, yang dibacakan oleh Menteri Pendidikan Nasional Bambang Soedibyo.*
- *(Kompas senin, 25 september 2006).* Menur, siswa kelas III SD Antonius II, Semarang, yang ditemui terpisah, juga mengaku lebih menyukai belajar bahasa Indonesia atau bahasa asing

dibandingkan dengan bahasa Jawa. Selain harus menghafalkan sejumlah pengetahuan—berkaitan dengan kebudayaan Jawa—yang mungkin kini tidak terlalu banyak dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, pengenalan aksara (huruf) Jawa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa terasa sulit dan tak menarik.

- Begitulah sekilas pandangan kaum muda terhadap bahasa Jawa. Padahal, Kongres Bahasa Jawa (KBJ) III tahun 2001 di Yogyakarta, yang ditegaskan kembali dalam KBJ IV di Semarang, merekomendasikan pengajaran bahasa Jawa dari tingkat SD hingga SLTA di tiga provinsi dengan jumlah penutur bahasa Jawa paling banyak, yakni Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Rekomendasi itu memang sudah dijalankan.
2. Pengajaran yang kurang menarik dari tenaga pendidik bahasa Jawa.
 - **SUMBER : (kompas senin, 25 september 2006).** Menurut Menur, siswa kelas III SD Antonius II, pengenalan aksara Jawa di sekolahnya pun tidak diajarkan secara menarik dan interaktif. Ia makin tak mengerti, sehingga belajar bahasa Jawa menjadi kian membebani, sebab pengetahuan aksara Jawa juga tidak dipakai (berfungsi) dalam kehidupan sehari-hari.
 3. Penyediaan bahan bacaan yang menarik pelajar mendalami bahasa Jawa lebih penting, tapi saat ini hampir tidak ada naskah berbahasa Jawa yang sesuai dengan anak-anak. Media pendukung pembelajaran bahasa Jawa yang sesuai dengan karakter anak juga belum ada.

SUMBER :

- Persoalan lain yang dihadapi Alvian dan Geovani adalah tidak adanya kalangan di luar sekolah yang bisa membantunya memahami pelajaran bahasa Jawa. Di lingkungan keluarga, bahasa Jawa sudah jarang mereka pakai. Orangtua pun tak memahami bahasa Jawa secara mendalam. Tempat les bahasa Jawa juga tak bisa ditemukan. (**kompas senin, 25 september 2006**)
- *Surabaya, Kompas - Pemerintah Jawa Timur belum akan membuat peraturandaerah tentang pengajaran bahasa Jawa di sekolah dan kewajiban penggunaan bahasa Jawa. Penyediaan bacaan dan pengajar yang merangsang pelajar berbahasa Jawa dengan baik lebih penting.*
- *Ketua Dewan Kesenian Kabupaten Mojokerto dan penggiat sastra Jawa untuk anak-anak Hardjono WS menuturkan, penyediaan bahan bacaan yang menarik pelajar mendalami bahasa Jawa lebih penting. Bacaan itu akan membiasakan pelajar berbahasa Jawa. "Tidak perlu memaksa masyarakat dalam hal berbahasa," ucapnya. Saat ini hampir tidak ada naskah berbahasa Jawa yang sesuai dengan anak-anak. (Sumber: <http://www.kompas.com/kompas-cetak/>)*

4.2 Segmentasi Pasar, Targeting, dan Positioning (STP)**4.2.1 Segmentasi**

No.	Karakteristik Demografi	Subbudaya
1.	Usia	Anak Usia Sekolah Umur 9 tahun
2.	Jenis Kelamin	Laki-laki dan Perempuan
3.	Pendidikan	Masih Duduk di bangku kelas 3 SD

4.	Kelas Sosial	Kelas Menengah Ke atas
No.	Karakteristik Geografis	Di Kota, di Pulau Jawa
No.	Karakteristik Psikografis / Gaya hidup / Life style	Suka Menghabiskan uang untuk makanan dan minuman favorit, permainan, hobby (mengoleksi mainan)
No.	Karateristik A.I.O	Karakter
1.	Aktivitas	Bersekolah, Belajar, Bermain
2.	Interest	Suka permainan/ games/ aktif, karakter kartun, suka dengan hal warna-warni, suka bereksperimen, berfantasi, Mengoleksi barang, dll.
3.	Opini	Kartun itu menarik (dari buku bacaan atau film),

Pada usia sekolah ini, buku yang paling sering dijamah selain *buku paket pelajaran adalah buku komik*. Bahkan bila mereka ditanya asyik mana membaca buku pelajaran dengan komik, mereka akan menjawab serempak **komik**. Apabila di Jepang buku-buku pelajaran dibuat dalam bentuk komik untuk lebih membangkitkan minat belajar siswa, mengapa kita tidak mencoba dalam bentuk komik khas Indonesia?

(<http://www.suaramerdeka.com/harian/0309/03/kha1.htm>)

“Sedangkan anak 4-5 tahun bisa diberikan buku bergambar dengan beberapa kalimat, “Kerbau makan rumput,” misalnya. Kualitas bacaan harus meningkat saat anak memasuki usia SD. Mereka mulai bisa disajikan buku dengan gambar yang lebih kompleks dan kalimat cukup panjang. Seperti komik Tintin, Doraemon, buku Harry Potter dan sejenisnya.”

Minat-minat anak yang terkait pada tahap ini adalah:

- kecenderungan suka dengan karakter-karakter yang dapat mengembangkan imajinasi anak seperti karakter kartun dari media cetak: buku

bergambar, komik, buku cerita, atau serial kartun TV. (**Sumber :**
 (<http://www.suaramerdeka.com/harian/0309/03/kha1.htm>), www.kompas.com/gayahidup/news
)

- Kecenderungan anak suka dengan objek gambar atau karakter dengan warna-warni dan bentuk yang dapat mengembangkan daya imajinasi. (**Sumber :** www.suaramerdeka.com)
- Kecenderungan anak suka dengan cerita-cerita avontur cerita pengalaman hebat. (*sumber : buku Psikologi Pendidikan, karangan Drs. H. Mustaqim, FT IAIN Wali Songo Semarang*)

4.2.2 Targeting

Targeting dari segmentasi ini adalah pada anak laki-laki dan perempuan yang masih duduk di bangku kelas 3 SD yang masih menggunakan Pelajaran Bahasa Jawa (Daerah) sebagai muatan local. Pemfokusan ini dengan pertimbangan bahwa siswa pada karakteristik tersebut dapat menggunakan media penunjang pelajaran bahasa jawa selain menggunakan buku paket atau buku pelajaran sekolah yang salah satunya adalah komik. Umur sekitar 9 tahun tinggal di perkotaan di Pulau Jawa dari keluarga dengan kelas social menengah ke atas.

4.2.3 Positioning

Media komik sebagai media penunjang pembelajaran di sekolah sudah banyak jenisnya dengan berbagai materi yang disesuaikan dengan kurikulum. Media penunjang Pelajaran bahasa Jawa di sekolah pada tingkat kelas 3 SD ini memilih positioning sebagai *komik Bahasa Jawa*. Positioning ini berdasar pada pertimbangan bahwa komik bahasa jawa belum pernah ada apalagi sebagai media penunjang pembelajaran.

4.2.4 Unique Selling Point (USP)

Unique Selling Point dari komik Bahasa Jawa Ini adalah :

- Buku komik petualangan dan kepahlawanan berbahasa Jawa.
- Materi Pengenalan bahasa Jawa dikemas dalam setting cerita petualangan dan kepahlawanan di dunia sains anak yang sederhana, yang materinya juga disesuaikan dengan kurikulum SD kelas 3.

4.3 Makna Denotatif atau Harafiah dan Makna Konotasi dari Komik

Makna Denotatif atau Harafiah Komik

- **Kamus Besar Bahasa Indonesia** : Cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.

Makna Konotatif Komik

- Komik adalah sebuah buku yang berisi gambar dan tulisan (cerita). Oleh karenanya, buku yang satu ini juga dikenal dengan sebutan cerita bergambar (cergam) sebuah cerita dirangkai pada panil-panil yang berisi gambar, tokoh-tokohnya berpikir dan berbicara melalui gelembung-gelembung yang berisi kata-kata. Namun, pada awal kehadirannya, tepatnya ketika Medan menjadi pusat perkomikan di Indonesia, tampilan komik tak seperti sekarang. Pada masa itu, para komikus tidak memakai gelembung kata, tetapi langsung menulis kata-kata yang diucapkan oleh para tokoh, menyatu dengan kalimat lainnya. (Bali post 2004)
- **Will Eisner**, salah seorang *komikus veteran* memberikan pendapatnya bahwa komik adalah seni sekuensial, yaitu seni yang memiliki urutan dalam mengungkapkan gagasannya. Definisi ini kemudian dipertajam oleh **Scott McCloud**, seorang *cenendekia*



komik yang menjabarkannya menjadi imaji-imaji yang berderet berdampingan dalam sebuah urutan / sekuen, dengan tujuan menyampaikan informasi serta menghasilkan respon artistik bagi pembacanya. Yang dimaksud dengan urutan/sekuen di sini adalah dalam komik, kita akan 'membaca' komik melalui panel-panel yang tersusun secara berurutan untuk menangkap informasi apa yang akan disampaikan.

(**Buku Understanding comic**)

Makna Komik dari Asal Katanya

- “Komik sendiri awalnya berkaitan dengan segala sesuatu yang lucu. Boleh jadi ia berasal dari kata *komiek*, bahasa Belanda yang berarti ‘*pelawak*’, atau kalau dirunut dari bahasa Yunani kuno, komik berasal dari kata *komikos*, bentukan dari kata *komos*, yang artinya ‘*bersuka ria atau bercanda*” (Majalah Panji Masyarakat).

4.4 Karakteristik Komik Bahasa Jawa

Komik yang dimaksud adalah Buku komik anak-anak dengan materi pengenalan bahasa jawa yang dikemas dalam cerita petualangan dan super hero di dunia sains anak. Semua unsur komik ini disesuaikan dengan karakter anak pada umur 9 tahun. Sebuah cerita fiktif sederhana dengan visualisasi fullcollour yang menarik (mengadopsi karakter dari tren komik-komik favorit dan karakter kartun yang disukai anak-anak saat ini). Materi yang disampaikan mengambil salah satu dari materi sains berdasar kurikulum SD. Harga Buku Komik yang disesuaikan dengan harga rata-rata komik, yaitu sekitar Rp.12.000,- .



4.5 Karakteristik Eksisting Yang dipertahankan

Dari studi eksisting terdapat beberapa hal positif yang dapat diadopsi yaitu :

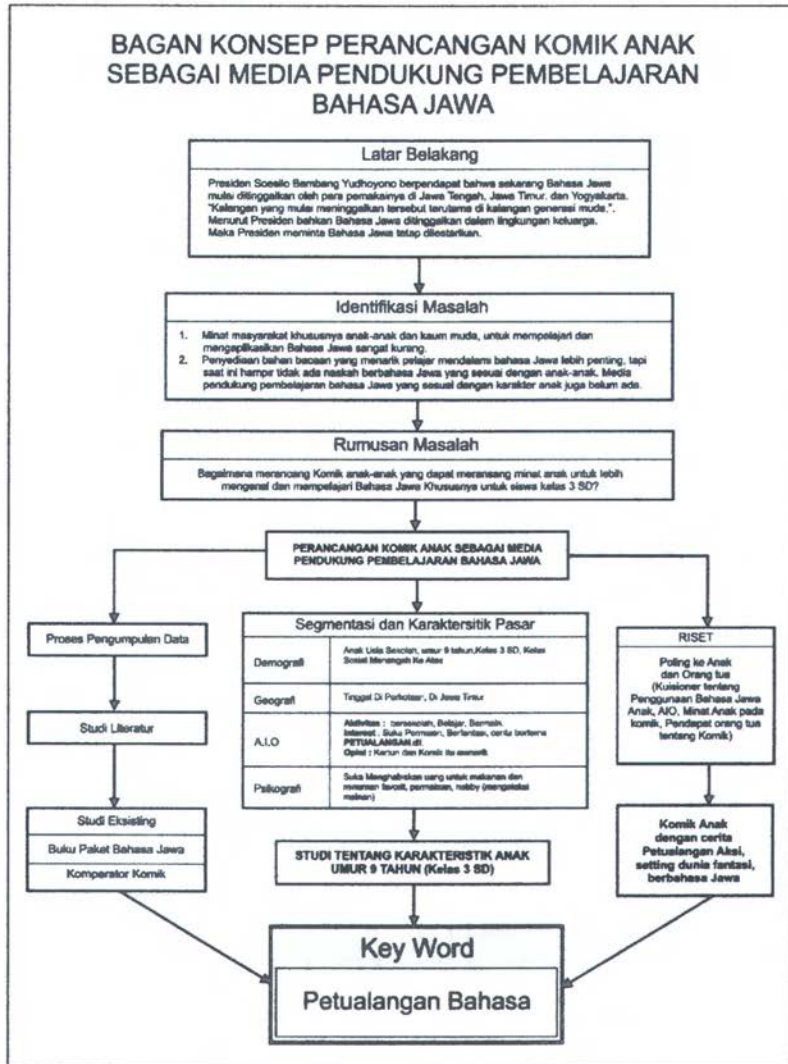
- Cerita-cerita panjang tapi sederhana dari komik Anak sekolah, baik terkait dengan aktivitas anak sehari-hari, atau dengan setting cerita lainnya.
- Penggunaan Tone warna yang dapat menarik perhatian anak-anak, baik pada karakter tokoh-tokohnya atau pada karakter background dan karakter penunjangnya dari komik 3 menit belajar sains.
- Penggunaan kalimat-kalimat sederhana dan penggunaan font dengan ukuran yang tidak terlalu kecil.

4.6 Konsep Desain komik

Dari seluruh tahapan perancangan mulai dari penelusuran masalah, analisa STP (segmentasi, targeting, positioning), studi karakteristik anak, studi tentang cara belajar anak, Analisa USP, Karakteristik Komik, Makna denotasi dan konotasi dari komik, dan Analisa Eksisting yang terkait juga dengan studi komparator, dibuat sebuah ide dasar konsep yaitu bahwa pembelajaran dan pengenalan bahasa jawa itu dapat dikemas dengan lebih menyenangkan dengan memanfaatkan cerita komik petualangan dengan penambahan materi sains anak didunia fantasi sebagai media penyampaian materinya.

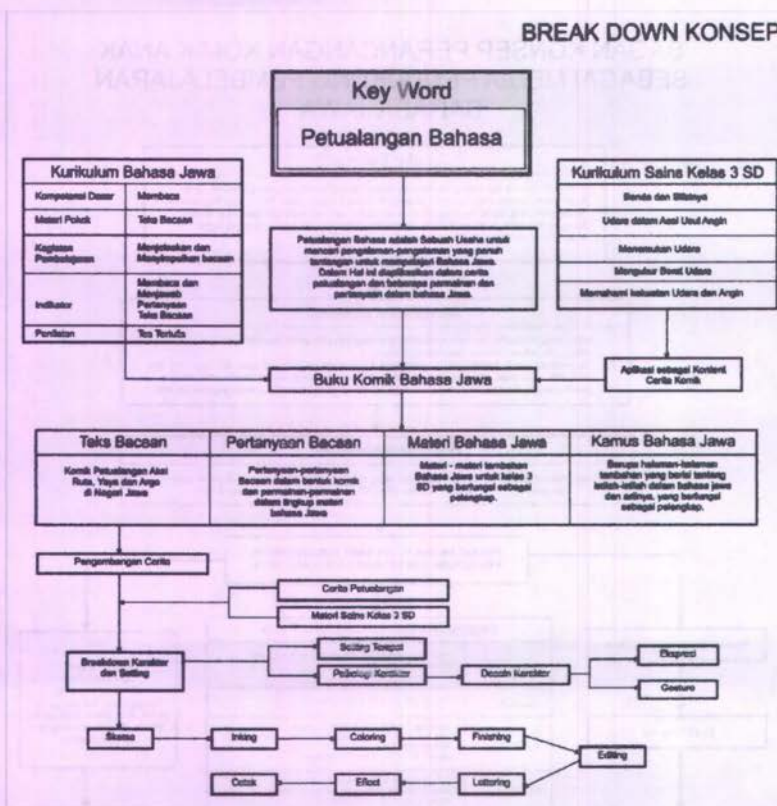
Dari ide dasar tersebut dibuat sebuah keyword
"PETUALANGAN BAHASA".





Gambar 4.1. Bagan Konsep Desain Komik

BREAK DOWN KONSEP



Gambar 4.2. Breakdown Konsep

4.7 Strategi komunikasi

Strategi Komunikasi yang digunakan terkait dengan cara bagaimana mengkomunikasikan bahwa belajar bahasa Jawa itu menyenangkan. Komunikasi ini dibangun lewat cerita komik petualangan dan keahliannya dengan penambahan materi sains di dunia fantasi. Disini diperlukan pendekatan yang persuasif ke anak melalui salah satu kegiatan belajar anak yaitu membaca. Jadi diperlukan cara bagaimana merangsang

anak untuk belajar, yang dalam hal ini melalui membaca komik. Dengan membaca komik ini diharapkan dapat menarik minat dari si anak untuk mengenal dan mempelajarinya. Dari buku tentang “ Bagaimana membuat anak gila belajar” didapat beberapa teori yaitu:

1. Cara pengajaran yang efektif kepada anak akan lebih optimal dilakukan dengan metode yang ringan serta bahasa yang tidak terlalu rumit.
2. Anak akan lebih mengerti dan mengingat sesuatu dengan cara belajar menggunakan 3 segi yaitu: melihat, mendengar, serta mempraktekan.
3. Pengulangan kata atau kasus yang dapat menjadi 1 point penting terhadap daya tangkap dalam artian anak akan dapat lebih paham akan apa yang disampaikan.

Susan Rahman dalam bukunya ” Belajar tepat raih intelegensi tinggi anak “ menyampaikan bahwa pengajaran yang tepat memicu kerja otak anak masa depan. pengajaran yang tepat itu yaitu:

1. Harus berupaya menuntun.
2. Memberikan kebebasan berpikir dengan catatan kita mengarahkan kepada hal positif.
3. Berikan pengajaran yang bersifat fun agar anak senang dan dapat menerima dengan baik.

Dari beberapa teori ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam merancang sebuah materi pengajaran yang efektif untuk anak-anak yang dikemas dalam bentuk cerita komik anak.

Sedangkan untuk perancangan karakter komiknya mengambil beberapa teori dari para psikolog anak sebagai pedoman karakter yang bagaimana yang cocok untuk anak-anak. Salah satu teorinya dari Ibu Hartati

Sukma dalam bukunya tentang "Psikologi Anak", yaitu Pengaruh karakter kartun (film) terhadap anak :

1. Anak SD cenderung menyukai karakter yang berbentuk manusia atau binatang selama itu menggambarkan suatu penokohan baik dan jahat.
2. Karakter harus mampu memberikan suatu unsur positif dalam pemikiran anak sehingga mampu membentuk unsur psikologis yang baik untuk anak.

4.7 Pengemasan Materi Bahasa Jawa dalam Komik

Pengemasan Materi Bahasa Jawa dalam buku-buku paket di sekolah cenderung menyampaikan dalam tatanan Pelajaran bahasa pada umumnya. Seperti menjelaskan objek dengan bahasa jawa yang baik dan benar, merangkai kata, menglafalkan kata, mengeja, dan lain-lain yang disesuaikan dengan aktivitas sehari-hari siswa dalam keluarga dan masyarakat.

Dalam Komik Pengenalan bahasa jawa ini Materi yang akan disampaikan untuk siswa kelas 3 SD di tetap sesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, tetapi di kaitkan dan di kombinasikan dengan aktivitas-aktivitas sehari-hari yang dikemas dalam sebuah cerita menarik dengan muatan materi tambahan yang juga diperlukan untuk meningkatkan kecerdasan anak. Strategi ini untuk menambah nilai jual dan daya tarik media komik ini.

Materi tambahan yang dipilih adalah materi sains pada tahap awal yang terkait dengan aktivitas sehari-hari siswa juga. Materi sains ini berupa eksperimen-eksperimen menarik yang bisa dipraktekan siswa yang dikomunikasikan dengan bahasa Jawa. Jadi siswa mendapat keuntungan ganda dalam mengkonsumsi buku komik ini. Siswa dapat mengenal, mempelajari, dan menambah kosakata bahasa jawa sambil bermain

eksperimen-kesperimen sains sederhana dalam keseharian siswa.

Kenapa memilih materi sains?

PEMBELAJARAN bahasa Jawa (BJ) melalui pendidikan formal di Sekolah Dasar (SD) merupakan sarana pelestarian BJ. Keberhasilan pembelajaran ini akan menentukan eksistensi BJ di masa depan. Sampai saat ini hasil pembelajaran itu kurang memuaskan

Kosa kata sebagai penunjang materi berbicara hendaknya tidak terlalu bercorak agraris dan tradisional. Perlu disadari bahwa para siswa SD telah hidup di alam modern. Melalui media televisi, ilmu pengetahuan dan teknologi sudah merambah sampai ke pelosok desa.

Kosa kata yang mendukung mata pelajaran lain sebaiknya diberi tempat dalam pembelajaran BJ. Hal ini agar para siswa ketika berbicara tentang matematika atau IPA tidak beralih bahasa ke bahasa Indonesia

(Drs Surono SU adalah dosen FS Undip/ Komisi Pendidikan YAPAPB Semarang). Selasa, 31 Oktober 2006 NASIONAL, //suaramerdeka.com/harian/0610/31/nas13.htm

“ Sains yang diperkenalkan kepada anak sejak dini, akan mendorong mereka menjadi anak yang kaya inspirasi. "Kelemahan yang dialami anak-anak kita saat ini, mereka sangat kering dan miskin inspirasi." Melatih anak dengan eksperimen sains bisa membuat mereka bersikap kreatif dan kaya akan inisiatif. "Tadi saya belajar ini, coba ah kalau pakai ini," ujar Muzi. (*Abdullah Muzi Marpaung, pengasuh Klub Sains Ilma. Republika, 16 Januari 2005, <http://cakrawala-ilma.com>*)

Selain itu, papar Muzi, permainan sains pun bisa menumbuhkan pola berpikir logis pada anak-anak. Mereka akan terbiasa untuk mengikuti tahap-tahap eksperimen sains. *"Mereka juga bisa menjadi percaya diri, dan jujur. Dalam eksperimen gagal tak boleh disembunyikan, gagal harus disampaikan. Di situlah muncul sikap sportivitas,"* imbuhnya.

Kelak, anak yang tumbuh dengan bekal pengetahuan sains bisa menjadi insan yang mandiri. Dengan bekal sains sejak kecil, anak-anak akan bisa memecahkan masalahnya sendiri. *"Itu, karena mereka memiliki mental positif." Sains melatih anak untuk berpikir logis dan urut*

Sains juga mengajarkan anak untuk disiplin, karena mereka harus mengikuti proses. Sains juga melatih anak menjadi cermat, karena ada pengamatan, olah pikir, dan belajar mengambil kesimpulan. Orang tua bisa meluangkan waktunya, pada akhir pekan untuk mengajak anaknya bereksperimen sains. *Ada banyak buku panduan yang bisa menjadi sumber inspirasi. (Abdullah Muzi Marpaung, pengasuh Klub Sains Ilma. Republika, 16 Januari 2005, <http://cakrawala-ilma.com>)*

"Sains pada pendidikan dasar sebagai suatu cara untuk mencari tahu tentang alam secara sistematis agar menguasai pengetahuan, fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan dan memiliki sikap ilmiah. Pendidikan sains diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar" (Kurikulum Sains SD 2004)

4.8 Strategi Media Komik

Media Komik yang akan dirancang menggunakan strategi media buku komik dengan pemilihan ukuran 17 cm x 25,5 cm, dengan jenis kertas disesuaikan dengan penggunaan full colour pada desain halamannya. Buku Komik ini akan berisi tentang satu cerita sains dengan eksperimennya, dan alur yang jelas, dan berupa buku berseri dengan tema-tema yang berlainan sehingga dapat bervariasi dan mengurangi kebosanan. Komik berseri ini tiap-tiap serinya disesuaikan dengan kurikulum sains SD.

Ketebalan buku berkisar antara 22-24 halaman dengan satu cerita menarik, dimensi buku komik ini mengadopsi ukuran dari buku komik Amerika Spiderman dan Xmen, ukuran yang tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar dan mudah untuk dibawa kemana saja dan dapat dijadikan koleksi. Untuk format Cover akan dibuat dari kertas yang agak tebal sehingga mengurangi resiko kerusakan pada buku. Untuk harga direncanakan dikenakan harga jual sama dengan harga buku pelajaran yang dipakai sekolah yaitu dengan harga Rp. 10.000,- , harga yang cukup terjangkau dengan perbandingan harga buku komik dengan format yang sama (semisal pada komik xmen atau amazing spiderman yang dijual dengan harga Rp. 12.000,-).

“ Selain itu anak juga perlu diberikan buku-buku yang penuh warna-warni dan isinya memikat daya fantasi. Disamping untuk mengenalkan bentuk, juga mengenalkan warna pada anak. Karena pada usia dini anak belum mampu memperlakukan buku dengan baik, maka fisik buku yang diperlukan anak umumnya mesti kuat dan tebal, tak mudah robek dan gampang dibuka.” (www.suaramerdeka.com)

Cerita komik yang akan dibuat tentang materi awal yang didasarkan pada kurikulum sains untuk tingkat kelas 3 SD pula.

4.9 Strategi Visual

Strategi visual dari komik ini menggunakan style yang cenderung mengadopsi style Manga Jepang karena menjadi trend di komik-komik sekarang ini.

Kesenangan anak usia sekolah terhadap buku cerita bergambar ini pun ditangkap oleh Jepang yang memang sangat terkenal komiknya, sehingga tak heran bila di pasaran buku dibanjiri komik dari Negeri Matahari Terbit itu seperti: Kungfu Boy, Dragon Ball, Doraemon dll.

(www.suaramerdeka.com/harian/0309)

Beberapa karakter dan unsur dalam komik Jepang (seperti tone warna, gaya gambar, atau environment, efek danlain-lain) yang diambil untuk dijadikan pedoman atau dijadikan sebagai image preferense untuk perancangan semua karakter dalam komik ini. Karakter dan unsur Komik yang dapat dijadikan sebagai image preferense adalah dari Komik Dragonball, Onepiece, Naruto, Doraemon, dan beberapa karakter dari Komik Disney.

Typography pada teks dan title yang digunakan menggunakan karakter font komik-komik pada umumnya dan menggunakan ukuran yang cukup besar sehingga memudahkan untuk dibaca. Perencanaan Layout dari komik terkait dengan penggunaan karakter, efek, balon kata dan panel masih menggunakan layout yang sederhana dan sedikit menggunakan panel-panel dalam satu halamannya. Warna-warna yang digunakan adalah warna-warni dan perpaduannya yang disukai oleh anak-anak.



Keterangan :

- Dari beberapa komik yang dipilih ini tidak semua karakter atau unsure komik seperti environment, efek, panel, warna, dll. diambil sebagai image preferense tapi disesuaikan dengan minat anak

- Beberapa Komik Yang dipilih adalah komik yang masuk 15 top komik 2007 menurut majalah XY KIDS edisi 21/IV/10-23 Mei 2007, seperti komik Naruto, Doraemon, dll.



Gambar 4.3. Komik Naruto (www.datebayo.com)

4.10 Kriteria Desain Komik

4.10.1 Tema Komik Yang Dipilih

Tema yang dipilih adalah sebuah petualangan. Petualangan yang dimaksud dikaitkan dengan aktivitas sehari-hari anak. Dalam sebuah petualangan yang menyenangkan dan cerita kepahlawanan yang menegangkan, anak mendapat tambahan wawasan tentang sains dan penggunaan bahasa Jawa dalam dunia anak sehari-harinya. Tema petualangan adalah tema yang banyak diminati anak, terbukti dari data poling ke anak yang menunjukkan sebagian besar memilih tema ini.

4.10.2 Gaya Cerita / Genre

Genre atau disebut Gaya cerita menggunakan gabungan dari Petualangan dan Aksi.

4.10.3 Plot / Alur Cerita

Alur cerita yang dipakai adalah cerita petualangan ini, yaitu dengan alur kombinasi antara alur maju, mundur dan flashback, yang dikemas secara sederhana, sehingga memudahkan anak untuk memahami cerita dan materi yang disampaikan.

4.10.4 Penokohan

Cerita komik ini mengadopsi dari beberapa teori karakter/sifat yang sesuai dengan budaya Jawa dari buku "Buku Pinter Basa Jawa" karangan G.. Setyo Nugraha.



Gambar 4.4. Karakter Komik terpilih (dok. Penulis)

4.10.5 Setting / Latar

Setting dunia yang dipakai adalah setting dunia fantasi fiktif dan materi pengenalan bahasa Jawa untuk anak. Setting dunianya mengadopsi dari panorama di pulau Jawa, dan dengan environment pendukung yang disesuaikan dengan karakter budaya Jawa. Salah satunya adalah bentuk rumah yang mengadopsi bentuk rumah Joglo khas budaya Jawa.



Bentuk Rumah Joglo yang diadaptasi untuk bentuk rumah khas Jawa. (dok. Penulis)



Motif Sultur dan alam dari candi dan alam di Jawa diadaptasi untuk setting / latar dari komik. (dok. Penulis)

Gambar 4.5. Gambar Candi dan Joglo khas Jawa (dok. Penulis)



Gambar 4.6. Landscape komik (dok. Penulis)

4.10.6 Materi Buku Komik

Buku komik ini dibagi dalam empat bagian yaitu bagian teks bacaan, bagian soal tanya jawab, bagian materi bahasa Jawa tambahan, dan bagian Kamus bahasa Jawa. Buku ini mengadopsi salah satu kurikulum pelajaran bahasa Jawa untuk anak kelas 3 SD yaitu kurikulum membaca. Dalam satu buku komik ini dirancang sebuah cerita petualangan dan dengan tambahan beberapa permainan sebagai pengemasan tes atau evaluasi, dan juga pengemasan info-info lain.

4.10.7 Karakter Visual Pendukung

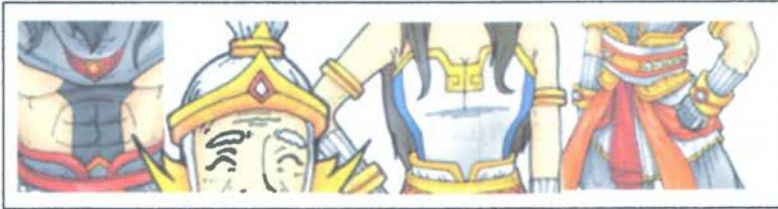
Karakter visual dari karakter tokoh-tokohnya mengadaptasi gaya gambar manga. Sedangkan environment, dan element-element lainnya, mengadaptasi dari karakter dari budaya Jawa di Jawa Timur yang sudah disesuaikan dengan gaya gambar pembuat. Aplikasinya antara lain ; beberapa karakter tokoh dari komik ini mengadaptasi bentuk wayang, penggunaan motif batik kawung yang memiliki bentuk sederhana dan simetris tapi menarik sebagai grafis penunjang layout dari komik dan penambah kesan Jawa pada komik. Ornamen sulur-sulur pada candi dipakai sebagai grafis penunjang kesan Jawa pada layout komik.



Gambar 4.7.
sulur (dok.
Penulis)



Gambar 4.8. Ornamen Batik kawung (dok. penulis)



Gambar 4.9. Beberapa bentuk dalam Karakter Wayang yang diadopsi (dok. Penulis)



Gambar 4.10. Karakter Wayang yang diadopsi untuk dasar pembuatan beberapa desain karakter tokoh komik, untuk memperkuat kesan budaya Jawa pada buku. (dok. Penulis)

4.10.8 Judul Komik

Dari judul komik yang terpilih adalah judul komik dengan menggunakan font BernHard Gothic BQ dengan ilustrasi tambahan yang menceritakan tentang petualangan Ruta dan teman-temannya di negeri Jawa yang diwakili oleh bentuk rumah Joglo dibelakang Judul.



Gambar 4.11. Judul Komik terpilih (dok. Penulis)

4.10.9 Kisah / Cerita

Petualangan di Negeri Jawa Legenda Kesatria Angin

Maruta Atmaja atau sering dipanggil Ruta adalah seorang anak berumur 10 tahun, berjiwa petualang yang besar, berani, ceria, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar. Di saat-saat bosan, ia sering menghabiskan waktunya dengan tidur. Ruta sangat suka bermain terutama permainan-permainan sains dari buku yang biasa ia praktekan di rumah. Ia sangat tertarik dengan olah raga, sepak bola bersama teman-teman dekatnya Yaya dan Argo. Membaca komik-komik yang bertema petualangan selalu menginspirasinya untuk berpetualang dengan hal-hal yang baru, dan semua buku-buku tentang ilmu pengetahuan terutama yang ada percobaan-percobaan sederhana yang bisa di praktekkannya di rumah disukainya.

Di suatu Minggu pagi yang cerah, seperti biasanya, Ruta pergi bermain bola dengan Yaya, dan Argo di lapangan di belakang sekolah. Tak lupa mereka masing-masing selalu membawa barang-barang kesukaan, seperti buku-buku bacaan, makanan, atau mainan. Begitulah cara ketiga sahabat ini biasa menghabiskan waktu libur diakhir pekan.

Suatu saat ketika bermain bola, Ruta tak sengaja menemukan sebuah benda unik di lapangan. Benda kecil itu berupa balok kaca yang didalamnya terdapat sebuah keris kecil, dengan tulisan "JAWA" disalah satu sisi luarnya. Kemudian Ruta, Yaya dan Argo mencoba membersihkan benda unik itu dari tanah dan debu yang menempel di sisi luar benda itu.

Ketika ketiga sahabat itu masih sibuk membersihkan, tiba-tiba, benda unik itu memancarkan cahaya yang menyilaukan, yang menutupi seluruh pandangan mata ketiga anak itu. Disaat itulah benda unik itu mengantarkan ketiga sahabat kecil ini ke sebuah negeri asing bernama negeri Jawa. Saat itulah petualangan mereka dimulai.

Saat cahaya itu mulai menghilang, Ruta, Yaya dan Argo sadar bahwa mereka berada ditempat yang tidak mereka kenal. Mereka berada di sebuah negeri yang sangat asing pemandangan disekitarnya. Tepatnya sebuah pulau yang begitu banyak bebatuan besar disekitarnya. Tidak ada rumah atau pemukiman penduduk hanya sebuah hamparan tanah kosong penuh bebatuan dengan rumput dan hutan-hutan kecil di sekitarnya. Angin berhembus cukup kencang di tempat itu.

Di balik bebatuan besar tiba-tiba muncul seorang gadis kecil dengan pakaian yang unik, yang juga seusia mereka mencoba menghampiri. Kemudian dia memperkenalkan diri dan mencoba mengenal Ruta dan teman-temannya. Gadis kecil itu bernama Citra Kartika. Seorang gadis kecil yang ceria, pandai dan baik hati. Kemudian Citra mencoba mengenalkan Ruta, Yaya dan Argo dengan negeri Jawa dan desa Angin tempat ia dilahirkan itu.

Begitu asyiknya mereka saling bercerita hingga tak menyadari kehadiran kakek Citra, Mbah Dwija Akasa yang juga salah satu sesepuh dari desa Angin yang masih hidup. Datang tak sendirian, Mbah Dwija ditemani dua orang pejuang dari desa Angin yaitu Raden Suta Birawa, dan Nyai Chandra Kusuma. Kemudian mereka semua berbincang-bincang mengenai sejarah desa Angin yang pernah melegenda diseluruh penjuru negeri Jawa.

Disela-sela waktu, mbah Dwija juga menceritakan ramalannya tentang kedatangan seorang Kesatria Angin dari Langit, yang mampu mengendalikan pusaka Keris Angin, untuk menyelamatkan desa Angin dari para penjahat yang ingin merebut pusaka itu dan menghancurkan desa tempat tinggal mereka itu.

Dalam ramalannya, sosok Kesatria itu adalah seorang yang berjodoh dengan mustika keris Angin, yang berupa batu balok kaca dengan keris kecil didalamnya dan begitu mengenal karakter angin dengan baik yang akan bisa mengendalikan keris sakti itu dan menjadikannya seorang kesatria Angin sejati.

Untuk membuktikan ramalan itu, mbah Dwija memberikan pertanyaan tentang Angin kepada Ruta, Yaya dan Argo siapa yang benar-benar mengenal sifat dan karakter angin, sebelum para penjahat datang desa itu seperti yang telah diramalkan.

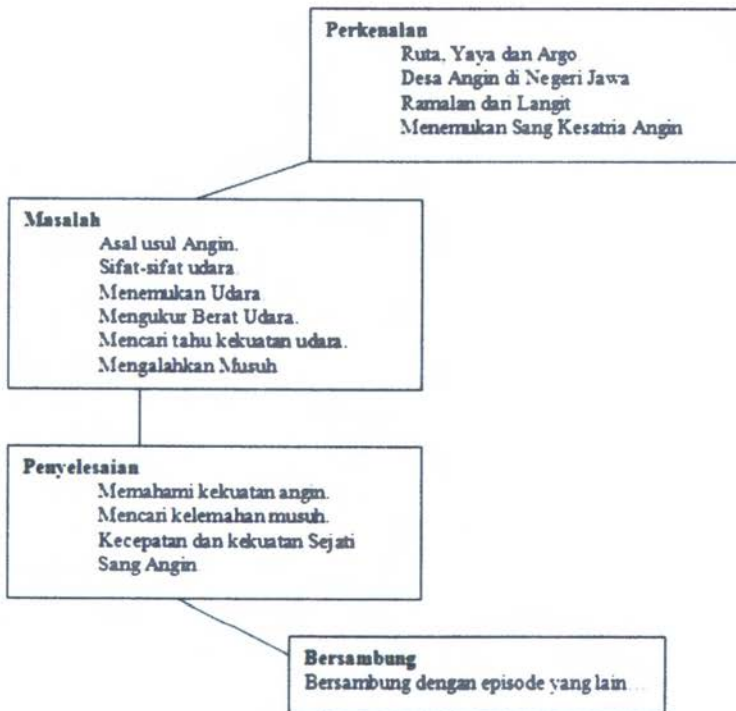
Mbah Dwija memulainya dengan pertanyaan tentang asal usul angin. Mengetahui Angin berarti mengetahui udara sebagai asal terbentuknya angin. Pertanyaan yang diberikan selanjutnya mengenai di mana kita menemukan udara, bagaimana mengukur berat udara, apakah udara mempunyai kekuatan, dan seterusnya. Dari beberapa pertanyaan, ternyata hanya Ruta yang bisa menjelaskan dengan beberapa percobaan sederhana.

Dari hasil tersebut Ruta lah yang diberi kesempatan oleh Mbah Dwija untuk mencoba menggunakan Keris Angin. Alhasil memang Ruta lah seorang yang terpilih untuk mengendalikan senjata sakti itu. Dan senjata Sakti itu merubahnya menjadi Seorang Kesatria Angin seperti apa yang telah diramalkan.

Bersamaan dengan kejadian itu, seperti yang telah di ramalkan pula, seorang penjahat yang terkenal telah berkelana keseluruh negeri Jawa, Raden Danawa Cidra, datang untuk merampas senjata pamungkas desa itu. Disinilah pertarungan Raden Danawa dan Sang Kesatria Angin Ruta, dimulai. Raden Danawa dengan elemen Api nya melawan Ruta dengan elemen Angin.

Pertarungan yang seru pun terjadi. Ruta yang baru pertama kali menggunakan kekuatan angin sedikit kewalahan melawan tinju api Raden Danawa. Kemudian dengan berpikir keras akhirnya Ruta bisa menemukan cara mengalahkan Raden Danawa. Dengan kecepatan dan kekuatan pukulan Angin, akhirnya Ruta bisa merobohkan Raden Danawa dan melemparnya jauh dari desa Angin. Dan desa Angin pun terhindar dari mimpi buruk nya, dan memulai kehidupannya dengan kedamaian.

Berikut alur dari cerita ini



Gambar 4.12. Bagan Alur dari Cerita Komik

DRAFT BUKU KOMIK PETUALANGAN RUTA

- COVER DEPAN
- SUB COVER
- DAFTAR ISI
- PENGANTAR
- PENGENALAN TOKOH

☺ **KARAKTER UTAMA**

- **KARAKTER RUTA (MARUTA ATMAJA)**
- **KARAKTER YAYA (SURYA TARUNA)**
- **KARAKTER ARGO (ARGO MANDHOLO)**

● **KARAKTER TAMBAHAN**

- **KARAKTER MBAH DWIJA AKASA**
- **KARAKTER CITRA KARTIKA**
- **KARAKTER NYAI CHANDRA KUSUMA**
- **KARAKTER RADEN SUTA BIRAWA**
- **KARAKTER RADEN DANAWA CIDRA**

● **KOMIK PETUALANGAN RUTA**

- **PERSAHABATAN RUTA, YAYA DAN ARGO**
- **MUSTIKA KERIS ANGIN**
- **MASUK DI NEGERI JAWA**
- **RAMALAN DARI LANGIT**
- **MENGUJI DIRI**
- **UDARA DALAM ASAL USUL ANGIN**
- **MENEMUKAN UDARA**
- **MENGUKUR BERAT UDARA**
- **MEMAHAMI KEKUATAN UDARA DAN ANGIN**
- **MENJADI KESATRIA ANGIN**
- **MUSUH YANG SUDAH DIRAMALKAN**

- DUEL KESATRIA ANGIN
MELAWAN RADEN DANAWA
 - Mencari tahu kelemahan
Musuh
 - KEKUATAN SEJATI SANG ANGIN
- MATERI TAMBAHAN
 - GAME EVALUASI MATERI BAHASA JAWA
 - KAMUS BAHASA JAWA
 - COVER BELAKANG
 - RINGKASAN CERITA

KARAKTER - KARAKTER

1. MARUTA ATMAJA (RUTA)

Maruta Atmaja atau sering dipanggil Ruta adalah seorang anak berumur 10 tahun yang sangat suka bermain terutama permainan-permainan sains yang biasa ia praktekan di rumah. Hobi lainnya adalah olah raga sepak bola bersama teman-temannya, membaca komik-komik petualangan, dan semua buku-buku ilmu pengetahuan terutama yang ada percobaan-percobaan yang bisa di praktekan di rumah.

Nama karakter ini memiliki makna dalam bahasa Jawa yaitu : Maruta bermakna Angin, Atmaja bermakna Anak, jadi karakter Ruta memiliki sifat dan watak yang sesuai dengan makna-makna itu. Sifat Angin yaitu "Rumasuk marang sakabehing panggonan, murakabi kanggo uripe sakabehing mahluk".

Personality : Berjiwa Petualang, Berani, Suka tidur, Ceria, Punya Rasa Ingin Tahu yang Besar.

2. SURYA TARUNA (YAYA)

Yaya adalah anak berumur 9 tahun, teman sepermainan si Ruta. Yaya yang berasal dari keluarga Kaya ini sangat suka bermain basket, senang bercanda dengan teman-temannya, tapi juga sangat suka mengusili semua temannya, dan terkadang ia sok tahu akan beberapa hal. Meski sering kali Yaya menyombongkan semua kelebihan (mainan-mainan baru, barang-barang baru, dll.) yang dia miliki, tetapi dia masih mau bergaul baik dengan semua teman yang ia miliki tanpa pilih-pilih.

Nama karakter ini memiliki makna dalam bahasa Jawa yaitu : Surya bermakna Matahari (Srengenge), Taruna bermakna Muda, jadi karakter Yaya memiliki sifat dan watak yang ceria sesuai dengan makna-makna itu. Sifat Matahari (Srengenge) yaitu "Bisa menehi pepadhang, menehi kekuatan lan daya".

Personality : Ceria, Suka Usil, Penakut, Bersemangat, Suka Menyombongkan Diri dan Semua Barang atau Kekayaan yang Dimiliki.

3. ARGO MANDHOLO (ARGO)

Karakter Argo ini juga termasuk dari salah satu teman dekat Ruta dan Yaya, yang kemudian mereka selalu berkumpul dan menghabiskan waktu bermain bertiga, bersama-sama. Argo adalah seorang anak berumur 9 tahun yang sangat suka makan, terutama kue donat, karena itu, kemanapun ia pergi ia selalu membawa makanan dalam tas kesayangannya.

Nama karakter ini memiliki makna dalam bahasa Jawa yaitu : Argo bermakna Gunung, Mandholo bermakna Bumi, jadi karakter Argo memiliki sifat

dan watak yang sesuai dengan makna-makna itu. Sifat utama Bumi yaitu Nduweni sifat sabar kang tanpa upama”, dan Gunung merupakan perwakilan dari karakter Argo yang besar/Gemuk.

Personality : Sabar, Pencemas, Hobi Makan, Mudah Bergaul, Rendah Hati.

4. CITRA KARTIKA (CITRA)

Citra Kartika adalah seorang gadis kecil berumur 10 tahun yang berasal dari negeri Jawa. Citra sangat suka mempelajari semua hal tentang ilmu pengetahuan di negerinya. Ia adalah seorang yang cerdas, pintar dan suka akan keteraturan, sehingga ia sering mengomel dan menjadi cerewet, ketika ada hal yang tidak sesuai dengan keinginannya.

Nama karakter ini memiliki makna dalam bahasa Jawa yaitu : Citra bermakna Gambaran, Kartika bermakna Lintang, jadi karakter Citra memiliki sifat dan watak yang sesuai dengan makna-makna itu. Sifat utama Lintang adalah “Sifate tata lan tertib uga tangguh ora gampang kena pengaruh sapa wae, bisa menehi panuntun marang kang lagi kabingungan”.

Personality : Perasa, Selalu Berhati-hati, Teratur, Suka Ngomel, Cerewet, Cerdas dan Pintar.

5. MBAH DWIJA AKASA (MBAH DWIJA)

Mbah Dwija adalah salah seorang sesepuh dari negeri Jawa yang tahu akan banyak hal, karena ia bisa meramalkan banyak hal, terutama yang akan terjadi dan telah terjadi di negeri Jawa. Dibalik itu, Dia adalah seorang yang bijaksana dan baik hati.

Nama karakter ini memiliki makna dalam bahasa Jawa yaitu : Dwija bermakna Guru, Akasa bermakna Langit, jadi karakter Mbah Dwija memiliki sifat dan watak yang sesuai dengan makna-makna itu. Guru yaitu wong sing di gugu lan ditiru, Sifat Akasa/langit yaitu Menehi pangayoman marang sakabehing mahluk tanpa pilih kasih, menehi keadilan mbagi mongso”.

Personality : Bijaksana, Berwibawa, Sabar, Tahu Banyak Hal, Baik Hati, dan Pelupa.

6. CHANDRA KUSUMA (CHANDRA)

Nyai Chandra Kusuma adalah seorang wanita pejuang dari negeri Jawa. Ia memiliki kekuatan untuk menyembuhkan orang yang terluka.

Nama karakter ini memiliki makna dalam bahasa Jawa yaitu : Chandra bermakna Rembulan, Kusuma bermakna Kembang, jadi karakter Chandra memiliki sifat dan watak yang sesuai dengan makna-makna itu. Sifat Rembulan yaitu “Cahyane kang lembut menehi pepadhang marang bumi sak isine kanthi rasa seneng lan tentrem, nuwuhake rasa tresna lan welas asih”, Kembang mewakili karakter seorang wanita yang cantik.

Personality : Ramah, Pemikir, Baik Hati, Perasa, Mudah Bergaul, Mudah Kaget, Mudah Pesimistis.

7. SUTA BIRAWA (SUTA)

Raden Suta adalah seorang pejuang dari negeri Jawa yang membantu mbah Dwija menjaga desa Angin dari penjahat-penjahat yang ingin menguasai desa.

Nama karakter ini memiliki makna dalam bahasa Jawa yaitu : Suta bermakna Anak, Birawa bermakna Gagah, jadi karakter Raden Suta memiliki sifat dan watak yang sesuai dengan makna-makna itu.

Personality : Pemberani, Selalu Berhati-hati, Pendiam, Cuek.

8. RADEN DANAWA CIDRA (DANAWA)

Raden Danawa adalah seorang panglima perang salah satu dari kerajaan di negeri Jawa. Ia memberontak pada kerajaannya dan ingin menguasai seluruh negeri Jawa dan kekuatan yang ada di negeri itu. Dari keinginannya itu, ia berkelana keseluruh negeri Jawa untuk mendapatkan semua kesaktian dan senjata sakti yang tersebar di seluruh tanah Jawa.

Nama karakter ini memiliki makna dalam bahasa Jawa yaitu : Danawa bermakna Buta, Cidra bermakna Durjana, jadi karakter Raden Danawa memiliki sifat dan watak yang sesuai dengan makna-makna itu.

Personality : Sombong, Pemarah, Tidak Sabaran, Berani, dan selalu ingin menjadi orang terkuat di negeri Jawa.

ALTERNATIF TOKOH UTAMA

**1. MARUTA
ATMAJA
(RUTA)**

Personality :
Berjiwa Petualang,
Berani, Suka tidur.

**2. SURYA
TARUNA
(YAYA)**

Personality :
Ceria,
Suka Usil,
Sombong.

**3. ARGO
MANDHOLO
(ARGO)**

Personality :
Sabar,
Pencemas,
Hobi Makan.



4. CITRA
KARTIKA
(CITRA)

Personality :
Perasa, Teratur,
Cerewet.



5. MBAH DWIJA
AKASA
(MBAH DWIJA)

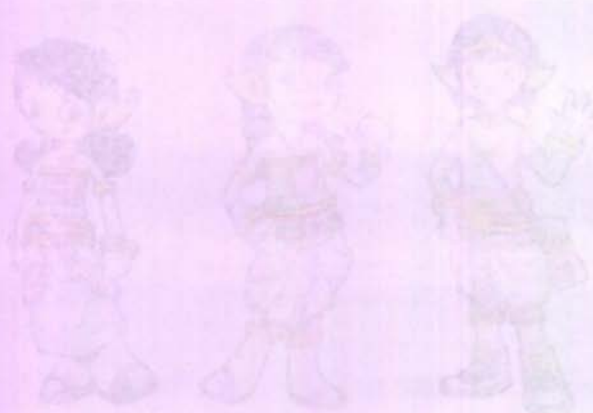
Personality :
Bijaksana,
Berwibawa,
Sabar.



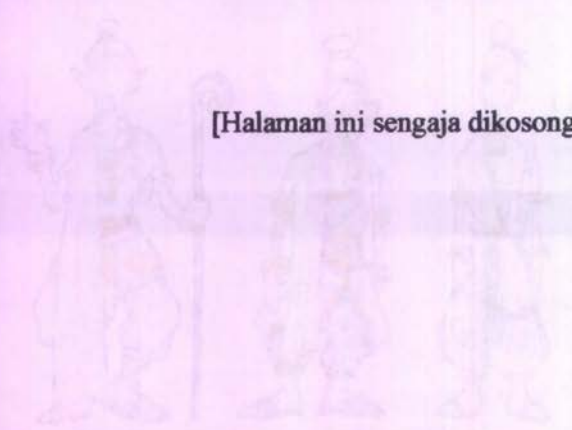
ALTERNATIF JUDUL COVER

RUTA

RUTA
RUTA



4. CITRA
KERTIKA
(CITRA)
Penyanyi:
Penny Tumbelak



5. NIBAL DWILA
ALISA
(NIBAL DWILA)
Penyanyi:
Alisa

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

ALISA DWILA ALISA DWILA



BAB V IMPLEMENTASI DESAIN

JUDUL KOMIK TERPILIH



Gambar 5.1. Logo Judul Komik (dok. Penulis)

TOKOH UTAMA TERPILIH DAN TOKOH PENDUKUNG



Gambar 5.2. Karakter Komik Terpilih (dok. Penulis)

Komik Anak Basa Jawa
Level Umur 9 - 11 Tahun



BONUS
KLEB



DOLANAN
BASA JAWA



WULANGAN
BASA JAWA



KAMUS
BASA JAWA



PENGENALAN KARAKTER KOMIK



YAYA

SURYA TARUNA



PERSONALITY : CERIA, SUKA USIL, PENAKUT, BERSEMANGAT,
SUKA MENYOMBONGKAN DIRI.

GESTURE



PENGENALAN KARAKTER KOMIK

RUTA

MARUTA ATMAJA



EXPRESSION



GESTURE



PERSONALITY BERJWA PETUALANG, BERANI, SUKA TIDUR,
CERIA, PUNYA RASA INGIN TAHU YANG BESAR.

YAYA

SURYA TABUNA



PERSONALITY : CERIA, SUKA USIL, PENAKUT, BERSEMANGAT,
SUKA MENYOMBONGKAN DIRI.

EXPRESSION



GESTURE

PENGENALAN KARAKTER KOMIK

ARGO

ARGO MANDHELO



PERSONALITY : SABAR, PENCEMAS, HOBI MAKAN,
MUDAH BERGAUL, RENDAH HATI.



CITRA CITRA KARTIKA

CITRA KARTIKA ADALAH SEORANG GADIS KECIL, BERUMUR 10 TAHUN YANG BERASAL DARI NEGERI JAWA. CITRA SANGAT SUKA MENPELAJARI SEMUA HAL TENTANG ILMU PENGETAHUAN DI NEGERINYA. IA ADALAH SEORANG YANG CERDAS, PINTAR DAN SUKA AKAN KETERATURAN, SEHINGGA IA SERING MENGOMEL DAN MENJADI CEREWET, KETIKA ADA HAL YANG TIDAK SESUAI DENGAN KEINGINANNYA.

PERSONALITY : PERASA, SELALU BERHATI-HATI, TERATUR, SUKA NGOMEL, CEREWET, CERDAS DAN PINTAR.



NYAI CHANDRA CHANDRA KUSUMA

NYAI CHANDRA KUSUMA ADALAH SEORANG WANITA PEJANG DARI NEGERI JAWA. IA MEMILIKI KEKLIATAN UNTUK MENYEMBUKAN ORANG YANG TERLUKA.

PERSONALITY : RAMAH, PEMIKIR, BAIK HATI, PERASA, MUDAH BERGALIL, MUDAH KAGET, MUDAH PESIMISTIS.



MBAH DWIJA MBAH DWIJA AKASA

MBAH DWIJA ADALAH SALAH SEORANG SESEPUH DARI NEGERI JAWA YANG TAU AKAN BANYAK HAL, KARENA IA BISA MERAMALKAN BANYAK HAL, TERUTAMA YANG AKAN TERJADI DAN MELIHAT YANG TELAH TERJADI DI NEGERI JAWA. DIBALIK ITU, DIA ADALAH SEORANG YANG BLAKSANA DAN BAIK HATI.

PERSONALITY : BLAKSANA, BERWIBAWA, SABAR, TAU BANYAK HAL, BAIK HATI, DAN PELURA.

PENGENALAN KARAKTER KOMIK



RADEN SUTA

SUTA BIRAWA

RADEN SUTA ADALAH SEORANG PEJUANG DARI NEGERI JAWA YANG MEMBANTU MBAB DITJAJI MENJAGA DESA ANGIN DARI PENLIAHAT-PENLIAHAT YANG INGIN MENGLIASAI DESA

PERSONALITY : PEMBERANI, SE-ALU BERHATI-HATI, PENCIAM, CUEK



RADEN DANAWA

DANAWA CIDRA

RADEN DANAWA ADALAH SEORANG PANGLIWA PERANG SALAH SATU DARI KE-5000 DINEGERI JAWA. IA MEMBRONTAK PADA KEWAJIBANNYA DAN INGIN MENGLIASAI SELURUH PRASEBI JAWA TERUTAMA DENGAN KEKUATAN YANG ADA DI NEGERI ITU. DARI KEPINGANNYA ITU IA BERKELANA UNTUK MENCIPTAKAN SEMUA KESAKTIAN DAN SENJATA SAKTI DI SELURUH TANAH JAWA.

PERSONALITY : SOMBONG, PEMADAH, TIDAK SABAR, BERAM, DAN SE-ALU INGIN MENJADI ORANG TERKUAT DI NEGERI JAWA.



RUTA
Petualangan Ing Negri Jawa

PANEL KOMIK

RUTA

Petualangan Ing Negri Jawa





MATERI BAHASA JAWA



AKLI NGERTI SAIKI...

1. Tembung lan Jinise

Tembung dumadi saka wanda. Wanda dumadi saka aksara. Tembung kena dienggo ndhapuk ukara.

AKSARA → WANDA → TEMBUNG → UKARA
(Huruf) (Suku Kata) (Kata) (Kalimat)

- Tembung Aran (Kata Benda)
- Tembung Kriya (Kata Kerja)
- Tembung Ganti (Kata Ganti)
- Tembung Wilangan (Kata Bilangan)
- Tembung Sipat/Kaanan (Kata Sifat)
- Tembung Katrangan (Kata Keterangan)
- Tembung Seru/Panguwuh (Kata Seru)
- Tembung Tembung Sandhangan (Kata Sandhangan)
- Tembung Panyambung (Kata Sambung)
- Tembung Pangarep (Kata Depan)



• Tembung Lingga (Kata Dasar) lan Tembung Andhahan (Kata Jadian)

- Tembung Lingga : tembung sing durung owah saka asalé
- Tembung Andhahan : tembung sing wis owah saka asalé amarga wis olèh wuwuhan ater-ater (ngarep), seselan (tengah) utawa panambang (buri).

• Tembung Padha Tegesé (Sinonim)






'AKU NGERTI SAIKI..'


4. Pamilihke Ukara Jejer (Subyek), Wasesa (Predikat), Lesan (Obyek), Katrangan (Keterangan).
 - a. Ukara mawa tatanan JW (Jejer-wasesa)
 - b. Ukara mawa tatanan JWL (Jejer-wasesa-lesan)
 - c. Ukara mawa tatanan JWLK (Jejer-wasesa-lesan-katrangan)
5. Ukara pitakan : Apa, Sapa, Pira, Kapan lan Kepriyel
6. Ukara Tanduk (Kalimat Aktif) lan Ukara Tanggap (Kalimat Pasif)
 - a. Ukara Tanduk
 - Ukara tanduk iku ukara sing jejere nindakake pagawean.
 - Wasesane ukara tanduk arupa tembung kriya tanduk.
 - b. Ukara Tanggap
 - Ukara tanggap iku ukara sing jejere dikenani pagawean.
 - Wasesa ukara tanggap arupa tembung kriya tanggap.
7. Basa Ngoko lan Kromo
 - a. Sing migunakake basa ngoko iku :
 - Bocah padha bocah
 - Wong cecaturan (sing wis raket).
 - Wong sing luwih tuwa marang wong enom.
 - b. Sing migunakake basa krama iku :
 - Murid marang guru.
 - Wong enom marang wong sing luwih tuwa.
 - Anak marang wong tuwa.
 - Reh-rehan/pegawe marang dheduwurane/pimpinane.
 - c. Basa krama inggil iku basa krama sing luwih ngajeni (luwih alus) kanggo ngulhuroke wong liya lan ngasorake awake dhewe. Basa krama inggil diarani uga basa krama alus.


GAME EVALUASI BAHASA JAWA


AYO DOLANAN...

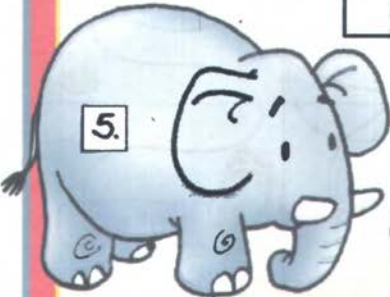
1. APA JENENGE ANAK KEWAN ING
NGISOR IKI...


1.  1.


2.  2.


3.  3.

4.  4.

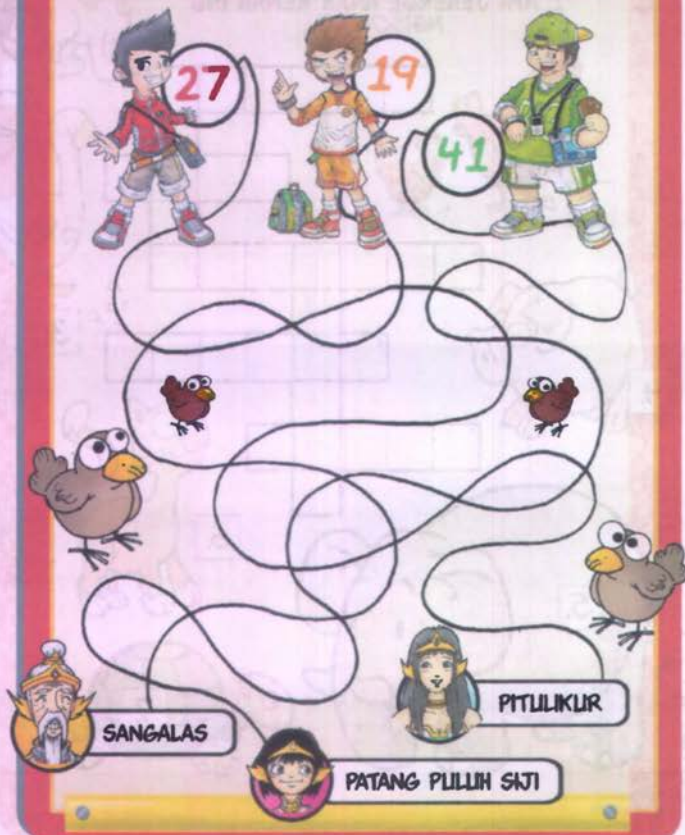
5.  5.

6.  6.

7.  7.


AYO DOLANAN...

3. TURUTANA GARISE SLIPADA NGERTI TEMBLING WILANGANE ?



GAME EVALUASI BAHASA JAWA


AYO DOLANAN...

2. GAMBARANA GARIS KANGGO NUNJLIKAKE KOSOK BALENNE?
 TILADHA : AKEH → SATHITHIK



GEDHE



ALON



ADHEM



ENDHEK



DHLIWLIR

PANAS



BANTER



CILIK



KAMUS BASA JAWA

BAHASA NGOKO, KRAMA MADYA DAN KRAMA INGGIL



Ngoko	Krama Madya	Krama Inggil	Arti
aba	aba	dihawuh	perintah
ngabani	ngabani	ndhawuti	memerintah
abah-abah	abeh-abeh	kambli	pelana
abang	abrit	abrit	merah
abur	abur	abur	terbang
mabur	mabur	mabur	terbang
abot	awrat	awrat	berat
kabotan	kawratan	kawratan	keberatan
adang	bethak	bethak	menanak nasi
dangan	bethakan	bethakan	takaran beras
dang-dangan	bethakan	bethakan	hasil nanaknasi
adeq	adeq	jumeneng	berdiri
ngadeg	ngadeg	jumeneng	berdiri
adegan	adeg-adegan	jumenengan	sambil berdiri
adi-adi	adi-adi	ngadi-gadi	manja
ngadi-gadi	ngadi-gadi	ngadi-gadi	bermanja
loh	tebih	tebih	jauh
ngadoh	nebih	nebih	menjauh
padohan	ketebihen	ketebihen	terlalu jauh
adolan	sade	sade	jual
adolan	nyade	nyade	menjual
adolan	aben	aben	sabungan



KAMUS BAHASA JAWA



KAMUS BASA JAWA

adon	abenan	abenan	sabungan
adon-adon	aben-aben	aben-aben	sabungan
adu	aben	aben	menyabung
adu arep	aben ajeng	aben ajeng	berhadapan
adu-adu	aben-aben	aben-aben	mengadukan
ngedu	ngaben	ngaben	menyabung
padu	paben	paben	tengkar mulut
adus	adus	siram	mandi
padusan	padusan	pesiraman	tempat mandi
padusan	padusan	siraman	mandi sbm puas
adhem	asrep	asrep	dingin
kadhemen	kasrepen	kasrepen	keinginan
adhem panas	asrep benter	asrep benter	demam
adhlep	ajeng	ajeng	hadap
madlep	majeng	majeng	menghadap
adhlep2-an	ajeng-ajengan	ajeng-ajengan	berhadapan
ngadlep	sowan	marak	menghadap
adhi	adhi	rayi	adik
agama	agami	agami	agama
age-age	enggal-enggal	enggal-enggal	cepat-cepat
aja	sampun	sampun	jangan
aji	aos	aos	nilai
ngajeni	ngaosi	ngaosi	menghargai
pangaji	pengaos	pengaos	bernilai
aju	ajeng	ajeng	maju
maju	majeng	majeng	maju
ngajokake	ngajengaken	ngajengaken	mengajukan
ayake	mbok menawi	mbok menawi	barangkali
ayo	mangga	suwawi	mari, silahkan
akeh	kathah	kathah	banyak
kakehan	kekathahen	kekathahen	terlalu banyak
akeh-akehe	kathah2-ipun	kathah2-ipun	banyak, umumnya
akon	aken	dhawuh	suruh
aksama	aksama/i	aksama/i	ampun

RUTA

Petualangan Ing Negri Jawa

Suatu saat ketika bermain bola, Ruta, Yaya, dan Argo menemukan sebuah benda unik. Benda kecil itu berupa balok kaca yang didalamnya terdapat sebuah keris kecil, dengan tulisan "JAWA" disalah satu sisi kerisnya. Ketika keris sahabat itu masih sibuk membersihkan, tiba-tiba, benda unik itu memancarkan cahaya yang menyilaukan seluruh pandangan. Disaat itulah benda unik itu mengantarkan ketiga sahabat kecil ini ke sebuah negeri asing bernama desa Angin negeri Jawa. Saat itulah petualangan mereka dimulai.

Ketiga sahabat itu kemudian bertemu dengan gadis kecil bernama Citra Kartika, Mbah Dwija Alasa yang juga salah satu sesepuh dari desa Angin yang masih hidup, dan dua orang pejuang dari desa Angin yaitu Raden Suta Brawa, dan Nyai Chandra Kusuma. Kemudian mereka menceritakan semua sejarah desa Angin, dan ramalannya tentang kedatangan seorang Kesatria Angin dari Langit, yang menyelamatkan desa Angin dari para penjahat yang ingin menghancurkan desa tempat tinggal mereka itu.

Untuk membuktikan ramalan itu, mbah Dwija memberikan pertanyaan tentang Angin kepada Ruta, Yaya dan Argo, siapa yang benar-benar mengenal sifat dan karakter angin, sebelum para penjahat datang desa itu seperti yang telah diramalkan. Dari hasil tersebut Ruta lah yang diberi kesempatan oleh Mbah Dwija untuk mencoba menggunakan Keris Angin. Alhasil memang Ruta lah seorang yang terpilih untuk mengendalikan senjata sakti itu. Dan senjata Sakti itu berubahnya menjadi Seorang Kesatria Angin seperti apa yang telah diramalkan.

Bersamaan dengan kejadian itu, seperti yang telah di ramalkan pula, seorang penjahat yang terkenal telah berkelana keseluruhan negeri Jawa, Raden Danawa Citra, datang untuk merampas senjata pamungkas desa itu. Disinilah pertarungan Raden Danawa dan Sang Kesatria Angin Ruta, dimulai. Raden Danawa dengan elemen Api nya melawan Ruta dengan elemen Angin.



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan ini adalah Komik dapat dijadikan sebagai media pendukung pembelajaran, salah satunya pelajaran bahasa Jawa. Media komik dapat di kemas menjadi menarik dengan kriteria yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak. Mulai dari Storytelling, Gaya gambar, Genre, dan permainan-permainan yang dapat di mix didalamnya. Materi bahasa Jawa yang dimasukkan harus diadaptasi dari kurikulum pelajaran, dan bisa di ambil sebagian saja, kemudian bisa dikembangkan dalam bentuk komik yang menarik. Mulai dari karakter, cerita, evaluasi, dan wacana tambahan seperti indeks istilah atau materi tambahan.

6.2. Saran

Dalam proses perancangan komik anak-anak ini membutuhkan waktu perancangan yang cukup panjang. Mengingat proses pembuatan komik didalamnya yang cukup banyak step-stepnya. Untuk mendapatkan Hasil yang maksimal diperlukan sebuah tim yang berisi beberapa orang yang dapat mempermudah proses pembuatan dari komik ini. Seperti dalam beberapa literatur yang menyatakan bahwa dalam profesi pembuat komik dibagi dalam beberapa deskripsi pekerjaan yaitu: script writer, pencil artist, inker artist, colourist, editor, publiser, dan distributor. Dengan memenuhi posisi itu akan memungkinkan untuk mempermudah perancangan.





DAFTAR PUSTAKA

1. Drs. S. Hadiprijono, dkk., 2006, **Ngeluri Basa Jawa, Piwulang Basa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3**, Surabaya : Aksara Multi Sarana.
2. Drs. Purwadi, M.Hum, 2005, **Belajar Bahasa Krama Inggil**, Jogjakarta : Hanan Pustaka.
3. G. Setyo Nugraha, M. Abi Tofani, 2006, **Pinter Basa Jawa**, Surabaya : Kartika.
4. Haviz Ahmad, Beny Maulana, Alvanov Zpalanzani, 2006, **Mari Kita Bahas Komik Histeria KomiKita**, Jakarta : PT. Gramedia.
5. Marcel Boneff, 1998, **Komik Indonesia**, Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.
6. Haryanto, 2002, **Sains untuk Sekolah Dasar Kelas III**, Jakarta : Erlangga.
7. Paula Cocco, 2007, **Buku Pintar Eksperimen Untuk Anak**, Jogjakarta : Gala Ilmu Semesta.
8. Scott McCloud, 2008, **Membuat komik**, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
9. Tatsumaki, 2002, **The Perfect How To Draw and Create Manga Figure Basic 2002 Edition**, Jakarta : Nexx Media Inc.
10. Tatsumaki, 2002, **Volume 2 How To Draw and Create Manga Storytelling**, Jakarta : Nexx Media Inc.
11. Toni Masdiono, 2007, **14 Jurus Membuat Komik**, Jakarta : Creativ Media.
12. Hardjana HP, 2006, **Cara Mudah Mengarang Cerita Anak-anak**, Jakarta : PT. Grasindo.
13. Muhibbin Syah, M.Ed., 2004, **Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru**, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
14. S.A. Mangunsuwito, 2002, **Kamus Bahasa Jawa Indonesia – Jawa**, Bandung : CV. Yrama Widya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Das & Hidayatun dkk. 2002. *Kejuruan Pemasaran*. Penerbit Jember Sekolah Dasar Kelas 5. Selayang. Sekeloa Jember Selatan.
2. Das, Prayudi, M. Hani. 2007. *Belajar Bahasa Jawa*. Jember: Jember University Press.
3. Das, Prayudi, M. Hani. 2007. *Belajar Bahasa Jawa*. Jember: Jember University Press.
4. Das, Prayudi, M. Hani. 2007. *Belajar Bahasa Jawa*. Jember: Jember University Press.
5. Das, Prayudi, M. Hani. 2007. *Belajar Bahasa Jawa*. Jember: Jember University Press.
6. Das, Prayudi, M. Hani. 2007. *Belajar Bahasa Jawa*. Jember: Jember University Press.
7. Das, Prayudi, M. Hani. 2007. *Belajar Bahasa Jawa*. Jember: Jember University Press.
8. Das, Prayudi, M. Hani. 2007. *Belajar Bahasa Jawa*. Jember: Jember University Press.
9. Das, Prayudi, M. Hani. 2007. *Belajar Bahasa Jawa*. Jember: Jember University Press.
10. Das, Prayudi, M. Hani. 2007. *Belajar Bahasa Jawa*. Jember: Jember University Press.
11. Das, Prayudi, M. Hani. 2007. *Belajar Bahasa Jawa*. Jember: Jember University Press.
12. Das, Prayudi, M. Hani. 2007. *Belajar Bahasa Jawa*. Jember: Jember University Press.
13. Das, Prayudi, M. Hani. 2007. *Belajar Bahasa Jawa*. Jember: Jember University Press.
14. Das, Prayudi, M. Hani. 2007. *Belajar Bahasa Jawa*. Jember: Jember University Press.



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

REKAPITULASI HASIL KUISIONER

KUISIONER UNTUK ANAK KELAS III SD

SEKOLAH : SDN KLAMPIS NGASEM I SURABAYA

KELAS : III A

JUMLAH MURID : 42 ORANG

MURID YANG MASUK : 38 ORANG

MURID YANG TIDAK MASUK : 4 ORANG

NO.	PERTANYAAN	JUMLAH PENJAWAB (ANAK)	PROSENTASE
1.	Kegiatan kamu selain belajar disekolah adalah :		
	a. Les/Kursus	14	36,8 %
	b. Ekstrakurikuler sekolah	17	44,8 %
	c. Tidak ada kegiatan	7	18,4 %
	d. Lainnya	-	-
2.	Kegiatan kamu setelah pulang sekolah adalah :		
	a. Les/Kursus	10	26,3 %
	b. Main di sekolah atau di rumah teman	1	2,6 %
	c. Langsung pulang	26	68,5 %
	d. Lainnya	1	2,6 %

3.	Transportasi kamu ke sekolah adalah naik :		
	a. Mobil	4	10,6 %
	b. Motor	30	78,9 %
	c. Sepeda	3	7,9 %
	d. Angkot (Len)	-	-
	e. Becak	1	2,6 %
4.	Ketika kamu berbicara dengan teman menggunakan bahasa :		
	a. Bahasa Indonesia	32	84,3 %
	b. Bahasa Jawa ngoko	5	13,1%
	c. Bahasa Suroboyoan	1	2,6 %
	d. Lainnya	-	-
5.	Ketika kamu berbicara dengan Guru di sekolah menggunakan bahasa :		
	a. Bahasa Indonesia	37	97,4 %
	b. Bahasa Jawa Krama	1	2,6 %
	c. Bahasa Suroboyoan	-	-
	d. Lainnya	-	-
6.	Ketika berbicara dengan Bapak atau Ibu mu, menggunakan bahasa :		
	a. Bahasa Indonesia	33	86,8 %
	b. Bahasa Jawa ngoko	4	10,6 %
	c. Bahasa Suroboyoan	1	
	d. Lainnya	-	2,6 %
7.	Mainan kesukaanmu adalah :		
	a. Playstation (PS, PS2, dll.)	14	36,8 %
	b. Boneka Barbie	15	39,5 %

	c. Tamiya	1	2,6%
	d. On line game	8	21,1%
	e. Lainnya	-	-
8.	Kamu lebih suka bermain dengan teman, atau bermain sendiri :		
	a. Bermain sendirian	3	7,9%
	b. Bermain dengan teman	35	92,1%
9	Kegiatan kamu diwaktu senggang yaitu		
	a. Nonton TV	12	31,7%
	b. Membaca (Komik, cergam, dll.)	14	36,8%
	c. Bermain sendiri	1	2,6%
	d. Bermain bersama teman	11	28,9%
10.	Acara televisi favorit kamu adalah :		
	a. Film kartun/animasi	31	81,6%
	b. Reality show	1	2,6%
	c. Sinetron	3	7,9%
	d. Film Barat (Amerika, dll.)	3	7,9%
	e. Lainnya	-	-
11.	Film kartun atau animasi yang disukai :		
	a. Naruto	9	23,7%
	b. One Piece	10	26,3%
	c. Doraemon	13	34,2%
	d. Sinchan	5	13,2%
	e. Dragon Ballz	1	2,6%
	f. Lainnya	-	-

12.	Bacaan yang sering kamu baca :		
	a. Komik	19	50 %
	b. Buku cerita	6	15,8 %
	c. Majalah	7	18,4 %
	d. Tabloid	-	-
	e. Koran	1	2,6 %
	f. Buku pelajaran	5	13,2 %
13.	Buku komik favorit kamu adalah :		
	a. One Piece	5	13,2 %
	b. Naruto	12	31,5 %
	c. Doraemon	9	23,7 %
	d. Sinchan	10	26,3 %
	e. Lainnya	2	5,3 %
14.	Tema Cerita komik favorit kamu adalah		
	a. Petualangan	27	71,1 %
	b. Drama	1	2,6 %
	c. Misteri	7	18,4 %
	d. Keluarga	2	5,3 %
	e. Lainnya	1	2,6 %
15.	Barang yang sering kamu koleksi adalah :		
	a. Miniatur tokoh kartun	4	10,5 %
	b. Komik	11	28,9 %
	c. Buku cerita	8	21,1 %
	d. Majalah	4	10,5 %
	e. Stiker	9	23,7 %

	f. Lainnya	2	5,3 %
16.	Biasanya uang saku mu, kamu habiskan untuk :		
	a. Membeli makanan dan minuman	12	31,6 %
	b. Membeli mainan	-	-
	c. Membeli komik	-	-
	d. Ditabung	8	21,1 %
	e. Digunakan sebagian, sisanya ditabung	18	47,3 %
17.	Pelajaran di sekolah favorit kamu :		
	a. Bahasa Inggris	6	15,8 %
	b. Matematika	17	44,7 %
	c. Ilmu Pengetahuan Alam/Sains	8	21,1 %
	d. Bahasa Indonesia	7	18,4 %
	e. Lainnya	-	-
18	Pelajaran yang paling tidak disukai :		
	a. Bahasa Jawa	29	76,3 %
	b. Matematika	6	15,8 %
	c. Bahasa Indonesia	-	-
	d. Ilmu Pengetahuan Alam	2	5,3 %
	e. Lainnya	1	2,6 %

**REKAPITULASI KUISIONER TENTANG MINAT ANAK
UNTUK MURID KELAS III**

KUISIONER UNTUK ANAK KELAS III SD

SEKOLAH : SDN KLAMPIS NGAEM I SURABAYA

KELAS : III A

JUMLAH MURID : 42 ORANG

MURID YANG MASUK : 38 ORANG

MURID YANG TIDAK MASUK : 4 ORANG

Komik & CERITA UNTUK ANAK (Lingkirlah jawaban yang paling sesuai)	JUMLAH PEMILIH (ORANG)	PROSENTASE (%)
1. Tema cerita Komik yang kamu sukai :		
a. Petualangan / Kisah Hidup suatu Tokoh	29	69,1%
b. Keadaan di suatu tempat	1	2,4%
c. Kejadian-kejadian (contoh : Perang, Musibah, dll.)	3	7,1%
d. Sejarah	4	9,5%
e. Keluarga	5	11,9%
f. Lainnya	-	-
2. Gaya cerita komik (Genre) yang kamu sukai :		
a. Aksi / Action (misalnya tentang Super hero, Permainan/Esperimental, Pertarungan, Mata-mata, dll.)	14	33,3%
b. Komedi / Humor (Tentang hal-hal yang lucu)	8	19%
c. Fantasi (misalnya : Dimensi lain, Magic, Supernatural, Mantra, dll.)	5	11,9%
d. Horor (tentang hal-hal yang menyeramkan dan menegangkan)	7	16,7%
e. Fiksi ilmiah (tentang Keilmuan/Teknologi/Masa depan, dll.)	-	-
f. Misteri (Cerita Fiksi tentang teka-teki kehidupan, detektif, dll.)	6	14,3%

	g. Drama (Percintaan, Hubungan antar tokoh, Persahabatan, dll.)	2	4,8%
3.	Dunia Cerita Komik yang Kamu suka :		
	a. Dunia Fantasi	26	61,9%
	b. Dunia Nyata (<i>tidak perlu menjawab pertanyaan no. 4</i>)	1	2,4%
	c. Gabungan Dunia Nyata, dan Fantasi	15	35,7%
4.	Di dunia Fantasi yang Kamu suka adalah Dunia Fantasi yang :		
	a. Ada di dimensi lain (dunia imajinasi)	17	40,5%
	b. Ada benda-benda dan ilmu-ilmu Majic/kesaktian-kesaktian	8	19%
	c. Ada karakter-karakter unik seperti Monster, Raksasa, Kerdil, dll.	6	14,3%
	d. Ada karakter-karakter dengan kekuatan supernatural	5	11,9%
	e. Ada bangunan-bangunan unik	4	9,5%
	f. Lainnya	1	2,4%
	g. Semua hal di atas suka	1	2,4%
5.	Karakter Tokoh dalam Komik yang kamu suka :		
	a. Tokoh yang Gagah (Heroic)	37	88,1%
	b. Tokoh yang Cute (Manis, Imut)	1	2,4%
	c. Tokoh yang kartun sederhana	3	7,1%
	d. Tokoh yang semi realistik / nyata	1	2,4%
6.	Menurut kamu komik yang menarik itu adalah komik yang :		
	a. Ceritanya Lucu (penuh dengan Humor)	3	7,1%
	b. Ceritanya Menegangkan (Bisa cerita pertarungan, Horor, Misteri, dll.)	2	4,8%
	c. Ceritanya Mengharukan (Drama percintaan, persahabatan, dll.)	-	-
	d. Komik Penuh warna (Warna-warni)	-	-
	e. Komik dengan karakter/gambar tokoh-tokohnya Heroic / gagah	36	85,7%

	f. Komik dengan karakter/gambar tokoh-tokohnya Cute/manis/imut	-	-
	g. Komik dengan karakter/gambar kartun	1	2,4%
	h. Komik dengan gambar tokoh-tokohnya	-	-
	i. gabungan antara Heoric, Cute, dan kartun	-	-
	j. Komik dengan banyak sisipan permainan sains/kata/matematik	-	-
	k. Lainnya	-	-
	l. Semua jawaban benar	-	-
7.	Komik Action / Komedi / Fantasi / Misteri / Horor / Drama / Fiksi Ilmiah (Coref salah satu) yang kamu suka sekarang :		
	a. Naruto	17	40,5%
	b. One Piece	8	19%
	c. Avatar	9	21,4%
	d. Doraemon	2	4,8%
	e. Crayon Sin chan	4	9,5%
	f. Detektif Conan	1	2,4%
	g. Atau lainnya.....	1	2,4%
8.	Alasan kenapa kamu suka komik itu :		
	a. Ceritanya menarik dan seru	34	80,9%
	b. Gambar Tokoh-tokohnya bagus / keren	1	2,4%
	c. Gambar pemandangan / alam di dalam komiknya menarik	-	-
	d. Gambar peralatan, senjata-senjata, dan bangunannya menarik	1	2,4%
	e. Gambar aksi para tokohnya menarik (pertarungan, Humor, dan pertengkaran dari para tokohnya)	6	14,3%

f. Lainnya	-	-
g. Semuanya benar	-	-
MINAT PADA KOMIK SAINS UNTUK ANAK (Lingkarkanlah jawaban yang paling sesuai)	JUMLAH PEMILIH (ORANG)	PROSENTASE
1. Apakah kamu pernah membaca Komik tentang sains (Ilmu Pengetahuan Alam) :		
a. Pernah	40	95,2%
b. Tidak Pernah	2	4,8%
2. Apakah kamu suka komik tentang sains, permainan dan percobaanya :		
a. Ya	40	95,2%
b. Tidak	2	4,8%
3. Mana yang paling kamu suka dari sains :		
a. Permainan berupa eksperimen sains	39	92,9%
b. Cerita dan penjelasan tentang sains	3	7,1%
4. Mana yang lebih kamu suka, permainan / percobaan sains tentang :		
a. Fisika	6	14,3%
b. Biologi	9	21,4%
c. Kimia	12	28,6%
d. Matematika	15	35,7%

Melayu		Lainnya	
g. Bermaya Jarak			
Melayu (Melayu) dan Nelayan (Nelayan) (Melayu dan Nelayan)			
Jumlah Pilih	Jumlah Pilih (%)	Jumlah Pilih	Jumlah Pilih (%)
1. Apakah kamu pernah membaca buku tentang seni (fine art) (Apakah kamu pernah membaca buku tentang seni (fine art))			
3	40	3	30.2%
2	4	2	4.8%
2. Apakah kamu suka seni tentang seni pameran dan sebagainya (Apakah kamu suka seni tentang seni pameran dan sebagainya)			
1	40	1	8.8%
2	4	2	4.8%
3. Mana yang paling kamu sukai dan seni (Mana yang paling kamu sukai dan seni)			
3	38	3	42.8%
2	3	2	7.1%
4. Mana yang lebih kamu sukai, seni (Mana yang lebih kamu sukai, seni)			
- seni dan seni (seni dan seni)			
1	3	1	14.3%
2	3	2	21.4%
3	12	3	28.6%
4	18	3	35.7%



Penulis dilahirkan di Blitar dan merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Penulis telah menempuh pendidikan formal di TK dan SD Katolik Santa Maria Blitar, Kemudian berlanjut di SLTP Negeri I dan SMU Negeri I Blitar. Kemudian penulis melanjutkan studi tahap Sarjana di Jurusan Desain Produk Industri ITS, pada bidang studi Desain Komunikasi Visual. Sejak SMA penulis aktif dalam kegiatan organisasi seperti OSIS, dan di masa kuliah aktif dalam HIMA IDE (Himpunan Mahasiswa tingkat Jurusan

Desain Produk) dan sempat menjabat sebagai ketua departemen PSDM HIMA IDE, pernah ikut bekerjasama dengan LSM Lingkungan Hidup Kampoeng Sawoeng Surabaya dalam program Lingkungan Hidup menanam sejuta pohon. Tahun 2005 sampai 2007, Penulis bekerja selama 2 tahun di DetEksi Jawa Pos, dalam Tim Grafis DetEksi JawaPos, dan juga crew dalam setiap DetEksi Event. Mulai Desember 2007, penulis bekerja di sebuah Lembaga Pengembangan Manajemen dan Bisnis (LPMB) FE Unair, menjabat sebagai Desainer Grafis, sampai pertengahan 2008. Selain itu penulis juga sering mengikuti pelatihan-pelatihan di lingkup Kampus ITS dan proyek-proyek desain freelance.

NAMA : SIGIT PRAYITNO YOSEP
EMAIL : seagedesign_its@yahoo.com

(Pusat Penelitian dan Pengembangan) dan sebagai koordinator dalam kegiatan penelitian dan pengembangan. Pada tahun 1980, ia diangkat sebagai Kepala Pusat Penelitian dan Pengembangan di STIP (kini STN) Bandung. Pada tahun 1985, ia diangkat sebagai Kepala Pusat Penelitian dan Pengembangan di STIP (kini STN) Bandung. Pada tahun 1990, ia diangkat sebagai Kepala Pusat Penelitian dan Pengembangan di STIP (kini STN) Bandung. Pada tahun 1995, ia diangkat sebagai Kepala Pusat Penelitian dan Pengembangan di STIP (kini STN) Bandung. Pada tahun 2000, ia diangkat sebagai Kepala Pusat Penelitian dan Pengembangan di STIP (kini STN) Bandung. Pada tahun 2005, ia diangkat sebagai Kepala Pusat Penelitian dan Pengembangan di STIP (kini STN) Bandung. Pada tahun 2010, ia diangkat sebagai Kepala Pusat Penelitian dan Pengembangan di STIP (kini STN) Bandung. Pada tahun 2015, ia diangkat sebagai Kepala Pusat Penelitian dan Pengembangan di STIP (kini STN) Bandung. Pada tahun 2020, ia diangkat sebagai Kepala Pusat Penelitian dan Pengembangan di STIP (kini STN) Bandung.



NAMA : SUKIRATNO SUKIR
 JABATAN : Kepala Pusat Penelitian dan Pengembangan