

## DESAIN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA JAWA *KRAMA ALUS* ANAK USIA 5–6 TAHUN

Amaniatul Ula<sup>1</sup>, Siti Marliah<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

<sup>1</sup> Email: amaniatulula@gmail.com

<sup>2</sup> Email: sitiemarliah@gmail.com

### ABSTRAK

Adanya penurunan penggunaan bahasa Jawa terutama *krama alus* pada masyarakat Jawa sehingga diperlukan adanya pembelajaran bahasa Jawa *krama alus* bagi generasi muda terutama anak usia dini khususnya pada anak usia 5–6 tahun. Penggunaan buku cerita bergambar digunakan untuk menstimulasi kemampuan bahasa Jawa *krama alus* anak usia 5–6 tahun dengan memperhatikan desain yang menarik, sesuai dengan kebutuhan anak dan sesuai dengan kevalidan media tersebut. Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode perancangan *Glass box*. Analisis data menggunakan 5W 1H dan analisis uji validitas terhadap dua validator ahli media. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa desain buku cerita bergambar ini sesuai kebutuhan anak, menarik, orisinal dan layak (valid) dengan skor 96% yang diberikan oleh dua validator ahli media untuk digunakan dalam menstimulasi perkembangan bahasa Jawa *krama alus* anak usia 5–6 tahun.

**Kata Kunci:** desain, buku cerita bergambar, perkembangan bahasa, Bahasa Jawa *krama alus*

### PENDAHULUAN

Penggunaan bahasa Jawa pada generasi ini sudah mulai sedikit ditinggalkan terutama pada penggunaan *krama inggil/krama alus*. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap urgensi masyarakat Jawa tentang pelestarian budaya Jawa. Banyak generasi muda Jawa yang bahkan tidak tahu beberapa kosakata dalam *krama alus*. Sedangkan berdasarkan data dari BPS, dalam Putri (2023) menyatakan bahwa 40% penduduk Indonesia merupakan masyarakat Jawa dengan jumlah 95.217.022 jiwa.

Sumarlam dalam Ihsan (2023) menyatakan bahwa penurunan penggunaan bahasa Jawa *krama* ke bahasa Jawa *ngoko* mencapai 50%. Erat kaitannya bahwa penggunaan tingkatan dalam bahasa Jawa menjadi kesulitan bagi generasi muda. Salah satu faktor dari menurunnya penggunaan bahasa Jawa terutama *krama alus* dikarenakan para ibu masa kini yang memilih mengajarkan anak-anaknya bahasa Indonesia dibanding dengan bahasa Jawa untuk berkomunikasi sehari-hari karena kerumitan dari tingkatan bahasa yang ada pada bahasa Jawa terutama dalam penggunaan *krama*.

Pembelajaran bahasa Jawa sejak dini sangat penting karena dengan pembelajaran bahasa Jawa diharapkan dapat menjunjung tinggi nilai-nilai budaya, dan memperkuat karakter kebangsaan (Nadhiroh, 2021). Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang penuturnya merupakan masyarakat Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Yogyakarta. Menurut Ladifa dkk. (2021) menjelaskan bahwa Bahasa Jawa merupakan bahasa yang sangat kaya, karena memiliki banyak kosakata. Bagi masyarakat Jawa penggunaan bahasa Jawa memiliki nilai-nilai luhur dan mengenali batas-batas atau tingkatan bagi penutur terhadap lawan bicaranya. Fungsi bahasa Jawa pada dasarnya adalah sebagai alat bertukar informasi bagi masyarakat dalam tatanan lingkungan kebudayaan dan peradaban Jawa (Chotimah dalam Biantara & Thohir, 2022).

Purwadi dalam Isfak dan Setyawan (2022) menjelaskan bahwa dalam penggunaan bahasa Jawa disesuaikan dengan tingkatan bahasa sesuai dengan konteks tertentu. Adapun tingkatan penggunaan bahasa Jawa tersebut terdiri dari *ngoko*, *krama* dan *krama inggil* atau *krama alus*. Menurut Puji (2020) menjelaskan bahwa bentuk *krama* terdiri atas *krama lugu* dan *krama alus* atau *krama inggil*.

Adapun dalam pembelajaran bahasa Jawa *krama alus* tentu harus dilakukan sejak dini karena anak pada usia dini memiliki perkembangan otak yang mencapai 80% (Mustofa, 2022). Selain itu,

dalam kaitannya pembelajaran dan pengenalan bahasa Jawa *krama alus* bagi anak usia dini tentu harus dikenalkan dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Salah satu cara memperkenalkan bahasa Jawa *krama alus* bagi anak yakni dengan menggunakan buku cerita bergambar. Sebagaimana berdasarkan Evans & Saint-Aubin *dalam* Halim & Munthe (2019) menjelaskan bahwa buku cerita bagi anak usia dini memiliki manfaat yang positif terutama pada kemampuan menguasai kosakata. Selain itu, dengan sajian gambar yang menarik diharapkan dapat membantu anak dalam belajar dan tidak bosan. Sehingga buku cerita bergambar Audi dan Rangga *Tindak dhateng Masjid* dirancang untuk menstimulasi perkembangan bahasa Jawa *krama alus* anak.

Krisnawan *dalam* Wulandari (2023) menjelaskan bahwa buku cerita bergambar merupakan suatu media visual berupa buku yang berisi cerita dan gambar dengan menggunakan bahasa yang sederhana serta dikemas dengan menarik. Restuningtyas (2022) menjelaskan bahwa buku cerita bergambar merupakan buku yang berisi gambar dan kalimat yang tidak berdiri sendiri yakni memiliki keterkaitan antara satu sama lain untuk membuat cerita yang padu. Adipta dkk. *dalam* Wulandari (2023) menjelaskan bahwa secara garis besar buku cerita bergambar merupakan bentuk sebuah bacaan dengan memadukan gambar dan cerita yang menggunakan bahasa yang ringan. Adapun tema cerita yang terdapat pada buku cerita bergambar mengandung cerita pengalaman pribadi sehingga pembaca dapat mendeskripsikan apa yang terjadi dan perwatakan tokoh-tokoh utama yang ada pada cerita tersebut.

Sedangkan, menurut Desriana & Pratiwi (2023) menjelaskan bahwa karakteristik buku cerita bergambar untuk anak usia 5–6 tahun yaitu berupa buku yang memuat ilustrasi menarik dan sederhana yang menampilkan tokoh dan alur yang mencerminkan suasana hati dan tingkah laku anak tersebut. Selain itu, buku cerita tersebut dapat memberikan kesempatan anak untuk ikut dalam jalan cerita tersebut. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar merupakan sebuah buku yang berisi rangkaian kata membentuk suatu alur cerita yang disajikan bersama gambar tokoh maupun benda yang membawakan suasana keadaan yang terjadi, dan dikemas secara menarik sehingga mampu mendorong minat anak untuk belajar.

Adapun untuk membuat buku cerita bergambar maka diperlukan adanya sebuah desain. Desain menurut Archer *dalam* Soedarwanto (2020) merupakan suatu bentuk langkah yang dilakukan untuk memecahkan suatu masalah yang berdasar pada panduan yang telah ditetapkan. Mendesain merupakan suatu bentuk kata kerja yang dilakukan oleh seseorang untuk memecahkan suatu masalah dengan solusi kreatif (Nurannisaa dkk., 2021). Selanjutnya menurut Wiyancoko *dalam* Yusuf (2023) menjelaskan bahwa desain adalah keseluruhan kegiatan yang mencakup pembuatan konsep, menganalisis data, perencanaan proyek, kalkulasi biaya, pembuatan *prototype*, dan pengujian produk. Sehingga, dari beberapa pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa desain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memecahkan masalah dengan menggunakan solusi ide kreatif yang mana tersusun dari serangkaian tahapan seperti pembuatan konsep, menganalisis data, merencanakan proyek, menghitung biaya produksi, pembuatan produk dan yang terakhir menguji produk tersebut.

Adapun desain yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebuah buku cerita bergambar dengan nama “Audi dan Rangga *Tindak Dhateng Masjid*” yang menggunakan bahasa Jawa *krama alus* dalam alur ceritanya yang digunakan dalam menstimulasi kemampuan bahasa Jawa *krama alus* pada anak usia 5–6 tahun.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan metode *Glass Box*. Menurut Sarwono & Lubis *dalam* Utami (2020) menjelaskan bahwa metode *glass box* merupakan cara berpikir rasional dan sistematis dengan memandang sesuatu dari segi logis dan non-subjektif. Dalam hal ini metode ini digunakan setelah melihat realita yang terjadi dan memikirkan solusi atas masalah-masalah tersebut. Adapun perancangan buku cerita bergambar “Audi dan Rangga Tindak Dhateng Masjid digunakan untuk menjawab permasalahan penurunan penggunaan bahasa Jawa *krama alus* di kalangan masyarakat Jawa.

Adapun pada analisis data yakni menggunakan analisis 5W 1H yang mana, (1) *What* (Permasalahan apa yang ingin diangkat?). yakni mengenai adanya penurunan penggunaan bahasa Jawa *krama alus* di kalangan generasi muda. (2) *When* (Kapan permasalahan ini terjadi?) Dalam hal

ini adanya penurunan penggunaan bahasa Jawa *krama alus* terjadi karena orang tua yang jarang mengajari dan membiasakan anaknya untuk berbicara menggunakan bahasa Jawa *krama alus*. (3) *Who* (Pada siapa permasalahan ini ditujukan?) Permasalahan ini ditujukan pada anak usia 5 – 6 tahun. (4) *Why* (Mengapa permasalahan ini perlu diatasi?) Dengan menggunakan buku cerita bergambar “Audi dan Rangga *Tindak dhateng Masjid*” maka dapat menstimulasi perkembangan bahasa Jawa *krama alus* anak. (5) *Where* (Dimana solusi permasalahan ini dibutuhkan?) Buku cerita bergambar sangat diperlukan pada perpustakaan PAUD maupun bagi media ajar guru di sekolah. (6) *How* (Bagaimana mengatasi permasalahan yang terjadi?) Mengenai tentang bagaimana membuat rancangan buku cerita bergambar “Audi dan Rangga *Tindak dhateng Masjid*” ini menarik. Adapun analisis data dari validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan buku cerita bergambar “Audi dan Rangga *Tindak dhateng Masjid*”. Serta analisis hasil uji validitas terhadap ahli media yang dilakukan oleh dua ahli validator media di Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tujuan Kreatif

Tujuan dibuatnya buku cerita bergambar “Audi dan Rangga *Tindak dhateng Masjid*” adalah untuk membantu menstimulasi kemampuan bahasa Jawa *krama alus* anak usia 5–6 tahun. Selain itu dibuat dengan visualisasi gambar yang cerah dan tokoh-tokoh anak kecil yang memiliki sifat ceria, lucu, ramah dan antusias yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

### Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dilakukan adalah dengan memperhatikan kebutuhan anak usia 5–6 tahun dengan pemilihan warna yang cerah yang mampu menarik minat belajar anak, dan ukuran tulisan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Serta dengan menggunakan desain yang orisinal yakni tokoh Audi dan Rangga menggunakan warna dasar dari logo Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. Serta ikon kuda putih pada logo menjadi aksan pada baju Rangga, tokoh anak laki-laki dalam cerita.

### Ilustrasi

Pada ilustrasi ini menggunakan desain perpaduan gaya *anime* (kartun Jepang) dengan kartun Upin Ipin yang paling dekat dan disukai oleh anak. Pemilihan warna desain disesuaikan dengan logo Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. Adapun proses ilustrasi menggunakan *software illustrator* bernama Paint Tool Sai.



Gambar 1. Pemilihan Warna pada Masing-masing Tokoh Berdasarkan Logo UNIROW



Gambar 2. Pembuatan Ilustrasi dengan Paint Tool Sai

### Final Desain

Perancangan buku cerita bergambar “Audi dan Rangga *Tindak dhateng Masjid*” didesain dengan pemilihan warna yang cerah dan karakter yang lucu, ceria, ramah dan antusias yang menarik bagi anak-anak. Adapun untuk proses percetakannya buku ini berukuran 29,7 x 21 cm sesuai dengan kebutuhan anak dan pemilihan *font* (huruf) yang sederhana dan dapat membantu anak dalam belajar bahasa Jawa *krama alus*.



Gambar 3. Cover Audi dan Rangga “*Tindak dhateng Masjid*”



Gambar 4. Isi Cerita

### Pencetakan Buku

Dalam kaitannya menghasilkan produk yang baik maka diperlukan adanya pemilihan material yang bagus dan sesuai dengan kebutuhan anak usia 5–6 tahun, yakni dengan menggunakan material atau bahan yang sesuai. Adapun pada buku cerita bergambar “Audi dan Rangga *Tindak dhateng Masjid*” ini menggunakan kertas yang tebal berjenis Artpaper untuk meminimalisir rusaknya produk di tangan anak. Pada sampul buku menggunakan kertas Artpaper dengan ukuran 230 gram dan kertas Artpaper ukuran 120 gram untuk isi buku. Sehingga, perhitungan biaya yang dikeluarkan untuk sekali cetak buku adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Detail Perhitungan Biaya Percetakan Buku Cerita Bergambar “Audi dan Rangga *Tindak dhateng Masjid*”

Cetak	Jumlah	Harga
Artpaper 230 gram	1 Lembar	Rp. 5.000,00
Artpaper 120 gram	4 Lembar	Rp. 16.000,00
Cetak bolak-balik	5 Lembar	Rp. 17.500,00
Potong dan Jilid	1 Kali	Rp. 2.000,00
<b>Total Biaya Cetak</b>		<b>Rp. 40.500,00</b>

### Analisis Uji Validitas

Analisis uji validitas dilakukan untuk melihat tingkat kelayakan dari buku cerita bergambar “Audi dan Rangka *Tindak dhateng Masjid*” yang telah didesain. Uji validitas ini dilakukan oleh dua validator ahli media. Adapun didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Butir Penilaian	Hasil Penilaian		
			Skor Validator 1	Skor Validator 2	Rata-rata
1	Tampilan	Ukuran media sesuai dengan kebutuhan anak	4	4	4
		Warna pada desain tokoh dan latar belakang ramah bagi penglihatan anak	4	3	3,5
		Gambar para tokoh menarik	4	4	4
		Ukuran huruf sesuai dengan kebutuhan anak	4	3	3,5
		Keserasian gambar dengan cerita	4	4	4
2	Penyajian	Kesesuaian media dengan materi	3	4	3,5
		Media dapat menstimulasi kemampuan bahasa Jawa <i>krama alus</i> anak usia 5-6 tahun	4	4	4
		Kemenarikan media	4	4	4
3	Keefektifan Media	Media mudah digunakan	3	4	3,5
		Media dapat membantuk menstimulasi pengenalan kosakata bahasa Jawa <i>krama alus</i> pada anak usia 5-6 tahun	4	4	4
		Pengemasan media dapat menarik minat belajar anak	4	4	4
		Media mudah dibawa	4	4	4
		Bahan yang digunakan pada media aman bagi anak	4	4	4
Jumlah			50	50	50
Persentase (%)			96%		
Kevalidan			>60% (Sangat Valid)		

Berdasarkan tabel 2 maka diperoleh hasil penilaian dari kedua ahli media dengan jumlah persentase skor sebanyak 96%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa buku cerita bahasa Jawa *Krama Alus Audi dan Rangka Tindak Dhateng Masjid* yang dikembangkan dinyatakan valid (layak) untuk digunakan untuk menstimulasi perkembangan bahasa Jawa krama alus anak usia 5 – 6 tahun.

### KESIMPULAN

Perancangan buku cerita bergambar “Audi dan Rangka *Tindak dhateng Masjid*” ini bertujuan untuk menstimulasi kemampuan bahasa Jawa krama alus anak usia 5 – 6 tahun. Adapun dengan desain yang disesuaikan dengan kebutuhan anak dengan memperhatikan selera anak, pemilihan huruf dan pemilihan warna dan karakter dari masing-masing tokoh yang menarik dan orisinal. Perancangan buku cerita bergambar “Audi dan Rangka *Tindak dhateng Masjid*” sudah valid (layak) untuk digunakan dalam menstimulasi perkembangan bahasa Jawa krama alus anak usia 5–6 tahun dengan skor 96% yang diberikan oleh dua validator ahli media.

## DAFTAR PUSTAKA

- Biantara, D. O., & Thohir, M. A. (2022). Analisis Komunikasi Siswa Kelas 6 SD dalam Mengimplementasikan Muatan Lokal Materi *Unggah-Ungguh Basa Jawa*. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*. 10(2): 183.
- Desriana, N., & Pratiwi W. (2023). Tinjauan Buku Cerita Bergambar dan Aktivitas Anak sebagai Media Edukasi Anak Usia 3 – 5 Tahun. *Imatype: Journal of Graphic Design Studies*. 2(1):11.
- Halim, D., & Munthe A. P. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 9(3): 205.
- Ihsan, M. (2023). Krisis Penggunaan Bahasa Jawa pada Generasi Muda: Mulai Terkikis dari Keluarga. Diakses pada 18 Mei 2024. Dari <https://radarsolo.jawapos.com/penggunaan-bahasa-jawa-pada-generasi-muda-mulai-terkikis-dari-keluarga>.
- Ifak, M. A., & Setyawan, B. W. (2022). Representasi Bahasa Jawa Krama sebagai Bahasa yang Melambungkan Tindak Kesopanan. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. 9 (2): 103-104.
- Josaphat, Y. A. P., Cahyaningrum, A. N., Ladifa, H., Syach, S. F. N., & Khana, S. W. C. (2022). Eksistensi Bahasa Jawa Bagi Masyarakat Jawa Di Era Westernisasi Bahasa. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 6(1), 65-71.
- Lestari, O. D. (2024). *Analisis Karakter Sopan Santun melalui Penggunaan Bahasa Jawa pada Siswa SDN Ngadirejan*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. STKIP. Pacitan.
- Mustofa, B. (2022). Anak di Usia Emas. Diakses pada 18 Mei 2024. Dari <https://dinsos.kulonprogokab.go.id/detl/624/anak-di-usia-emas>.
- Nadhiroh, U. (2021). Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa dalam Melestarikan Budaya Jawa. *Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Daerah, serta Pengajarannya*. 3(1): 2.
- PB, S. N., Andeas, A., & Nugroho, J. A. (2021). Pengembangan “jurnal proses desain” sebagai media pembelajaran perancangan desain. *Jurnal Desain*, 9(1), 131-142.
- Puji, A. (2020). Penerapan Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Sesuai dengan Konteks Tingkat Tutur Budaya Jawa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*. 3(2): 139.
- Putri, A. A. (2023). Suku dengan Populasi Terbanyak di Indonesia. Diakses pada 28 Juli 2024. Dari: <https://data.goodstats.id/statistic/suku-dengan-populasi-terbanyak-di-indonesia-A-JmNV>.
- Soedarwanto, H. (2020). Tinjauan Proses Kreatif Mahasiswa Desain Produk pada Proses Desain Tugas Akhir (Studi Kasus Tugas Akhir Desain Produk Mainan). *Jurnal NARADA*. 7(3): 313.
- Utami, R. (2020). *Perancangan Cerita Bergambar “The Adventure of Ara”*. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.
- Yusuf, M. A. (2021). Pengertian Desain: Fungsi, Tujuan, Manfaat, Metode, dan Jenisnya. Diakses pada 19 Agustus 2024. Dari: <https://gramedia.com/literasi/desain/>.