

**KARTU PERMAINAN “AXAVA” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN AKSARA JAWA UNTUK ANAK USIA DINI**  
**AXAVA CARDS GAME AS JAVANESE LETTERS INTRODUCTION MEDIUM TO EARLY CHILDHOOD**

Oleh: Noor Aziz Prabanistian, Pendidikan Seni Rupa  
 Prambanan, Sleman, Yogyakarta ( prabanistian@gmail.com)

**Abstrak**

Penulisan laporan Tugas Akhir Karya Seni bertujuan untuk mendeskripsikan konsep, visualisasi, teknik dan materi media pengenalan aksara Jawa dengan judul *Kartu Permainan “Axava” sebagai Media Pengenalan Aksara Jawa pada Anak*. Penciptaan media pengenalan aksara Jawa menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan visualisasi. Observasi yaitu pengamatan secara langsung model media kartu dari berbagai macam produk dan pengumpulan materi aksara Jawa dan legenda Aji Saka dari berbagai buku. Dokumentasi adalah kegiatan pengumpulan data visual sebagai acuan dalam pembuatan karya. Visualisasi merupakan tahap pengolahan data hingga berwujud seperangkat kartu permainan *Axava* melalui tahapan *rough layout*, *comprehensive layout* dan *final design*. Konsep penciptaan media pengenalan aksara Jawa adalah kartu permainan. Sajian materi di dalamnya meliputi aksara Jawa dan legenda Aji Saka. Visualisasi dan teknik berdasarkan teori perkembangan kognitif anak dimana anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata dan gambar. Visualisasi berupa bentuk cerita bergambar diambil dari buku Sejarah Aksara Jawa. Teknik pada desain kartu permainan *Axava* menggunakan susunan warna yang menarik sesuai dengan warna yang disukai anak. Kartu permainan *Axava* memberi kesan yang menarik dan menyenangkan dalam penyajian materi aksara Jawa dan legenda Aji Saka. Materi tersebut diambil dari berbagai buku, dirangkum ke dalam media kartu lalu digunakan dengan metode permainan.

Kata kunci: kartu permainan, aksara Jawa, legenda Aji Saka

**Abstract**

*This report of final task artwork was aimed to describe the concept, visualization, technique, and introduction javanese letters medium materials named Axava Cards Game as Javanese Letters Introduction Medium. The creation of javanese letters introduction medium used observation, documentation, and visualization method. Observation was directly observation to model media card from several product and script the javanese letters material and Aji Saka legend from several books. Documentation was visual data collection activity as reference in making the work. Visualization was data processing stage up to become a set of Axava cards game through rough layout, comprehensive, and final design stage. Media creation concept of Javanese Letters is card game. The materials cover Javanese letters and Aji Saka legend. Visualization and technique are based on the theory of child cognitive development where the children begin to explain the world with words and pictures. Visualization of pictorial story is taken from Javanese letters history books. Technique in design of Axava cards game used color composing that interesting and favoured by children. Axava cards game gives interesting and exciting impression in the display of Javanese letters material and Aji Saka legend. The materials is taken from several books and, summarized into cards medium and used with a method of games.*

Keywords : cards game, Javanese letters, Aji Saka legend

## PENDAHULUAN

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa yang sering dipakai masyarakat Jawa. Di dalamnya tersimpan banyak filosofi dan pelajaran hidup yang diwariskan secara turun-temurun.. Adapun pesan moral yang terkandung di dalam bahasa Jawa bisa dilihat melalui karya sastra berupa geguritan, tembang, peribasan, lagu dolanan dan lain-lain. Karya tersebut biasa dipelajari oleh masyarakat melalui rangkuman kawruh basa Jawa yang diajarkan secara formal maupun informal.

Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa meliputi dua aspek, yaitu aspek kemampuan berbahasa dan aspek kemampuan bersastra. Setiap aspek meliputi empat keterampilan, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Dalam pembelajaran Bahasa Jawa, keterampilan menulis dapat dikategorikan menjadi 2 macam, pertama, keterampilan menulis huruf alfabet yang didalamnya diajarkan cara menulis huruf lepas dan menulis tegak bersambung dan yang kedua adalah keterampilan menulis aksara Jawa. Pengertian aksara menurut *id.wikipedia.org* adalah suatu sistem simbol visual yang tertera pada kertas maupun media lain untuk mengungkapkan unsur-unsur yang ekspresif dalam suatu bahasa. Istilah lain untuk menyebut aksara adalah sistem tulisan. Jadi bisa diartikan bahwa aksara Jawa merupakan simbol visual atau huruf yang terdapat di Jawa.

Aksara Jawa dapat diterapkan di berbagai media seperti batu, lontar, kertas bahkan kulit hewan. Pengertian media menurut Sanjaya (2012:57) yaitu sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Wujud media bisa berupa video, gambar, buku, film dan lain

sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media manakala digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan. Perancangan media kartu permainan *Axava* merupakan upaya sederhana untuk melakukan pendekatan budaya pada anak sejak usia dini. Ide kreatif ini didasari dari ketertarikan anak pada media permainan. Menurut Sadiman (2002:78) permainan sebagai suatu media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, diantaranya permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur. Salah satu permainan yang populer di kalangan anak-anak adalah kartu bergambar. Terdapat banyak sekali jenis permainan kartu dengan muatan ilustrasi, tokoh, dalam cerita dan cara memainkannya. Ilustrasi menurut Mikke Susanto (2011:190) merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Menurutnya, cakupan ilustrasi gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks. Lankow, Ritche & Crooks (2014:21) menyatakan bahwa narasi merupakan sebuah pendekatan terhadap perancangan informasi yang bertujuan memandu pemirsa melalui sekumpulan informasi pilihan yang membentuk sebuah cerita. Langkah strategis yang bisa dilakukan adalah dengan merancang desain kartu permainan yang di dalamnya memuat aspek bahasa berupa tulisan aksara Jawa. Istilah desain atau rancangan diartikan (Lankow, Ritchie & Crooks, 2014:19) sebagai konsep, fungsionalitas, dan keluaran grafis yang dimaksud untuk memecahkan masalah. Harapannya, fase pengenalan ini akan membawa rasa penasaran anak pada karya sastra Jawa yang kebanyakan berbahasa Jawa. Ketika anak

memiliki kegemaran belajar dan ketertarikan pada filosofi budaya Jawa, secara bertahap akan mempengaruhi pola pikir dan perilaku sehari-harinya. Dari sini akan muncul generasi muda bangsa yang berbudaya serta dapat bersaing dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.

Untuk menciptakan daya tarik anak, Axava dikemas dengan ilustrasi atau gambar yang mengacu pada legenda Aji Saka. Muatan yang terkandung di dalamnya tidak luput dari filosofi kehidupan. Banyak karakter positif yang dapat diambil melalui tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita. Dimuat pula pelajaran berharga yang dapat diambil melalui beberapa contoh sifat baik dan buruk dalam cerita.

Kartu permainan *Axava* sejatinya merupakan respon kebutuhan sosial akan hadirnya karya inovatif yang dapat bersaing serta memuat kearifan budaya lokal. Keseimbangan dalam upaya pewarisan budaya dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi dasar penciptaan Axava. Target utama dalam perancangan ini ditujukan untuk anak sebagai generasi muda. Selain untuk anak, kartu permainan Axava juga dapat digunakan oleh usia remaja dan dewasa sebagai sarana bermain dan belajar.

## METODE PERANCANGAN

Penciptaan media pengenalan aksara Jawa menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan visualisasi. Observasi yaitu pengamatan secara langsung model media kartu dari berbagai macam produk dan pengumpulan materi aksara Jawa dan legenda Aji Saka dari berbagai buku. Dokumentasi adalah kegiatan pengumpulan data

visual sebagai acuan dalam pembuatan karya. Visualisasi merupakan tahap pengolahan data hingga berwujud seperangkat kartu permainan Axava melalui tahapan *rough layout*, *comprehensive layout* dan *final design*.

Teknik pengumpulan data dalam *Axava* melalui observasi, dokumentasi dan wawancara. Observasi yang dilakukan adalah untuk mengumpulkan data secara langsung terhadap beberapa objek yang ingin diteliti untuk memperoleh data. Dokumentasi adalah kegiatan pengumpulan data visual dan verbal berupa gambar ilustrasi dan desain berupa karya rupa lain sebagai pelengkap saat observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan penulis terhadap subjek dengan latar belakang ilustrator, praktisi media pembelajaran, pengajar aksara Jawa, serta sumber lain dalam upaya pengumpulan data serta sebagai sumber inspirasi dalam proses penciptaan karya.

Instrumen yang digunakan berupa perangkat manual yaitu pensil, kertas gambar, spidol dan *drawing pen*. Perangkat komputer yaitu kamera, *printer*, dan *scanner*. *Software* komputer yang digunakan *Paint Tool Sai* dan *Corel Draw X7*.

Proses pembuatan *Axava* melalui pengamatan data dan ide kreatif untuk menyajikan karya yang inovatif. Langkah pembuatan karya dimulai dari pemilihan materi, penyusunan narasi, membuat model permainan, ilustrasi, desain logo, desain kartu, desain *user guide*, desain kemasan, dicetak lalu dikemas dengan menarik.

## KONSEP DAN VISUALISASI

Perancangan Tugas Akhir Karya Seni menggunakan konsep kartu permainan. Kartu yang dibuat menampilkan materi pembelajaran muatan lokal berbagai macam aksara Jawa yaitu aksara Nglegena, aksara Pasangan, dan aksara Angka. Aksara *Nglegena* atau *Legena* memiliki banyak penamaan. Aksara tersebut sering dinamai Hanacaraka, Dentawyanjana atau Carakan. Denta artinya gigi dan Wyanjana berarti aksara. Aksara *Nglegena* adalah urutan aksara Jawa yang berawal dari Ha sampai Nga dengan jumlah 20 (Padmosoekotjo, 1992:13). Agar lebih menarik lagi disertakan pula desain dan ilustrasi berupa cerita Legenda Aji Saka. Kartu permainan ini dapat digunakan sebagai sarana belajar siswa secara mandiri maupun berkelompok. Kartu permainan ini didukung dengan adanya panduan dan tata cara penggunaannya yang disusun menjadi beberapa pilihan permainan. Materi pengenalan aksara Jawa yang digunakan mengacu pada Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa kelas 4 Sekolah Dasar dan ditujukan untuk anak usia dini.

Karya *Axava* sebagai kartu permainan aksara Jawa menyajikan gambar bergaya flat. Pilihan gaya tersebut didasari dari proses layout konten dan media gambar yang membutuhkan ruang yang terpadu. Selain itu, konsep gaya flat memudahkan pengerjaan karena setiap potongan-potongan gambar berupa vector, dapat disalin dan digunakan untuk gambar lain. Pemilihan konsep flat juga didasari oleh keterbacaan gambar terutama pada karakter utama ketika diperbesar maupun diperkecil.

Proses pembuatan *brand* menjadi poin penting sebuah proyek karya. Hal tersebut berkaitan erat dengan cara memikat konsumen

atau *target audience*. Proses *branding* Kartu Permainan Aksara Jawa berfungsi sebagai daya tarik, identitas dan agar mudah diingat. Nama yang dipilih adalah *Axava*. Nama ini disesuaikan dengan karya yang akan dibuat yaitu Kartu Aksara. Nama *Axava* masih orisinal, terbukti setelah diteliti melalui sumber pencarian di google bahwa kata "*Axava*" belum pernah ada yang menggunakannya sebagai merek produk media kartu permainan. *Tagline* merupakan susunan kata yang ringkas dan berfungsi untuk mengasosiasikan *brand* atau merek pada konsumen. *Tagline* dibuat dari judul utama proyek karya dalam Tugas Akhir Karya Seni yaitu "Kartu Permainan Aksara Jawa". Konsep icon logo *Axava* berfokus pada huruf alfabet A. Bentuk dasar huruf A didapat dari jenis *font* Blogger Sans tanpa mengalami perubahan. Selanjutnya huruf tersebut dibingkai dengan bujur sangkar bersudut tumpul. Bujur sangkar diberi warna hitam dengan aksan garis berwarna kuning di bagian atas untuk memberi kesan sebagai bentuk kemasan kartu.

Strategi yang digunakan dalam perancangan *Axava* meliputi proses pemilihan warna dan *font* serta penyusunan *layout* ke dalam media kartu. Warna yang digunakan dalam perancangan Kartu Permainan Aksara Jawa *Axava* dipilih dan disesuaikan dengan karakter anak yang menyukai variasi warna yang mencolok dan menarik perhatian. Beberapa warna yang dipilih adalah warna putih, hitam, merah, kuning, hijau dan biru.

Pada tahap visualisasi kartu permainan *Axava* meliputi prancangan *brand* (merek, *tagline* dan logo), desain karakter, desain kartu depan dan belakang, desain *user guide* dan yang terakhir

adalah desain kemasan. Proses visualisasi meliputi tiga tahapan. Pertama, *rough layout* (sketsa kasar) melalui proses manual drawing menggunakan media kertas, pensil dan spidol. Selain itu juga menggunakan proses digital menggunakan aplikasi *Paint Tool SAI* pada laptop. Tantangan utama pada proses pertama adalah mencari sebanyak mungkin alternatif desain menjadi beberapa pilihan. Dari beberapa pilihan tersebut masih perlu dievaluasi lagi untuk menentukan bentuk yang terbaik dan terpadu sesuai konsep dan ilmu desain. Kedua, *comprehensive layout* yaitu proses perancangan *outline* gambar serta fiksasi konsep dan *layout* pada media. Desain kasar yang tidak diperlukan dapat dihapus dari bidang gambar. Terakhir adalah tahap ketiga yaitu proses *final design* (desain akhir). Pada tahap ini gambar dan *layout* sudah berwujud digital didesain melalui *software* Corel X7 pada perangkat laptop. Proses *layout* dilakukan sebagai tahap desain akhir karya.

## HASIL PERANCANGAN

### 1. Logotype



### 2. Desain Karakter Aji Saka



### 3. Desain Karakter Dora



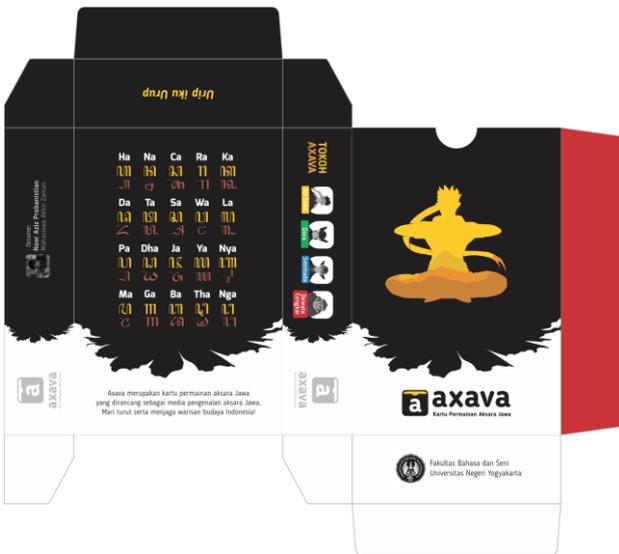
### 4. Desain Karakter Sembada



### 5. Desain Karakter Dewata Cengkar



### 6. Packaging



### 8. Desain Kartu Aksara Ha



### 7. Desain Kartu Bagian Belakang

### 9. Desain Kartu Aksara Da



### 10. Desain Kartu Aksara Pa



25. User Guide Bagian Belakang



11. Desain Kartu Aksara Ma



SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Setelah melakukan proses pengumpulan data dan perancangan karya pada Tugas Akhir Karya Seni berupa media kartu permainan “Axava”, dapat disimpulkan bahwa media media tersebut mampu memberi kemudahan dan daya tarik terhadap anak dalam proses pengenalan aksara Jawa. Kartu permainan “Axava” memberi ruang komunikasi yang interaktif dalam bermain dan belajar aksara Jawa.

12. User Guide Bagian Depan



Proses awal perancangan media kartu permainan “Axava” adalah menghimpun data verbal dan data visual yang didapat dari berbagai sumber. Proses pengumpulannya dengan teknik observasi data secara langsung, dokumentasi karya visual berupa gambar ilustrasi dan desain, serta wawancara terhadap ilustrator, praktisi media pembelajaran, pengajar aksara Jawa dalam upaya pengumpulan data serta sebagai sumber inspirasi dalam proses penciptaan karya.

Tahap selanjutnya adalah proses penciptaan karya melalui dua tahapan yaitu konsep dan visualisasi. Konsep penciptaan media pengenalan aksara Jawa adalah kartu permainan bernama “*Axava*”. Konsep permainan digunakan untuk melatih konsentrasi, daya ingat dan sportifitas dalam bermain. Teknik visualisasi melalui penggabungan macam-macam aksara Jawa dengan legenda Aji Saka ke dalam kartu permainan. Ilustrasi yang dibuat berurutan sesuai urutan aksara Jawa dan legenda Aji Saka. Kode warna merah, kuning, hijau dan biru digunakan sesuai dengan warna yang disukai anak, sehingga selain menarik juga mudah dipahami.

### Saran

Hendaknya Tugas Akhir Karya Seni mampu menunjukkan kemampuan dan kesungguhan berkarya dari apa yang telah mahasiswa pelajari selama ini, mulai dari merancang konsep sampai visualisasi karya sesuai sasaran. Produktifitas berkarya melalui proyek karya harus dilakukan demi mengembangkan potensi diri dengan ide yang

kreatif dan inovatif. Hal tersebut mampu menambah sensitifitas terhadap estetika dan pemahaman tentang karya seni rupa, karena pada kenyataannya ilmu dapat diserap tidak hanya saat kuliah saja, melainkan ketika kita berada dalam proses berkarya.

### DAFTAR PUSTAKA

#### Buku:

- Lankow, Jason, dkk. 2014. *Infografis: Kedahsyatan Cara Bercerita Visual*. Jakarta: Gramedia
- Padmosoekotjo, S. 1992. *Wewaton Panulise Basa Jawa Nganggo Aksara Jawa*. Surabaya: Citra Jaya Mukti.
- Sadiman, Arif S, dkk. 2002. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

#### Internet :

- Wikipedia. *Aksara*, (Online), (<https://id.wikipedia.org/wiki/Aksara>,