

PERANCANGAN BUKU BAHASA LAMPUNG DALAM UPAYA MENINGKATKAN PENGETAHUAN ANAK USIA 5 SAMPAI 7 TAHUN

Daffa Ramadiansyah Faizal¹, Sayid Mataram²

^{1 2}Departemen Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret

Daffa.rama1110@student.uns.ac.id¹, sayidmataram@staff.uns.ac.id²

Penulis Korespondensi: Sayid Mataram

Received : 4 Januari 2024

Accepted : 13 Mei 2024

Published : 20 Juli 2024

Abstract

Lampung language is one of Lampung Province's cultural assets. Lampung language is the Lampung people's mother tongue. However, the Lampung language is gradually being abandoned and is rarely spoken, particularly among children and young people. This study will look at the design of Lampung language books with illustrations in order to pique the attention of youngsters aged 5 to 7 years old in learning the Lampung language. Children can thus contribute to the preservation of the Lampung language. This article will explain components of reading and writing book creators, namely color aspects, illustration aspects, layout aspects, and content aspects.

Keywords: *book, culture, illustration, child*

Abstrak

Bahasa Lampung merupakan salah satu kekayaan budaya dari Provinsi Lampung. Bahasa Lampung sendiri merupakan bahasa ibu masyarakat Lampung. Tetapi sekarang bahasa Lampung sudah mulai ditinggalkan dan sudah jarang pelafalnya terutama di kalangan anak – anak dan muda – mudi. Penelitian ini akan membahas terkait perancangan buku bahasa Lampung dengan menggunakan ilustrasi dengan upaya menarik minat pada anak usia 5 sampai 7 tahun agar tertarik untuk belajar bahasa Lampung. Dengan begitu anak – anak dapat ikut melestarikan bahasa Lampung. Adapun yang akan dibahas pada penulisan ini mengacu pada aspek pembuat buku membaca dan menulis, yaitu: aspek warna, aspek ilustrasi, aspek layout, dan aspek konten.

Kata Kunci: *buku, budaya, ilustrasi, anak*

1. PENDAHULUAN

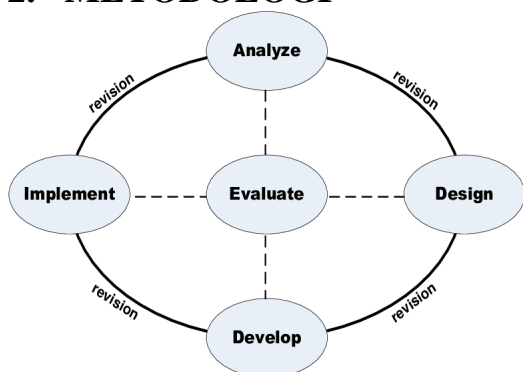
Indonesia merupakan Negara yang memiliki 17.504 pulau dimana setiap penduduk di pulau-pulainya memiliki keragaman dan keunikan masing-masing (Falah, Jayanti, Utami 2013). Salah satu keunikan dan keragaman yang dimiliki Indonesia adalah bahasa daerah yang tercatat sebanyak 1158 ragam bahasa. Bahasa-bahasa daerah ini tersebar di berbagai wilayah di Indonesia. Namun banyak diantaranya yang kini terancam punah. Salah satu bahasa daerah yang terancam punah adalah Bahasa Lampung. Bahasa Lampung adalah bahasa daerah dan sebagai bahasa ibu bagi masyarakat di Provinsi Lampung. Bahasa Lampung dibagi menjadi dua yaitu Pepadun dan Saibatin (Putri, 2022). Selain itu, Lampung juga memiliki keragaman aksara. Aksara Lampung terdiri dari induk huruf yang berjumlah 20 huruf. Penyebab dari terancam punahnya Bahasa Lampung adalah berkurangnya penutur serta pelafal. Selain itu, kurangnya minat dari anak-anak di daerah Lampung untuk berbicara menggunakan bahasa Lampung juga menjadi salah satu alasan mengapa bahasa Lampung mulai terancam punah dan tidak terlestarikan.

Salah satu penyebab dari kurangnya minat anak dalam melafalkan dan melestarikan bahasa Lampung adalah karena tidak adanya metode atau media pembelajaran yang efektif untuk membuat anak-anak khususnya yang berusia 5 sampai 7 tahun tertarik untuk belajar. Metode pengajaran pada umur 2 sampai 7 tahun adalah tahap pembelajaran pra-operasional, dimana pada tahap ini anak mengembangkan kemampuan untuk menggunakan simbol sebagai representasi objek di dunia sekitar (Nursanti, Rumestri, Sari, 2022). Dengan kata lain, maka anak di umur tersebut perlu belajar dengan simbol atau gambar yang menarik. Salah satu media

edukasi yang menggunakan gambar dan simbol adalah buku ilustrasi. Buku ilustrasi telah banyak digunakan dalam sistem pembelajaran. Dalam masa pembelajaran anak, buku ilustrasi sangat efektif dalam membantu untuk memahami teks dan dapat memperjelas suatu masalah secara visual dan realistik (Amellya, Aryanto, 2021).

Penelitian ini akan membahas tentang perancangan dan pembuatan buku interaktif membaca dan menulis bahasa Lampung menggunakan ilustrasi dalam upaya meningkatkan minat pengetahuan anak 5 sampai 7 tahun di daerah Lampung. Anak-anak membutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik serta interaktif sehingga diciptakan buku membaca dan menulis bahasa Lampung untuk menjadi media utama pembelajaran. Maka dari itu, buku membaca dan menulis Buku ini diharapkan dapat menjadi media utama untuk meningkatkan minat anak berusia 5 sampai 7 tahun di Lampung untuk belajar dan ikut melestarikan bahasa Lampung. Penelitian ini akan berfokus untuk menciptakan media yang efektif untuk pembelajaran bahasa Lampung pada anak usia 5 sampai 7 tahun. Sudah banyak penelitian yang mengangkat tema bahasa Lampung, tetapi tidak ada yang meneliti tentang media yang efektif untuk melestarikan bahasa Lampung khususnya pada anak usia 5 sampai 7 tahun. Sementara, penelitian terhadap media edukasi buku ilustrasi sudah banyak dilakukan, namun demikian belum banyak yang menggunakan media tersebut untuk edukasi mengenai bahasa Lampung.

2. METODOLOGI



Gambar 1 Metode ADDIE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif ke penciptaan. Data-data didapatkan dari literasi dan wawancara kepada penerbit buku di Lampung sebagai media yang dipilih oleh penulis yaitu buku. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE. Menurut Robert Maribe Branch terdapat lima tahap yang perlu dilakukan dalam model pengembangan ini, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Branch, 2009). Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan yang terjadi, selanjutnya adalah tahap desain. Tahap ini dimulai dengan rencana kerja untuk menegaskan mengenai gambaran produk yang dihasilkan pada tahap akhir pengembangan, setelah tahap perancangan akan masuk ke tahap develop atau pengembangan. Pada tahap ini pembuat produk mengembangkan produk berdasarkan saran yang diberikan atau divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya adalah tahap implementasi dimana produk yang telah diuji coba diterapkan dalam situasi nyata dengan pembelajaran yang sesungguhnya, dan tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini pembuat produk mempertimbangkan dan merevisi beberapa bagian karya. Tujuan

dari tahap ini adalah untuk menilai kualitas produk dan proses (Purba, 2023).

2.1. Metode Addie

Metode Addie merupakan salah satu metode yang cukup umum digunakan pada sebuah penelitian yang merupakan sebuah projek penciptaan. Metode ADDIE sendiri Menurut Robert Maribe Branch terbagi menjadi lima tahap yang perlu dilakukan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Astri, Isah, Nunik, 2021). Pengertian pada tahap-tahapnya adalah sebagai berikut. Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan yang terjadi, pada tahap ini, biasanya penulis menganalisis tentang apa yang akan menjadi bahasan pokok pada penelitiannya, masalah-masalah yang terjadi, dan mengumpulkan data-data dari sumber yang akurat. selanjutnya adalah tahap desain. Tahap ini dimulai dengan rencana kerja untuk menegaskan mengenai gambaran produk yang dihasilkan pada tahap akhir pengembangan, setelah tahap perancangan akan masuk ke tahap develop atau pengembangan. Pada tahap ini pembuat produk mengembangkan produk berdasarkan saran yang diberikan atau divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini juga biasanya sudah jadi hasil desain dari produk yang akan dibuat oleh penulis. Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Pada tahap ini produk yang telah diuji coba diterapkan dalam situasi nyata dengan pembelajaran yang sesungguhnya sehingga dapat terlihat kekurangan pada produk dan dapat diperbaiki pada tahap selanjutnya yaitu evaluasi. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini pembuat produk mempertimbangkan dan merevisi

beberapa bagian karya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperbaiki kekurangan yang sebelumnya sudah diuji coba pada tahap implementasi sehingga akan menciptakan produk yang lebih baik dan efektif (Sugihartini, Yudiyana, 2018). Berikut adalah tahapan ADDIE yang dilakukan oleh penulis dalam perancangan buku interaktif ini:

a) Analisis

Analisis pada penelitian ini menggunakan semiotika visual. Semiotika Visual merupakan semiotika yang memiliki porsi besar pada pembahasan lambang, tanda dan symbol, serta berupaya memberikan makna pada semua tanda, lambing dan simbol, berdasarkan pemahaman Bersama dan aspek teoritis dalam literature (Mathar, 2019). Pada tahapan ini penulis menganalisis dengan cara mengumpulkan data dari wawancara kepada penerbit buku bahasa Lampung di kota Bandar Lampung. Dengan data-data tersebut, penulis dapat mengembangkan ide gambar dan layout untuk isi buku. Selain itu penulis juga akan melakukan riset mengenai target market, visual yang cocok kepada target market, kertas yang dipakai, mesin cetak yang akan digunakan, dan banyak hal lainnya. Hal ini dilakukan agar dapat mengetahui biaya cetak dan harga pasaran yang sesuai dengan target market.

b) Perancangan

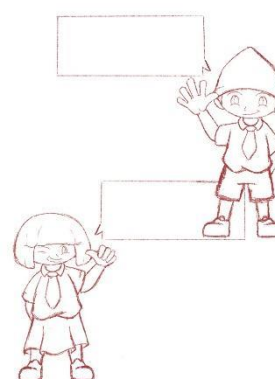
Tahap perancangan, penulis merancang ilustrasi yang ada di dalam buku beserta beberapa isi buku. Dalam tahapan ini penulis akan membuat desain karakter yang akan difungsikan sebagai narrator dalam buku. Karakter akan divisualkan berupa 3 orang siswa SD yaitu 2 perempuan dan 1 laki-laki. Karakter nantinya akan menggunakan

pakaian seragam SD dan yang laki-laki akan menggunakan topi adat khas Lampung. Selain itu akan dibuat pula layout untuk buku. Menurut ahli, ada beberapa jenis layout pada pembuatan buku. Beberapa layout tersebut adalah Mondrian Layout, Axial Layout, Big Type Layout, Picture Window Layout, Multi Panel Layout, Silhouette Layout, Frame Layout, Alphabet-inspired Layout, Circus Layout, Rebus Layout, Type Specimen Layout, dan Copy Heavy Layout (Arifin, 2023).

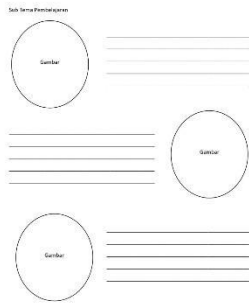
Layout yang akan digunakan adalah layout multi panel dan copy heavy tetapi dengan sedikit modifikasi. Hal ini ditujukan agar halaman dapat memuat banyak gambar dan mempermudah anak dalam mempelajari bahasa Lampung.

c) Pengembangan

Pengembangan akan berfokus pada konten yang sebelumnya merupakan konten verbal diubah menjadi konten visual baru dengan menggunakan semiotika visual. Pada tahapan pengembangan ini, penulis juga akan membuat cover untuk buku dan menggabungkan layout dengan desain karakter yang sudah dirancang.



Gambar 2. Sketsa Karakter Buku
(Sumber: Desain Penulis)

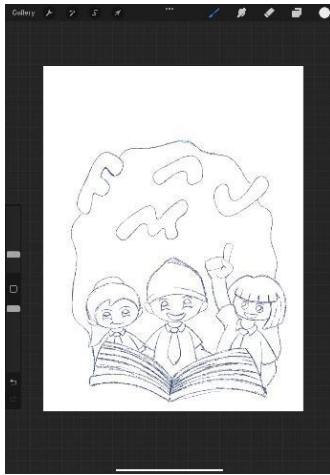


Gambar 3 Sketsa Layout Buku
(Sumber: Desain Penulis)

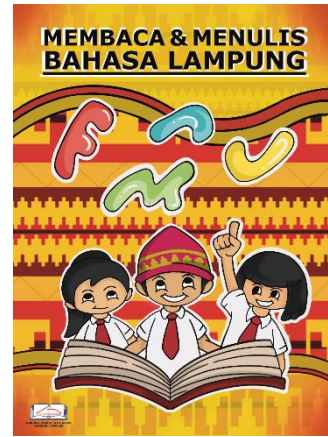


(Sumber Gambar 3: Tim Kewali Gunung Pasagi Jaya Abadi, 2023)

Gambar 6 Karakter digabung dengan Layout
(Sumber: Desain Penulis)



Gambar 4 Sketsa Cover Buku
(Sumber: Desain Penulis)



Gambar 7 Hasil Cover Buku
(Sumber: Desain Penulis)



Gambar 5 Hasil Jadi Karakter
(Sumber: Desain Penulis)

d) Implementasi

Tahap implementasi ini, penulis membuat dummy atau contoh buku. Dummy didefinisikan dalam bahasa Inggris sebagai contoh, tiruan, atau palsu, dan dalam KBBI didefinisikan sebagai seluruh atau sebagian dari barang yang memiliki jenis, macam, rupa, atau keadaan yang sama dengan barang aslinya (Biteship, 2023). Nantinya buku yang akan dibuat dummy adalah buku non final yang akan di uji coba ke beberapa sekolah dan akan digunakan oleh beberapa guru di sekolah untuk dapat dilihat tingkat

keefektifannya dalam pembelajaran di kelas. Setelah itu, baru nantinya buku dapat dianalisa kekurangannya dan akan dievaluasi untuk mendapatkan final cetak dan dijual secara luas.

e) Evaluasi

Tahap evaluasi, pembuat produk mempertimbangkan dan merevisi beberapa bagian karya. Pada tahap ini penulis telah mendapatkan saran dari pakar kebahasaan, pakar media, dan pakar edukasi. Pada tahap evaluasi ini penulis mendapatkan beberapa evaluasi dan data dari pakar-pakar tersebut. Berikut beberapa data yang didapat yaitu berupa target market dan audiens, konten yang akan dimuat dalam buku, dan daerah mana saja yang akan menggunakan buku ini. Berikut adalah data yang didapatkan dari hasil evaluasi pakar media, pakar edukasi, dan pakar kebahasaan:

a) Target Market dan audiens

Target market dan audiens adalah anak kelas 1 sampai 2 SD atau anak-anak yang berumur 5 sampai 7 tahun. Menurut pakar edukasi yang telah di wawancara menyatakan bahwa anak di umur tersebut sangat cocok untuk mendapat pembelajaran buku dengan tingkat ilustrasi serta pengenalan simbol yang banyak.

b) Konten

Konten yang akan terkandung didalam buku ini lebih menekankan pada bahasa Lampung, tetapi disertai juga dengan iringan bahasa Indonesia untuk mempermudah pembelajaran anak. Bahasa Lampung sendiri adalah bahasa daerah dan sebagai bahasa ibu bagi masyarakat di Provinsi Lampung. Bahasa Lampung dibagi menjadi dua yaitu Pepadun dan Saibatin (Putri, 2018). Konten dari buku ini sendiri

nantinya memuat bahasa Lampung yang akan disertai bahasa Indonesia tentang pengenalan diri, nama-nama anggota tubuh, nama – nama buah, dan beberapa konten interaktif seperti mewarnai, menebalkan huruf, dan bernyanyi. Selain itu, aka nada pula pelajaran untuk mengenal aksara Lampung mulai dari induk huruf sampai tanda baca. Aksara Lampung, sistem tulisan tradisional yang unik dan penting dalam Budaya Lampung.

Aksara Lampung terdiri dari induk huruf yang berjumlah 20 huruf, yakni ka-ga-nga-pa-ba-ma-ta-da-na-ca-ja-nya-ya-a-la-ra-sawa-ha-gha (Faizal, Muhammad, Maulana, 2022). Hal ini dilakukan anak yang berumur 5 sampai 7 tahun dapat dengan mudah beradaptasi dengan bahasa dan aksara Lampung di kemudian hari.



Gambar 8 Aksara Lampung

c) Daerah terbit

Buku interaktif “Membaca dan Menulis Bahasa Lampung” ini akan diterbitkan di Provinsi Lampung oleh CV Gunung Pesagi Jaya Abadi yang berlokasi di Bandar Lampung. CV Gunung Pesagi Jaya Abadi adalah penerbit buku yang fokus bergerak di bidang buku bahasa daerah Lampung.

3. PEMBAHASAN

Gagasan awal dari perancangan ini adalah membuat buku pembelajaran mengenai Bahasa Lampung menggunakan ilustrasi untuk membantu perkembangan dan pemahaman anak dalam menguasai dan mengerti Bahasa Lampung. Selain itu, tujuan utama dari buku ini adalah untuk meningkatkan penggunaan serta membantu melestarikan Bahasa Lampung yang sudah mulai ditinggalkan pelafalannya. Buku ini tercipta karena ketertarikan penulis dan keinginan penulis untuk melestarikan budaya Lampung, khususnya pada bahasa dan aksara Lampung. Buku ini akan ditujukan kepada anak sekolah dasar dari rentang umur 5 sampai 7 tahun. Saat ini sudah banyak buku bahasa Lampung yang ada di pasaran dan digunakan di sekolah-sekolah sebagai media pembelajaran utama bahasa Lampung, akan tetapi belum ada buku bahasa Lampung yang menggunakan ilustrasi dan memiliki banyak konten interaktif.

Kriteria desain ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi yang simple seperti di buku cerita anak-anak namun memiliki warna yang menarik, terang, dan ceria untuk anak, khususnya yang berumur 5 sampai 7 tahun seperti warna merah cerah, hijau cerah, dan biru cerah sehingga dapat menarik minat serta mempermudah anak dalam belajar dan mengerti bahasa serta aksara Lampung. Untuk merancang produk buku membaca dan menulis Bahasa Lampung dilakukan studi tentang pemilihan warna, pemilihan *style* ilustrasi, layouting buku, serta pemilihan isi konten yang sesuai. Berdasarkan dengan permasalahan yang diangkat, maka beberapa aspek yang digunakan dalam perancangan buku membaca dan menulis bahasa Lampung dengan menggunakan *style* ilustrasi dalam

upaya meningkatkan minat pengetahuan anak 5 sampai 7 tahun di daerah Lampung adalah sebagai berikut:

a) Aspek warna

Warna adalah komponen yang tidak dapat dihilangkan dari kehidupan sehari-hari, kemajuan dan kemajuan teknologi, serta unsur aditif (*additive*), sebagai spektrum cahaya, dan subtraktif (*subtractive*), sebagai pigmen bahan, atau warna yang ada pada material (Paksi, 2017). Aspek pemilihan warna merupakan salah satu aspek penting dalam perancangan buku ini. Karena anak yang berusia 5 sampai 7 tahun cenderung menyukai gambar-gambar yang mempunyai warna menarik. Warna-warna yang digunakan adalah warna yang terang, menunjukkan ekspresi ceria dan semangat, serta atraktif. Palet warna dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 9 Palet Warna

b) Aspek ilustrasi

Kata "ilustrasi" berasal dari kata latin "illustrare", yang berarti "menerangi" atau "memurnikan". Dalam kamus *The American Heritage of the English Language*, "illustrate" berarti mendekorasi, memperjelas, atau memberi kejelasan melalui contoh,

analogi, atau perbandingan. Museum ilustrasi nasional di Rhode Island, Amerika Serikat, mengatakan ilustrasi adalah penggabungan ekspresi pribadi dengan representasi visual untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan (Witabora, 2012). Dalam pembuatan buku yang mengandung unsur ilustrasi tentu saja style dari ilustrasi menjadi aspek penting yang harus diperhatikan. Style ilustrasi yang digunakan dalam buku ini adalah style ilustrasi ringan dan tidak kompleks seperti pada buku cerita anak-anak sehingga mempermudah anak 5 sampai 7 tahun dalam memahami isi konten dan pelajaran. Sebenarnya, sudah banyak buku yang menggunakan ilustrasi di dalamnya tetapi belum banyak buku bahasa daerah apalagi buku bahasa Lampung yang menggunakan *style* serupa.

c) **Aspek layout**

Tata letak atau layout adalah bagaimana mengubah sumber daya yang transformasinya diposisikan satu dengan yang lain dan bagaimana berbagai tugasnya dialokasikan ke sumber daya transformasinya tersebut (Hamali, et.al, 2019). Layout merupakan salah satu elemen penting dalam perancangan buku karena dapat berimbas pada keefektifan buku ketika dipakai sebagai bahan pembelajaran. Layout yang akan digunakan pada perancangan buku membaca dan menulis bahasa Lampung adalah layout buku pelajaran disertai dengan interaksi dan bermain serta bernyanyi sehingga membuat anak menjadi tertarik dan tidak bosan dalam belajar.

d) **Aspek konten**

Konten merupakan salah satu aspek penting dalam merancang sebuah buku karena dengan konten yang benar dan

menarik maka akan mempermudah proses pembelajaran anak. Konten juga merupakan jiwa dalam buku yang dapat membuat buku terasa lebih hidup.

Konten yang akan dimuat dalam buku ini nantinya akan penulis cari dan modifikasi dari beberapa sumber yang ada seperti buku cetak bahasa Lampung dan sumber literatur lainnya. Konten akan berisi tentang pelajaran Bahasa Lampung seperti pengenalan diri dalam bahasa Lampung, nama-nama bagian tubuh manusia dalam bahasa Lampung, nama-nama buah dan juga aksara Lampung. Selain itu, akan ada juga konten interaktif seperti menebalkan tulisan dan mewarnai sehingga belajar menjadi lebih menyenangkan.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah perancangan buku bahasa Lampung menggunakan ilustrasi dengan upaya untuk melestarikan dan mengenalkan bahasa Lampung di kalangan anak-anak, khususnya pada anak yang berumur 5 sampai 7 tahun. Buku ini dirancang menggunakan metode ADDIE dengan menekankan pada beberapa aspek seperti aspek warna, aspek ilustrasi, aspek layout, dan aspek konten. Buku dibuat sedemikian rupa agar dapat mempermudah pembelajaran dan pemahaman anak umur 5 sampai 7 tahun di Lampung.

Penelitian dan perancangan buku ini diharapkan mampu mengedukasi anak-anak di Provinsi Lampung dapat tertarik untuk belajar bahasa Lampung serta ikut melestarikannya. Buku membaca dan menulis bahasa Lampung ini juga diharapkan dapat menjadi solusi di jenjang sekolah dasar, sehingga dapat menjadi media utama pembelajaran bahasa Lampung di sekolah dasar.

REFERENSI

- Falah, M. W., Jayanti, Y., Utami, S. (2013) Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional Program Kreativitas Mahasiswa – Gagasan Tertulis.
- Putri, N. W. (2022). Jurnal Penelitian Humaniora.
- Nursanti, R. E., Rumestri, A. D. S., Sari, E. K. (2022). Kajian Semiotika Pada Gambar Anak Dengan Tema Keberagaman. Purwokerto: Askara.
- Amellya, A. F, Aryanto, H. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Permainan Dakon Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 1 SDN Medaeng 2 Sidoarjo. Jurnal Barik.
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design-The ADDIE Approach. New York: Springer.
- Purba, P. R. M. (2023). Perancangan Komik Digital Bertema “Dance K-Pop” Sebagai Media Edukasi Kesehatan Bagi Mahasiswa.
- Astri. A, Isah. C, Nunik. S. I. (2021). Model Addie untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman.
- Sugihartini, N., Yudiana, K. (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran.
- Mathar, H. (2019). Semiotika Visual
- Arifin, S. (2023). 12 Jenis Layout untuk Desain Grafis dan Media Cetak.
- Biteship. (2023). Dummy: Pengertiannya Dalam Berbagai Bidang Industri.
- Putri, N, W. (2018). Pergeseran Bahasa Daerah Lampung pada Masyarakat Kota Bandar Lampung, Jurnal Penelitian Humaniora.
- Faizal, F. A., Muhammad, S. N., Maulana, I. A. (2022). Membangun Identitas Bandar Lampung Dengan Merancang Typeface Aksara Lampung.
- Paksi, D. N. F. (2017). Warna Dalam Dunia Visual.
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi.
- Hamali, S., Shadrina, A. W. N., Pramesti, A. A., Handoyo, F. F. (2019). Desain Tata Letak (Layout Design).