

**KARTU PERMAINAN 'AXAVA'**  
**SEBAGAI MEDIA PENGENALAN AKSARA JAWA**  
**UNTUK ANAK USIA DINI**  
**TUGAS AKHIR KARYA SENI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

**Noor Aziz Prabanistian**

NIM. 10206241003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA**  
**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**2017**

## PERSETUJUAN

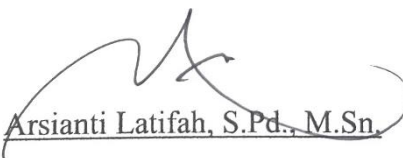
Tugas Akhir Karya Seni yang Berjudul  
*“Kartu Permainan ‘Axava’ sebagai  
Media Pengenalan Aksara Jawa untuk Anak Usia Dini”*

Ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 12 Mei 2017

Pembimbing,




  
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

NIP: 19760131 200112 2 002

## PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang Berjudul  
“Kartu Permainan ‘Axava’ sebagai  
Media Pengenalan Aksara Jawa pada Anak”  
Ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada  
tanggal 19 Mei 2017 dan dinyatakan lulus.

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.	Ketua Penguji		29 Mei 2017
Drs. Bambang Prihadi, M.Pd.	Sekretaris Penguji		29 Mei 2017
Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn.	Penguji Utama		29 Mei 2017

Yogyakarta, 29 Mei 2017

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan

  
Dr. Widayastuti Purbani, M.A.

NIP: 19610524 199001 2 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Noor Aziz Prabanistian  
NIM : 10206241003  
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini perkerjaan saya sendiri dan sepanjang sepengetahuan saya, tidak berisi materi yang dipublikasikan atau tertulis oleh orang lain atau telah digunakan sebagai persyaratan penyelesaian studi di Perguruan tinggi lain kecuali pada bagian-bagian yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung Jawab saya.

Yogyakarta, 11 Mei 2017

Yang menyatakan,



Noor Aziz Prabanistian

## **MOTTO**

“Ilmu Itu bukan yang dihafal tetapi yang memberi manfaat.”

(Imam Syafi’i)

“Berdoalah kepadaKu, niscaya Aku kabulkan untukmu.”

(QS. Al-Mukmin : 60)

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(QS. Alam Nasyroh: 5)

“Akan ada cerita bahagia di balik perjuangan yang panjang.”

(Penulis)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni *Kartu Permainan 'Axava' sebagai Media Pengenalan Aksara Jawa untuk Anak Usia Dini*, untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana.

Penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada ibu Arsianti Latifah, S.Pd., M. Sn. atas bimbingan dan pengarahan selama bimbingan.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd, yang telah memberikan ijin penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY, Dr. Widyastuti Purbani, M.A.yang telah memberikan ijin penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn., yang telah memberikan ijin guna terlaksananya penyusunan TAKS ini.
4. Pembimbing akademik tercinta, Drs. Mardiyatmo, M.Pd.
5. Kepada pembimbing tugas akhir saya Ibu Arsianti Latifah, S.Pd., M. Sn.
6. Kepada Bapak dan Ibu dosen di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY, atas segala ilmu dan arahnya.
7. Ibu, Bapak, Omadi dan adik saya atas segala dukungannya, semangatnya, doa tulusnya, bantuannya dan kesabarannya.
8. Sahabat perjuangan Tommy, Hamdan, Fian, Sigit, Adit, Ficky dan Wahyu atas keseruan, inspirasi, kebersamaan, kebahagiaan dan motivasi kalian selama di kampus.
9. Adrian's, Luqman dan Annisa berkat buku skripsi kalian.
10. Ghali, Bondan, Wigi, Puguh, Nawung, Shinta, Taufik, Adi, Zalzuli, dan seluruh keluarga besar Seruker angkatan 2010 atas pertemuan dan inspirasi gila selama di kampus.

11. Mas Anom, Mas Navy, Mas Ghufron, Mas David, Ami Burhan, Kang Subech, Bang Jon, Mas Wildan, Rivani, Ikrom, Zia, Yudha, Dyta, Yan Zuko, Abror, Mujahid atas berbagai macam bantuan dan dukungan.
12. Pak Budi, Pak Cah, Pak Suwarna dan semua pihak (tidak dapat penulis sebutkan satu persatu) yang telah membantu terlaksananya TAKS ini.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir Karya Seni yang sederhana ini, dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Mei 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Pembuatan Karya.....	5
F. Manfaat Pembuatan Karya.....	6
BAB II KAJIAN TEORI DAN METODE PERANCANGAN.....	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Media.....	8
2. Permainan.....	8



3. Narasi .....	9
4. Ilustrasi.....	9
5. Desain.....	10
6. <i>Font</i> .....	11
7. Logo .....	12
8. Merek .....	13
9. <i>Brand</i> .....	13
10. <i>Layout</i> .....	14
11. Desain Kemasan.....	15
12. Aksara.....	15
13. Aksara Jawa.....	16
14. Anak Usia Dini.....	22
B. Metode Perancangan .....	23
1. Bentuk Data.....	23
2. Teknik Pengumpulan Data .....	31
3. Alat atau Instrumen .....	31
4. Proses Pembuatan Karya .....	32
5. Skema Perancangan.....	34
BAB III KONSEP DAN VISUALISASI.....	35
A. Konsep.....	35
1. Konsep <i>Brand</i> .....	36
2. Desain Karakter .....	38
3. Konsep Perancangan Media .....	40
4. Strategi Konsep .....	50

B. Visualisasi .....	55
1. <i>Brand</i> .....	56
2. Desain Karakter .....	59
3. Kartu bagian depan.....	67
4. Kartu Bagian Belakang .....	101
5. <i>User Guide</i> .....	102
6. Kemasan .....	104
BAB IV PENUTUP .....	107
A. Kesimpulan.....	107
DAFTAR PUSTAKA .....	108
LAMPIRAN .....	110

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Ilustrasi Legenda Aji Saka .....	29
Gambar 2: Ilustrasi Karya Yao Yao.....	29
Gambar 3: Ilustrasi Karya Jordiros .....	29
Gambar 4: <i>Arabic Card Games</i> “Awwalan” .....	30
Gambar 5: <i>Design Thinking Playing Card</i> .....	30
Gambar 6: Desain Kemasan <i>Djokdja Kartoe</i> produk Dagadu .....	30
Gambar 7: Bagan Proses Pembuatan Karya .....	34
Gambar 8: Palet Warna Kartu .....	51
Gambar 9: Palet Warna Karakter Aji Saka .....	52
Gambar 10: Palet Warna Karakter Sembada .....	52
Gambar 11: Palet Warna Karakter Dora .....	53
Gambar 12: Palet Warna Karakter Dewata Cengkar .....	53
Gambar 13: Palet Warna Logo Kartu Permainan <i>Axava</i> .....	54
Gambar 14: Palet Warna Kemasan .....	54
Gambar 15: Sketsa Kasar <i>Brand Axava</i> .....	56
Gambar 16: Proses Vector <i>Brand Axava</i> .....	57
Gambar 17: Desain Akhir <i>Brand Axava</i> .....	57
Gambar 18: Sketsa Desain Karakter .....	59
Gambar 19: Ilustrasi Berwarna .....	60
Gambar 20: Hasil Akhir Desain Karakter Aji Saka .....	60
Gambar 21: Sketsa Desain Karakter .....	61
Gambar 22: Ilustrasi Berwarna .....	62
Gambar 23: Hasil Akhir Desain Karakter Dora .....	62
Gambar 24: Sketsa Desain Karakter .....	63
Gambar 25: Ilustrasi Berwarna .....	64
Gambar 26: Hasil Akhir Desain Karakter Sembada .....	64
Gambar 27: Sketsa Desain Karakter .....	65
Gambar 28: Ilustrasi Berwarna .....	66
Gambar 29: Hasil Akhir Desain Karakter Dewata Cengkar .....	66

Gambar 30: Gambar Sketsa Aji Saka.....	68
Gambar 31: Gambar yang Sudah Berwarna.....	68
Gambar 32: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Ha.....	69
Gambar 33: Sketsa Gambar Dora dan Sembada .....	70
Gambar 34: Gambar yang Sudah Berwarna.....	71
Gambar 35: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Na.....	71
Gambar 36: Gambar Sket Aji Saka, Dora dan Sembada .....	72
Gambar 37: Gambar yang Sudah Berwarna.....	72
Gambar 38: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Ca .....	73
Gambar 39: Gambar Karakter Dewata Cengkar .....	73
Gambar 40: Gambar yang Sudah Diwarnai .....	74
Gambar 41: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Ra .....	74
Gambar 42: Sketsa Gambar Dewata Cengkar Melawan Aji Saka.....	75
Gambar 43: Hasil Gambar yang Sudah Diwarnai .....	75
Gambar 44: Hasil Akhir Kartu Aksara Ka.....	76
Gambar 45: Sketsa Karakter Dora dan Sembada.....	76
Gambar 46: Gambar yang Telah Diwarnai .....	77
Gambar 47: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Da.....	77
Gambar 48: Sketsa Gambar Dora Meninggalkan Sembada.....	78
Gambar 49: Gambar yang Telah Diwarnai .....	78
Gambar 50: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Ta .....	79
Gambar 51: Gambar Sketsa Aji Saka Bertemu dengan Dora .....	79
Gambar 52: Gambar yang Telah Diwarnai .....	80
Gambar 53: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Sa .....	80
Gambar 54: Sketsa Dora dan Aji Saka.....	81
Gambar 55: Gambar yang Sudah Diwarnai .....	81
Gambar 56: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Wa.....	82
Gambar 57: Sketsa Gambar Aji Saka dan Dora.....	82
Gambar 58: Gambar yang Telah Diwarnai .....	83
Gambar 59: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara La .....	83
Gambar 60: Gambar sketsa Dora dan Sembada.....	84

Gambar 61: Hasil Gambar yang Sudah Diwarnai .....	84
Gambar 62: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Pa .....	85
Gambar 63: Sketsa Gambar Pertarungan Dora dan Sembada.....	86
Gambar 64: Gambar yang Telah Diwarnai .....	86
Gambar 65: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Dha.....	87
Gambar 66: Sketsa Gambar Pertarungan Dora dan Sembada.....	87
Gambar 67: Gambar yang Telah Diwarnai .....	88
Gambar 68: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Ja .....	88
Gambar 69: Gambar Sketsa Dora dan Sembada .....	89
Gambar 70: Gambar yang Telah Diwarnai .....	89
Gambar 71: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Ya.....	90
Gambar 72: Sketsa Pertarungan Dora dan Sembada.....	90
Gambar 73: Gambar yang Telah Diwarnai .....	91
Gambar 74: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Nya.....	91
Gambar 75: Gambar Sketsa Gugurnya Dora dan Sembada.....	92
Gambar 76: Hasil Gambar yang Telah Diwarnai.....	92
Gambar 77: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Ma .....	93
Gambar 78: Gambar Aji Saka yang Sedang Bersedih .....	94
Gambar 79: Hasil Gambar yang Sudah Diwarnai.....	94
Gambar 80: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Ga.....	95
Gambar 81: Gambar Sketsa Aji Saka, Dora dan Sembada .....	95
Gambar 82: Gambar yang Sudah Diwarnai .....	96
Gambar 83: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Ba .....	96
Gambar 84: Gambar Sketsa Aji Saka.....	97
Gambar 85: Gambar Aji Saka yang Sudah Diwarnai .....	97
Gambar 86: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Tha .....	98
Gambar 87: Sketsa Gambar Aji Saka yang Sedang Bersemedi.....	99
Gambar 88: Gambar yang Telah Diwarnai .....	99
Gambar 89: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Nga.....	100
Gambar 90: Sketsa Kartu Bagian Belakang.....	101
Gambar 91: Gambar yang Telah Diwarnai .....	101

Gambar 92: Hasil Akhir Desain Kartu Bagian Belakang .....	101
Gambar 93: Sketsa <i>User Guide</i> .....	102
Gambar 94: Gambar yang Telah Diwarnai .....	103
Gambar 95: Hasil Akhir Desain dan <i>Layout User Guide</i> .....	103
Gambar 96: Sketsa Kemasan Kartu <i>Axava</i> .....	104
Gambar 97: Gambar yang Telah Diwarnai .....	105
Gambar 98: Hasil Akhir Desain Kemasan <i>Axava</i> .....	105
Gambar 99: Perubahan Desain Kartu Permainan <i>Axava</i> .....	113
Gambar 100: Proses Perancangan Logo <i>Axava</i> .....	114
Gambar 101: Proses Desain Karakter .....	115
Gambar 102: Proses Pemotongan Kartu Permainan <i>Axava</i> .....	115
Gambar 103: Fiksasi Desain Pasca Cetak .....	116
Gambar 104: Penggunaan Kartu Permainan <i>Axava</i> sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas 5 SDIT LHI.....	116
Gambar 105: Kumpulan Dokumentasi Pra, Saat dan Pasca Pameran .....	117

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Hasil Wawancara.....	110
Lampiran 2: Hasil Uji Coba <i>Axava</i> .....	112
Lampiran 3: Dokumentasi Gambar .....	113
Lampiran 4: Kumpulan Foto Bersama <i>Axava</i> .....	117

**KARTU PERMAINAN “AXAVA”**  
**SEBAGAI MEDIA PENGENALAN AKSARA JAWA**  
**UNTUK ANAK USIA DINI**

Oleh:

Noor Aziz Prabanistian

10206241003

**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



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa yang sering dipakai masyarakat Jawa. Di dalamnya tersimpan banyak filosofi dan pelajaran hidup yang diwariskan turun-temurun di masyarakat. Adapun pesan moral yang terkandung dalam bahasa Jawa bisa dilihat melalui karya sastra berupa *geguritan, tembang, paribasan, 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. Kedua, adalah keterampilan menulis aksara Jawa.

Pada pembelajaran menulis huruf alfabet tergolong mudah untuk anak. Selain karena pengenalan huruf alfabet sudah dilakukan orang tua sejak dini, secara fungsional huruf alfabet lebih populer dan umum dipakai di berbagai tempat. Anak baru akan mendapat tantangan saat menghadapi materi menulis aksara Jawa, hal ini dikarenakan aksara Jawa terlihat asing dan tidak banyak digunakan dalam keseharian. Aksara Jawa juga memiliki jenis huruf yang

rumit dan lebih banyak daripada alfabet, sehingga proses menghafal serta memahami tata tulis aksara Jawa menjadi sulit. Jumlah aksara Jawa yang banyak dan bentuknya yang rumit, membuat proses pengenalan aksara Jawa terasa membosankan. Selain itu, orang tua juga mendapat beban yang berat untuk menyampaikan materi tersebut. Target untuk mencapai tujuan pembelajaran menjadi sulit tercapai ketika siswa enggan dan tidak antusias terhadap materi pelajaran.

Bersamaan dengan perkembangan zaman, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) semakin maju. Perkembangan ini memiliki dampak positif dan negatif untuk anak. Dampak positifnya adalah memudahkan akses informasi melalui berbagai media. Selain itu, perkembangan di bidang iptek membawa arus pergerakan yang begitu cepat. Sebelum berkembangnya iptek, seluruh informasi diakses secara tradisional melalui media yang terbatas. Untuk saat ini, akses informasi sudah sangat cepat dan *up to date* dari segala penjuru dengan tampilan data dan informasi yang sangat menarik. Di sisi lain, perkembangan iptek juga membawa dampak negatif bagi masyarakat. Melalui gawai yang dimiliki, jika tidak ada proses filterisasi dan kontrol yang baik dapat menyebabkan perilaku konsumtif informasi. Berbagai sumber yang diakses masyarakat bisa jadi berita yang tidak penting, hoax dan bahkan bisa jadi situs yang membahayakan. Dari kesibukan tersebut, sedikit demi sedikit membawa masyarakat Jawa lebih tertarik pada *mode, fashion, trend*, dan sesuatu yang sedang *nge-hype* di masyarakat. Warisan budaya yang bersifat fisik maupun non-fisik seperti kearifan lokal mulai ditinggalkan dan

menyisakan sedikit generasi muda yang peduli terhadap warisan budaya Jawa. Kecenderungan masyarakat tertarik dan lebih mengikuti budaya luar menjadi sebab utama terkikisnya perhatian pada penjagaan aset budaya yang begitu berharga.

Keluarga sebagai lingkungan terkecil di masyarakat perlu untuk mengukur kebutuhan dan keamanan fasilitas penunjang belajar anak. Langkah tersebut dapat dilakukan oleh orang tua dengan memberi ruang belajar yang komprehensif tidak sekedar mengandalkan pelajaran di sekolah. Upaya preventif yang dapat dilakukan untuk menjaga generasi muda dari ancaman krisis budaya. Langkah untuk menjaga ketahanan budaya dapat dilakukan melalui tiga pondasi utama pendidikan yaitu oleh orang tua sebagai pondasi belajar utama di rumah, guru sebagai pengajar di sekolah, serta masyarakat sebagai sarana belajar anak di lingkungan sosial.

Perancangan 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. Salah satu permainan yang populer di kalangan anak-anak adalah kartu bergambar. Terdapat banyak sekali jenis permainan kartu baik dari objek gambar, tokoh, cerita dan cara memainkannya. Langkah strategis yang bisa dilakukan adalah dengan merancang kartu permainan yang di dalamnya memuat aspek bahasa berupa tulisan aksara Jawa. 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.

Tempat bermain kartu permainan *Axava* tidak terbatas ruang. Ruang komunikasi tatap muka terbuka dengan hadirnya kartu *Axava* baik di rumah, pos ronda, tempat bermain, sekolah, kampus, kantor dan lain sebagainya. Semoga perancangan ini dapat menjadi solusi dalam upaya pewarisan budaya Jawa serta dapat menjadi media bermain dan belajar alternatif untuk anak, orang tua, guru dan masyarakat luas.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diambil beberapa masalah mendasar dalam Pembelajaran Aksara Jawa, yaitu:

1. Aksara Jawa merupakan salah satu aspek penting dalam mempelajari budaya Jawa.
2. Produk kartu permainan *Axava* sebagai media pengenalan aksara Jawa untuk Anak usia dini.

## **C. Batasan Masalah**

1. Konsep perancangan kartu permainan *Axava* sebagai media pengenalan aksara Jawa untuk anak usia dini.
2. Desain *Axava* berisi tentang macam-macam aksara Jawa disertai dengan ilustrasi Legenda Aji Saka.
3. Macam-macam aksara Jawa yang dimuat meliputi Aksara *Nglegena*, Aksara Pasangan, dan Aksara Angka.

## **D. Rumusan Masalah**

Bagaimana konsep kartu permainan *Axava* berbasis Aksara Jawa dan Legenda Aji Saka sebagai media pengenalan aksara Jawa yang mudah dipahami, menarik dan interaktif untuk anak?

## **E. Tujuan Pembuatan Karya**

Perancangan Tugas Akhir Karya Seni kartu permainan *Axava* berbasis aksara Jawa dan legenda Aji Saka sebagai media pengenalan aksara Jawa yang mudah dipahami, menarik dan interaktif untuk anak.

## **F. Manfaat Pembuatan Karya**

### 1. Manfaat Teoritis

Penulis berharap penciptaan Tugas Akhir Karya Seni kartu permainan *Axava* berbasis Aksara Jawa dan Legenda Aji Saka sebagai media pengenalan aksara Jawa untuk anak dapat memberikan manfaat secara teori bagi masyarakat secara umum sebagai sumbangan pengetahuan Desain Komunikasi Visual tentang perancangan kartu permainan.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Universitas Negeri Yogyakarta

Memberikan sumbangan berupa karya tulis kepada Universitas Negeri Yogyakarta tentang perancangan *Axava* sebagai media pendamping dalam pengenalan Aksara Jawa, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan acuan yang mampu menambah wawasan khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

#### b. Orang tua dan guru

Sebagai sumbangan karya inovatif berupa media kartu permainan *Axava* dalam upaya pengenalan dan pengajaran aksara Jawa.

#### c. Anak

Menyajikan sarana belajar yang menarik dan interaktif berupa kartu permainan *Axava* sehingga timbul motivasi dan kecintaan pada budaya Jawa.

d. Masyarakat

Memberikan inspirasi dalam penciptaan karya inovatif sebagai sarana belajar di masyarakat serta dapat dimanfaatkan secara praktis untuk bermain dan belajar.

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN METODE PERANCANGAN

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media

Media merupakan 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 (Sanjaya, 2012:57). Media memiliki fungsi untuk menanamkan konsep yang benar, konkrit dan realistis. Gagne (dalam Sadiman, 2002:6) menyatakan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

##### 2. Permainan

Permainan yang dimaksud khususnya digunakan dalam pembelajaran untuk mendukung ketertarikan dan keseriusan dalam belajar. Permainan memiliki dampak positif bagi manusia. Menurut *id.wikipedia.org* permainan atau *game* merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok). Kimpraswil dalam *www.scribd.com* mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha seseorang dalam olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan serta pengembangan kinerja, motivasi, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan seseorang dengan



lebih baik. Selanjutnya Sadiman (2002:75) mengatakan bahwa permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Dengan demikian, 2 melalui permainan dapat disisipkan materi pelajaran sehingga siswa tidak hanya bermain tetapi mereka juga dapat melakukan proses belajar. Menurut Sadiman (2002:78) permainan sebagai suatu media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, diantaranya permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur.

Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Kondisi belajar yang menyenangkan membawa dampak positif terhadap siswa, "*Learning is most effective when it's fun*" adalah Peter Kline sebagaimana diungkapkan dalam Maspalah (2013:5).

### **3. Narasi**

Narasi berfungsi sebagai panduan informasi yang menjelaskan sebuah cerita. 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.

### **4. Ilustrasi**

Lankow, Ritchie & Crooks (2014:19) mengartikan penggambaran sebuah benda secara manual atau vector. Dalam infografis, ilustrasi dapat digunakan untuk menyajikan anatomi sebuah benda atau untuk

menambahkan daya tarik estetis. 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.

Fungsi ilustrasi menurut Supriyono (2010:169) adalah untuk memperjelas teks dan sekaligus sebagai *eye catcher*.

Sejalan dengan munculnya berbagai software pengolah gambar, saat ini telah berkembang berbagai jenis dan bentuk ilustrasi, tidak hanya berupa foto dan gambar manual. Pada prinsipnya semua elemen visual dapat digunakan sebagai ilustrasi.

## 5. Desain

Istilah desain atau rancangan diartikan (Lankow, Ritchie & Crooks, 2014:19) sebagai konsep, fungsionalitas, dan keluaran grafis yang dimaksud untuk memecahkan masalah. Pengertian desain menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:257) adalah rancangan kerangka bentuk, (Kusrianto, 2007:12) menilai bahwa desain juga berkaitan dengan perancangan estetika, cita rasa, serta kreatifitas. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa desain adalah rancangan konsep yang berfungsi sebagai pemecah masalah yang bernilai estetis serta kreatif. Mikke Susanto (2011:102) menjelaskan bahwa desain merupakan aktifitas menata unsur-unsur karya seni yang memerlukan pedoman yaitu azas-azas desain antara lain *unity*, *balance*, *rhythm* dan proporsi.

## 6. *Font*

Istilah *font* sering dikenal sebagai *typeface*. Orang sering menyamakannya, sedangkan pengertian *font* dan *typeface* berbeda. Menurut Surianto (2014:18) istilah *typeface* lebih mengarah pada bentuk atau desain huruf sedangkan *font* atau dalam bahasa perancis disebut dengan *fount* pada jaman dahulu adalah satu set *metal type* dari *typeface* yang memiliki kesamaan ukuran dan *style*. Untuk saat ini istilah font sering digunakan untuk menyebutkan nama huruf yang terdapat pada komputer. Kusrianto (2004:12) mengartikan font sebagai huruf digital yang terdapat pada komputer. *Font* memiliki berbagai macam jenis. Menurut pengelompokan kaitnya *font* dibagi menjadi 2 macam yaitu:

### a. Serif

*Font* jenis ini memiliki ciri khas yaitu terdapat *counterstroke* (garis-garis kecil pada ujung letter). Garis-garis kecil berbentuk horisontal dan biasa terdapat di bagian bawah. Fungsi dari garis-garis kecil tersebut adalah untuk memudahkannya untuk dibaca. Menurut Kusrianto (2004:24) *font* jenis ini lebih *readable* (mudah dibaca) karena garis-garis kecil pada *font* serif menuntun pandangan mata pembaca pada baris teks yang sedang dibaca. Gaya *font* serif dikenal dengan *oldstyle font*. Font serif lebih awal diciptakan sebelum *font* sans serif yaitu pada jaman Romawi. Tukang batu di bangsa Romawi memahat tulisan dengan menambahkan kait tujuannya agar rapi dan seragam (Surianto, 2014:20). Salah satu jenis *font* serif yang populer

adalah *Time Roman*. *Font* tersebut diciptakan pertama kali untuk Koran “The Times of London” pada tahun 1930. Ketika teknologi computer mulai berkembang, Microsoft Windows mengubahnya menjadi bentuk digital dan diberi nama Times New Roman.

b. Sans Serif

Sans dalam bahasa perancis diartikan tanpa dan serif diartikan garis kait, maka *font* sans serif adalah jenis *font* yang tidak memiliki garis kait. Pada awal mula penciptaannya di abad 18, *font* jenis sans serif dijuluki dengan nama grotesk atau grotesque yang artinya aneh (Rustan, 2014:20). Hal ini menunjukkan bahwa pada masa awal sans serif tercipta dianggap tidak keren. Kini zaman sudah berubah, penggunaan sans serif sudah mewabah dan populer di dunia digital. Jenis *font* ini menjadi sangat populer di dunia digital. Hampir di setiap smartphone dan PC menggunakan sans serif sebagai *font* standar (bawaan). Menurut Kusrianto (2004:26) kesan yang ditimbulkan adalah tegas, modern dan fungsional. *Font* jenis ini sering dipakai pada headline atau judul sebuah tulisan. Namun pada proses perkembangannya, penggunaan *font* sans serif di media online sudah lebih luas lagi yaitu banyak ditemukannya konten atau isi materi website dengan menggunakan *font* tersebut.

## 7. Logo

Menurut Yognky Safanayong (Rustan, 2013:-8) bahwa Logo berasal dari istilah Yunani *logos* yang berarti kata, pikiran, pembicaraan, akal budi

sampai berarti dikaitkan dengan simbol, citra dan semiotik. Logo memberi sematan identitas, informasi dan persuasi terhadap entitas tertentu. Selanjutnya tentang cara memperoleh makna dari sebuah logo, “Suatu logo diperoleh maknanya dari suatu kualitas yang disimbolkan melalui *corporate culture, positioning*, historis atau aspirasi. Apa yang diartikan atau yang dimaksudkan adalah lebih penting daripada seperti apa rupanya. Penekanan pada makna di luar atau di balik wujud logo itu. Menurut Rustan (2003:12) logo adalah singkatan dari *logotype* yang baru muncul pada tahun 1937 dan kini istilah logo lebih populer daripada *logotype*. Mengutip ‘*Design Dictionary*’ dari *Board of International Research in Design* (BIRD) menyatakan bahwa logo biasanya mengandung teks, gambar, atau kombinasi keduanya.

## 8. Merek

Menurut Rustan (2013:15) merek adalah sebuah tanda yang menjadi pembeda berdasarkan pada gambar, nama, kata, huruf, angka dan kombinasi unsur-unsur tersebut. Merek biasa digunakan dalam perdagangan barang dan jasa. Penyebutan merek juga sering disamakan dengan logo atau *brand*.

## 9. Brand

Sebutan *brand* sering diartikan sebagai logo, padahal keduanya memiliki makna yang berbeda. Logo lebih menekankan pada tampilan visual secara fisik sedangkan *brand* memiliki arti yang lebih mendalam

yang bersangkutan dengan pengalaman dan asosiasi terhadap suatu entitas (Rustan, 2013:16).

## 10. *Layout*

Kegiatan *me-layout* merupakan salah satu proses dalam mendesain karya. Secara singkat Rustan (2014:0) memaknainya sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Menurut Rustan (2014:74-75) ada 4 prinsip *layout*, antara lain:

### a. *Sequence* (hirarki)

Menciptakan prioritas urutan informasi yang harus di baca pertama pertama oleh pembaca sampai yang terakhir. Jika semua informasi di tampilkan sama kuat, maka pembaca akan kesulitan menangkap pesan.

### b. *Emphasis* (penekanan)

Dapat di ciptakan dengan memberi ukuran yang jauh lebih besar dari elemen *layout* lainnya, memberikan warna yang kontras atau berbeda dengan background dan elemen lainnya, meletakkan di posisi yang *eye catchey* (menarik perhatian), menggunakan *style* yang berbeda dengan elemen lainnya, selain itu bisa juga di ciptakan dari elemen yang mengandung pesan yang emosional sehingga lebih menarik orang untuk membacanya.

c. *Balance* (keseimbangan)

Menghasilkan kesan yang seimbang dengan meletakkan elemen-elemen yang di gunakan pada tempat, ukuran, arah, warna, dan atribut yang tepat.

d. *Unity* (kesatuan)

Penyusunan teks, gambar, warna, ukuran, posisi dan gaya secara tepat agar dapat memberikan efek yang lebih kuat pada pembaca, berbagai elemen tersebut dipadupadankan agar saling terkait untuk meberikan kesan kesatuan.

## 11. Desain Kemasan

Menurut Marianne Rosner Klimchuk dan Sandra A. Krasovec (2007: 33) Desain kemasan adalah bisnis kreatif yang mengaitkan bentuk, struktur, material, warna, citra, tipografi, dan elemen-elemen desain dengan informasi produk agar dapat dipasarkan. Desain kemasan dapat digunakan untuk membungkus, melindungi, mengeluarkan, menyimpan, mengidentifikasi, serta membedakan jenis produk di pasar. Desain kemasan yang estetis sebagai sarana komunikasi manusia dari berbagai latar belakang, minat, dan pekerjaan yang berbeda, karena itu, pengetahuan tentang latar belakang *audience* dapat memberi manfaat dalam proses desain dan pilihan desain yang tepat.

## 12. Aksara

Menurut situs *kbbi.web.id* aksara adalah sistem tanda grafis yang digunakan manusia untuk berkomunikasi, sedangkan menurut

*id.wikipedia.org* aksara 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.

### **13. Aksara Jawa**

#### **a. Sejarah Aksara Jawa**

Aksara Jawa atau aksara Hanacaraka berasal dari aksara Brahmi yang asalnya dari Hindhustan. Di negeri tersebut terdapat berbagai macam aksara, salah satunya adalah aksara Pallawa yang berasal dari bagian selatan Indhia. Dinamakan aksara Pallawa karena berasal dari Kerajaan Pallawa. Aksara Pallawa tersebut digunakan sekitar pada abad ke-4 Masehi. Di Nusantara terdapat bukti sejarah berupa prasasti Yupa di Kutai, Kalimantan Timur, dengan ditemukannya aksara yang ditulis menggunakan aksara Pallawa. Aksara Pallawa itu menjadi ibu dari semua aksara yang ada di Nusantara, antara lain aksara Hanacaraka, aksara Rencong (aksara Kaganga), Surat Batak, Aksara Makassar dan Aksara Baybayin (aksara di Filipina) (Prihantono, 2011:17).

Profesor J.G. de Casparis dalam Prihantono (2011:17-25), seorang pakar paleografi atau ahli ilmu sejarah aksara, mengutarakan bahwa aksara Jawa dibagi menjadi lima masa utama, yaitu:

##### **1) Aksara Pallawa**

Aksara Pallawa berasal dari India Selatan. Jenis aksara ini mulai digunakan sekitar abad ke-4 hingga abad ke-5 masehi. Salah satu



bukti penggunaan jenis aksara ini di Nusantara adalah ditemukannya prasasti Yupa di Kutai, Kalimantan Timur. Aksara ini juga digunakan di Pulau Jawa, yaitu di Tatar Sundha di Prasasti tarumanegara yang ditulis sekitar pada tahun 450 M. Aksara ini digunakan di tanah Jawa pada Prasasti Tuk Mas dan Prasasti Canggal. Aksara Pallawa menjadi ibu dari semua aksara yang ada di Nusantara, termasuk aksara Jawa. Dari segi bentuk, aksara Pallawa menyerupai segi empat.

## 2) Aksara Kawi Wiwitan

Perbedaan antara aksara Kawi Wiwitan dengan aksara Pallawa terdapat pada fungsinya. Aksara Pallawa sering dijumpai sebagai salah satu aksara monumental, yaitu aksara yang digunakan untuk menulis pada batu prasasti. Sedangkan Aksara Kawi Wiwitan utamanya digunakan untuk ditulis pada lontar, oleh karena itu bentuknya menjadi lebih kursif (miring). Aksara ini digunakan antara tahun 750 M sampai 925 M.

## 3) Aksara Kawi Pungkasan

Kira-kira setelah tahun 925 M, pusat kekuasaan pulau Jawa saat itu terletak di daerah Jawa timur. Pengalihan kekuasaan ini memberi pengaruh pada jenis aksara yang digunakan. Masa penggunaan aksara Kawi Pungkasan diperkirakan mulai tahun 925 M hingga 1250 M. Pada masa itu terdapat empat gaya aksara yang berbeda-beda, yaitu; 1) Aksara Kawi Jawa Wetanan pada tahun 910 -950 M;

2) Aksara Kawi Jawa Wetanan pada jaman Prabu Airlangga pada tahun 1019-1042 M; 3) Aksara Kawi Jawa Wetanan Kedhiri kurang lebih pada tahun 1100-1200 M; 4) Aksara Tegak (quadrate script) masih berada di masa kerajaan Kedhiri tahun 1050-1220 M.

#### 4) Aksara Majapahit

Dalam sejarah Nusantara di tahun 1250-1450 M, ditandai dengan dominasi Kerajaan Majapahit di Jawa Timur. Aksara Majapahit ini juga menunjukkan adanya pengaruh pada gaya penulisan pada lontar dan bentuknya sudah lebih indah dengan gaya semi kaligrafis. Contoh utama gaya penulisan ini terdapat pada Prasasti Singasari yang pembuatannya diperkirakan pada tahun 1351 M.

#### 5) Aksara Pasca Majapahit

Menurut sejarah kira-kira mulai tahun 1479 sampai akhir abad 16 atau awal abad 17 M, merupakan masa kelam sejarah aksara Jawa. Karena setelah itu sampai awal abad ke-17 M, hampir tidak ditemukan bukti penulisan menggunakan aksara Jawa, tiba-tiba bentuk aksara Jawa menjadi bentuk yang modern. Walaupun demikian, juga ditemukan prasasti yang dianggap menjadi “missing link” antara aksara Hanacaraka dari jaman Jawa kuna dan aksara Budha yang sampai sekarang masih digunakan di tanah Jawa, terutama di sekitar Gunung Merapi dan Gunung Merbabu sampai abad ke-18 M. Prasasti ini dinamakan dengan Prasasti Ngadoman yang terletak di daerah Salatiga. Namun, contoh aksara Budha paling

tua yang digunakan berasal dari Jawa barat dan dalam naskah-naskah yang menceritakan Kakawin Arjunawiwaha dan Kunjarakarna.

#### 6) Munculnya aksara Hanacaraka baru

Setelah jaman Majapahit, muncul jaman Islam dan juga Jaman Kolonialisme Barat di tanah Jawa. Di jaman ini muncul naskah-naskah manuskrip yang pertama menggunakan aksara Hanacaraka baru. Naskah-naskah tersebut tidak hanya ditulis di daun palem (lontar atau nipah) lagi, namun juga di kerta dan berwujud buku. Naskah-naskah ini ditemukan di daerah pesisir utara Jawa dan dibawa ke Eropa sekitar abad ke 16 atau 17 M.

Bentuk dari aksara Hanacaraka baru sudah berbeda dengan aksara sebelumnya seperti aksara Majapahit. Perbedaan utama itu dinamakan serif tambahan di aksara Hanacaraka baru. Bentuk Aksara Jawa awal mirip semua mulai dari Banten sebelah barat sampai Bali. Namun, akhirnya beberapa daerah tidak menggunakan aksara Jawa dan pindah menggunakan pegon dan aksara Hanacaraka gaya Durakarta yang menjadi baku. Namun dari semua aksara itu, aksara Bali yang bentuknya tetap sama sampai abad ke-20.

#### b. Macam-macam Aksara Jawa

##### 1) Aksara *Nglegena*

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). Dalam situs [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com) huruf Aksara Jawa terdapat 20 huruf dasar (aksara *Nglegena*) yang biasa diurutkan menjadi sebuah cerita pendek, yaitu: “Hana caraka” tegese “*Ana utusan*” (hana caraka artinya ada utusan). “Data sawala” tegese “*Padha garejegan*” (data sawala artinya saling bertengkar). “*Padha jayanya*” tegese “*Padha digjayane*” (padha jayanya artinya sama -sama kuat). “Maga bathanga” tegese “*Padha dadi bathang*” (maga bathanga artinya sama-sama mati). Penulisan aksara *Nglegena* biasa ditulis tegak untuk media cetak dan ditulis miring ketika ditulis tangan.

## 2) Aksara Pasangan

Menurut Padmosoekotjo (1992:14) Aksara Pangkon berfungsi untuk mematikan konsonan aksara yang dipasangi. Aksara Pasangan digunakan di tengah kalimat, fungsinya seperti pangkon yang terletak di akhir kalimat.

## 3) Aksara Sandhangan

Yang dimaksud *Sandhangan* adalah tanda yang dipakai untuk mengubah atau menambah bunyi aksara *Nglegena* atau Pasangan (Padmosoekotjo, 1992:17). Jumlah sandangan ada 12, yaitu:

a) Sandhangan Swara

Sandhangan Swara berjumlah 5, yaitu ulu (wulu) yang berbunyi I, suku berbunyi u, taling berbunyi e, taling-tarung berbunyi o, dan pepet yang berbunyi e'.

b) Sandhangan Wyanjana

Sandhangan Wyanjana berjumlah 3, yaitu cakra yang mewakili atau menyisipkan huruf r, keret pengganti cakra dan pepet, dan pangkal sbagai pengganti y.

c) Sandhangan Penyigeging Wanda

Sandhangan ini digunakan untuk menggantikan huruf h, r, dan ng sebagai konsonan yang dimatikan di akhir kata. Jumlahnya ada 3, yaitu wignyan sebagai pengganti huruf h, layar sebagai pengganti huruf r, dan cecak sebagai pengganti huruf ng.

d) Sandhangan Pangkon (paten)

Sandhangan Pangkon atau Paten digunakan untuk menghilangkan vokal 'a' dan yang tersisa tinggal konsonan saja. Aksara ini tidak boleh terpisah dari aksara yang dipangku.

4) Aksara Angka

Aksara Angka dalam aksara Jawa adalah pengganti 10 angka dalam huruf latin. Penulisannya diapit dengan aksara pada pangkat

(:....:) agar terpisah dari aksara Jawa di kanan atau kirinya (Hadiprijono, 2013:59). Aksara Angka terdiri dari angka 0 sampai 9.

#### 5) Aksara Rekan

Penggunaan Aksara Rekan untuk menuliskan huruf alfabet yang tidak ada dalam Aksara Jawa dan untuk menjelaskan tulisan arab, seperti Kh-F-Dz-Gh-Z. Cara penulisannya sama seperti dengan aksara lainnya (Padmosoekotjo 1992:42).

### 14. Anak Usia Dini

John W. Santrock (2007:43) memandang bahwa keragaman pemahaman terhadap perkembangan anak menjadi tugas yang menantang. Secara singkat ada lima perspektif teoritis utama dalam perkembangan yaitu teori psikoanalisis, kognitif, perilaku dan sosial-kognitif, etologi, dan ekologis. Dalam kaitannya dengan pendidikan, teori Piaget yang akan dibahas mendalam yaitu teori kognitif. Teori kognitif mengutamakan pikiran sadar anak. Teori perkembangan kognitif teori piaget (John W. Santrock, 2007:48) menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia melalui empat tahap perkembangan kognitif. Empat tahap perkembangan Kognitif Piaget yaitu:

#### a. Tahap Sensorimotor

Terjadi pada usia 0-2 tahun dimana bayi membangun pemahaman mengenai dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman sensoris dengan tindakan fisik. Bayi mengalami kemajuan dari tindakan reflex sampai mulai menggunakan pikiran simbolis hingga akhir tahap.

b. Tahap Praoperasional

Anak usia 2-7 tahun mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata dan gambar. Kata-kata dan gambar ini mencerminkan peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensoris dan tindakan fisik.

c. Tahap Operasional Konkret

Anak usia 7-11 tahun dapat menalar secara logis mengenai kejadian konkret dan menggolongkan benda ke dalam kelompok yang berbeda-beda.

d. Tahap Operasional Formal

Pada tahap ini, anak usia 11 tahun hingga dewasa dapat melakukan penalaran dengan cara yang lebih abstrak, idealis, dan logis.

## **B. Metode Perancangan**

### **1. Bentuk Data**

a. Data Verbal

Data verbal diperoleh dari hasil penelitian berbagai sumber seperti buku, skripsi, internet dan sumber tertulis lainnya. Adapun buku yang digunakan sebagai acuan adalah sebagai berikut:

1. Buku *Wewaton Panulise Basa Jawa Nganggo Aksara Jawa* tulisan S. Padmosoekotjo yang diterbitkan oleh penerbit Citra Jaya Mukti di tahun 1992.
2. Buku *Trampil Maca lan Nulis Aksara Jawa* tulisan Djati Prihantono yang diterbitkan oleh penerbit Kanisius di tahun 2011.

3. Buku Pinter Budaya Jawa tulisan Suwardi Endraswara yang diterbitkan oleh penerbit Gelombang Pasang di tahun 2005.
4. Buku Skripsi Penggunaan Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Aksara Jawa Sebagai Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas II SDN Torongrejo 02 Kota Batu dari Kampus UIN Maulana Malik Ibrahim Malang pada tahun 2010.

Dari berbagai sumber di atas diperoleh beberapa data sebagai berikut:

1) Sejarah Aksara Jawa

Aksara Jawa atau aksara Hanacaraka berasal dari aksara Brahmi yang asalnya dari Hindhustan. Di negeri tersebut terdapat berbagai macam aksara, salah satunya adalah aksara Pallawa yang berasal dari bagian selatan Indhia. Dinamakan aksara Pallawa karena berasal dari Kerajaan Pallawa. Aksara Pallawa tersebut digunakan sekitar pada abad ke-4 Masehi. Di Nusantara terdapat bukti sejarah berupa prasasti Yupa di Kutai, Kalimantan Timur, dengan ditemukannya aksara yang ditulis menggunakan aksara Pallawa. Aksara Pallawa itu menjadi ibu dari semua aksara yang ada di Nusantara, antara lain aksara Hanacaraka, aksara Rencong (aksara Kaganga), Surat Batak, Aksara Makassar dan Aksara Baybayin (aksara di Filipina).



## 2) Macam-Macam Aksara Jawa

### a) Aksara *Nglegena*

Aksara *Nglegena* biasa dikenal sebagai Aksara Legena atau Aksara Hanacaraka, sering juga disebut dengan Carakan. Carakan ini berarti urutan aksara Jawa dari ha sampai nga. Aksara *Nglegena* berjumlah 20 dan tersusun yaitu ha-na-ca-ra-ka da-ta-sa-wa-la pa-da-ja-ya-nya ma-ga-ba-tha-nga. Dalam penulisannya bisa ditulis tegak ketika diketik atau miring ketika ditulis tangan.

### b) Aksara Pasangan

Menurut Padmosoekotjo (1992:14) Aksara Pangkon berfungsi untuk mematikan konsonan aksara yang dipasangi. Aksara Pasangan digunakan di tengah kalimat, fungsinya seperti pangkon yang terletak di akhir kalimat. Menurut Padmosoekotjo (1992:14)

### c) Aksara Angka

Aksara Angka dalam aksara Jawa adalah pengganti 10 angka dalam huruf latin. Penulisannya diapit dengan aksara pada pangkat (:...:) agar terpisah dari aksara Jawa di kanan atau kirinya (Hadiprijono, 2013:59). Aksara Angka terdiri dari angka 0 sampai 9.

d) Legenda Aksara Jawa

Ada dua konsep kelahiran aksara Jawa Ha-na-ca-ra-ka. Keduanya memiliki dasar pandang yang berbeda. Konsep pertama adalah berdasar pada pandangan tradisional yaitu konsep yang bertumpu pada cerita masyarakat dari mulut ke mulut. Yang kedua adalah konsep ilmiah dimana logika berpikir tentang asal mula kemunculan Aksara Jawa berdasarkan pada pemikiran ilmiah (Endraswara, 2005:138).

Pada konsep yang pertama meyakini bahwa kelahiran Aksara Jawa bermula dari cerita Legenda Aji Saka di masyarakat Jawa. Berawal dari mulut ke mulut lalu ditulis menjadi manuskrip dan beberapa sudah dicetak. Manuskrip itu terdapat pada serat momana, Serat Aji Saka, Babad Aji Saka dan Tahun Saka dan Aksara Jawa (Endraswara, 2005:138).

Manuskrip Serat Aji Saka (Anonim) yang dikutip ke Serat Aji Saka (Kats, 1939) dalam Endraswara (2005, 138-139) menceritakan tentang Legenda Aji Saka. Diceritakan bahwa Aji Saka melakukan sebuah perjalanan bersama dua pengawal setianya bernama Dora dan Sembada. Mereka berdua ditinggal di sebuah pulau bernama Majeti bersama dengan pusaka dan barang berharga yang lain. Pada

kesempatan itu Aji Saka berpesan untuk menjaga seluruh titipannya dan tidak boleh diserahkan kepada orang lain selain dirinya. Dora dan Sembada berjanji dan mengikuti perintahnya.

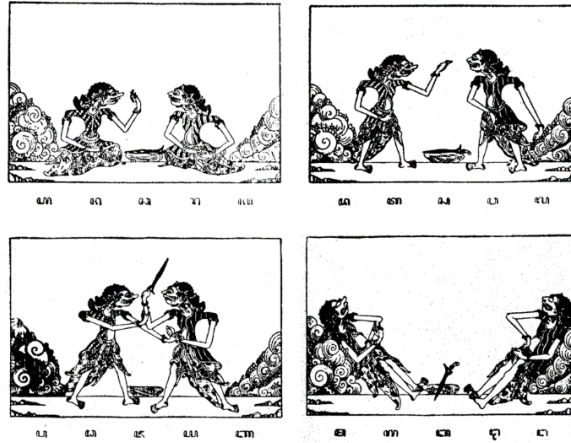
Perjalanan Aji Saka berlanjut dan berujung di Medangkamulan. Wilayah tersebut dikenal menjadi lebih tenteram setelah Aji Saka Bertahta di sana. Kabar Aji Saka bertahta di Medangkamulan sampai ke telinga Dora. Tanpa sepengetahuan Sembada, Dora bersegera menyusul Aji Saka. Di sana Dora menjelaskan bahwa Sembada tidak mau mengikutinya. Lalu oleh Aji Saka, Dora diperintahkan untuk menyusul Sembada beserta pusaka dan barang berharganya.

Perkelahian terjadi di saat Sembada menolak untuk ke Medangkamulan serta membawa pusaka dan barang titipan Aji Saka. Dora dan Sembada beradu argumen lalu membuat mereka saling berkelahi dan akhirnya keduanya mati. Kabar kematian ini sampai pada Aji Saka yang membuatnya tersadar akan kesalahannya. Berkaitan dengan itu Aji Saka menciptakan sastra dua puluh yang dalam Serat Aji Saka, Manikmaya dan Serat Momana disebut sastra sarimbingan. Sastra sarimbingan itu mencakup empat warga yang masing-masing mencakupi lima sastra.

Dalam versi yang lain, Prihantono (2011:13) mengisahkan kondisi sebelum Aji Saka bertahta di Medangkamulan. Dikisahkan bahwa di sana terdapat raja yang mengerikan dikarenakan kebiasaannya memakan daging manusia. Raja tersebut bernama Dewata Cengkar. Suatu ketika, setelah Aji Saka singgah beberapa waktu di sana, Dewata Cengkar mencari mangsa untuk dimakan. Dengan keberanian diri dan niat untuk menyelamatkan masyarakat, Aji Saka menawarkan dirinya untuk dimakan.

Kisah kecerdikan dan kehebatan Aji Saka nampak ketika pertemuannya dengan Dewata Cengkar berlangsung. Aji Saka menawarkan diri sebagai mangsa namun disertai dengan satu syarat. Ia meminta bagian tanah seluas bentang ikat kepala yang ia miliki. Karena terdengar sangat mudah permintaan itu, Dewata Cengkar menyanggupinya. Ternyata keajaiban terjadi setelah Dewata Cengkar membentangkan Ikat kepala yang panjangnya tidak terkira. Akhir cerita Aji Saka berhasil mengalahkan Dewata Cengkar hanya dengan sebuah ikat kepala yang membuatnya terjungkal sampai ke laut selatan. Setelah peristiwa itu Aji Saka bertahta di Medangkamulan.

## b. Data Visual



Gambar 1: Ilustrasi Legenda Aji Saka  
(Sumber: [www.brilio.net](http://www.brilio.net))



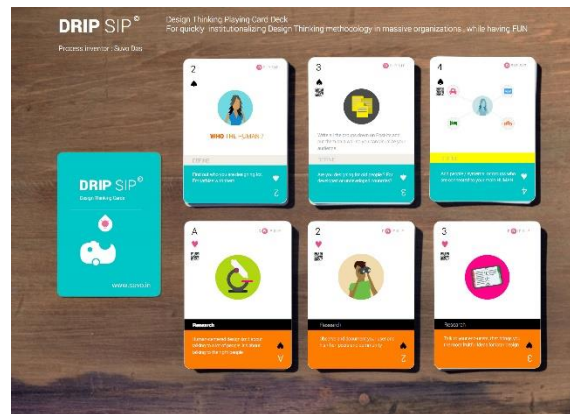
Gambar 2: Ilustrasi Karya Yao Yao  
(Sumber: <https://www.behance.net/yao-yao>)



Gambar 3: Ilustrasi Karya Jordi Ros  
(Sumber: [www.instagram.com/\\_jordiros\\_/](http://www.instagram.com/_jordiros_/))



Gambar 4: *Arabic Card Games “Awwalan”*  
(Sumber: [www.satumeja.com](http://www.satumeja.com))



Gambar 5: *Design Thinking Playing Card*  
(Sumber: [Suvo.in](http://Suvo.in))



Gambar 6: Desain Kemasan *Djokdja Kartoe* produk Dagadu

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam *Axava* adalah sebagai berikut:

### a. Observasi

Observasi merupakan usaha untuk mengumpulkan data secara langsung terhadap beberapa objek yang ingin diteliti dari berbagai sumber untuk memperoleh data.

### b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan pengumpulan data visual dan verbal berupa gambar ilustrasi dan desain berupa karya rupa lain sebagai pelengkap saat observasi dan wawancara.

### c. 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.

## 3. Alat atau Instrumen

Alat atau instrumen dalam mengumpulkan data visual dari internet berupa smartphone dan laptop, sedangkan untuk data verbal didapat dari berbagai macam kartu permainan, buku dan internet.

Dalam perancangan karya secara manual menggunakan alat seperti pensil, penghapus, pena, *brush pen*, spidol, penggaris, *cutter*, dan gunting. Perancangan karya secara digital menggunakan *smartphone* dengan *software medibang paint* sebagai tahap sketsa dan pewarnaan awal.

Setelah sketsa dan pewarnaan awal selesai dilanjutkan ke tahap revisi dan tahap desain akhir dengan menggunakan hardware seperti *scanner, laptop, pen tablet, printer* serta *software* berupa Microsoft Word, Paint Tool Sai, dan CorelDraw X7.

#### **4. Proses Pembuatan Karya**

Proses pembuatan *Axava* melalui pengamatan data dan ide kreatif untuk menyajikan karya yang inovatif. Langkah pembuatan karya sebagai berikut:

##### **a. Pemilihan Materi**

Proses pemilihan materi mengacu pada materi pembelajaran aksara Jawa muatan lokal kelas 4 sekolah dasar kurikulum 2013. Materi yang dimuat meliputi materi pokok dan materi tambahan. Materi pokok yaitu materi yang harus dipelajari siswa meliputi aksara *Nglegena*. Materi tambahan merupakan materi pembelajaran aksara Jawa yang tidak wajib diajarkan untuk siswa kelas 4 sekolah dasar sesuai kurikulum 2013. Fungsi materi tambahan untuk mengenalkan lebih awal kepada siswa dan sebagai elemen pendukung dalam proses pembuatan media pembelajaran kartu aksara Jawa. Materi tersebut meliputi aksara Pasangan dan aksara Angka.

##### **b. Penyusunan Narasi**

Proses penyusunan narasi cerita mengacu pada legenda Aji Saka. Proses ini meliputi dua tahap yaitu pemilihan versi cerita legenda Aji Saka dan pembuatan alur cerita.



c. Membuat Permainan

Langkah dalam membuat permainan kartu yaitu menentukan nama permainan, persiapan permainan, misi permainan, cara bermain, dan menentukan akhir permainan serta pemenang permainan.

d. Desain Ilustrasi

Desain ilustrasi merupakan tahap visualisasi cerita yang sudah dipilih sesuai alur cerita yang sudah dibuat. Terdapat empat tokoh utama yaitu Aji Saka, Sembada, Dora dan Dewata Cengkar.

e. Visualisasi

Sebuah foto atau lukisan secara teknis adalah visualisasi. Visualisasi akan merujuk ke proses menjadikan suatu visual untuk mengomunikasikan pengetahuan tertentu. Ini bisa meliputi visualisasi data, atau sekedar isyarat-isyarat visual untuk menggambarkan, membedakan, atau menunjukkan hierarki dalam informasi (Lankow, Ritchie & Crooks, 2014:19).

f. Desain Logo

Logo digunakan sebagai simbol dan identitas yang memuat makna dan informasi tertentu dalam bentuk teks, gambar atau kombinasi keduanya.

g. Desain *Layout*

Desain *Layout* adalah tahap menata letak elemen-elemen desain dalam media kertas untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawa.

h. Pencetakan

Proses pencetakan adalah proses mencetak seluruh desain yang telah dibuat dengan ukuran dan jumlah tertentu pada media kertas.

i. Finishing

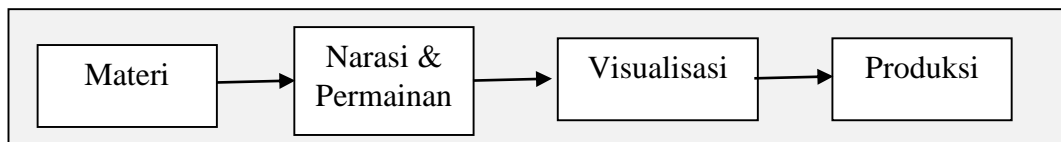
Tahap finishing merupakan proses terakhir dalam pembuatan karya. Pengerjaannya meliputi pemotongan, penyusunan hingga pengemasan sesuai dengan ide tampilan yang sudah direncanakan.

j. Pengemasan

Tahap Pengemasan merupakan tahapan untuk mengemas seluruh elemen yang sudah dicetak menjadi satu dalam susunan dan tampilan yang menarik, aman serta ergonomis.

## 5. Skema Perancangan

Skema perancangan karya dilakukan dengan sistematis secara berurutan. Skema tersebut meliputi:



Gambar 7: Bagan Proses Pembuatan Karya

## BAB III

### KONSEP DAN VISUALISASI

#### A. Konsep

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. 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. Dengan tampilan flat, sajian gambar terlihat sederhana dan minimalis namun mampu memuat banyak makna.

Acuan perancangan karya terinspirasi dari *motion graphic* dan *flat design* oleh seniman bernama Yao Yao. Karya dengan konsep minimalis dan warna

yang menarik menjadi ciri khas keduanya. Nuansa klasik melalui baju adat dan desain karakter yang menarik dapat dijumpai melalui karyanya. Cara penggambaran karakternya sangat sederhana dan mudah dikenali, sehingga gambar yang dihasilkan tidak terlalu memusingkan dan ceritanya mudah dipahami.

Pembahasan lebih lanjut tentang konsep perancangan *Axava* sebagai berikut:

### 1. **Konsep *Brand***

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. Dalam pembuatan *brand* Kartu Permainan Aksara Jawa ada 3 identitas yang akan dibahas yaitu:

#### a. Merek

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. Frasa *Axava* jika dipenggal sesuai makna yang dimaksud adalah *axa-va* yang diambil dari dua kata yaitu aksara dan *java*. *Axa* diambil dari kata Aksara dengan mengubah huruf ‘ks’ menjadi huruf ‘x’. Sedangkan *va* diambil dari kata *java* (Jawa).

Tujuannya adalah untuk membuat singkat dengan frasa yang terkesan moderen. Nama *Axava* dipilih karena frasanya terdiri dari tiga penggalan singkat sehingga mudah diucapkan dan mudah diingat.

b. *Tagline*

*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”. Penempatan *tagline* disandingkan di bawah nama atau merek dan diatur dengan ukuran yang lebih kecil.

c. Logo

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 aksent garis berwarna kuning di bagian atas untuk memberi kesan sebagai bentuk kemasan kartu. Berikutnya merek dan *tagline* disematkan di bawah icon disusun vertikal dengan panjang yang sama. Susunan tersebut juga dibuat secara horisontal dengan mengubah susunan merek dan *tagline* di samping kanan icon dengan ukuran sama rata bawah dan rata atas.

Warna utama yang dipakai pada logo *Axava* adalah warna hitam pada bujur sangkar, putih pada huruf dan kuning pada aksent garis.

## 2. Desain Karakter

Sebelum masuk pada tahap pembuatan ilustrasi, langkah yang pertama kali dilakukan adalah perancangan desain karakter. Desain karakter dimaksudkan untuk mempermudah proses identifikasi tokoh dalam sebuah cerita melalui bentuk yang menarik dan ekspresif. Gaya karakter yang dipilih adalah kartun dengan mempertimbangkan kebebasan dalam berkreasi, pengayaan animasi, hiperbola dan kreatifitas.

*Character development* (pengembangan karakter) secara spesifik dan detail dapat dikembangkan melalui latar belakang karakter, kebiasaan, sifat, bentuk fisik, motivasi dan hubungan karakter dengan yang lain. Beberapa karakter yang akan dibahas dalam Kartu Permainan Aksara Jawa *Axava* adalah Aji Saka, Dora, Sembada dan Dewata Cengkar. berikut ini spesifikasi karakter tersebut:

### a. Aji Saka

Dalam serat momana diceritakan bahwa Aji Saka memiliki gelar Prabu Girimurti.. Aji Saka adalah seorang pangeran yang memiliki jiwa *leadership* tinggi serta memiliki wawasan sastra yang luas yang dapat diketahui melalui kisahnya di saat merangkai susunan aksara Jawa. Tubuhnya kekar dan postur yang tinggi, dikisahkan dalam legenda bahwa ia mampu mengalahkan Dewata Cengkar seorang diri. Sehari-hari Aji Saka memakai pakaian Jawa yang membuatnya tampak berwibawa.

b. Dora

Dora merupakan salah satu pengawal Aji Saka yang sangat patuh. Karakter patuh dan taat yang membuat Aji Saka yakin dan percaya untuk mengangkat Dora sebagai teman di setiap perjalanan. Dora tergolong memiliki semangat yang tinggi dalam menjalankan segala yang diperintahkan Aji Saka. Dora berpenampilan sederhana dengan pakaian bermotif lurik, dilengkapi dengan senjata dan barang bawaan berupa bekal perjalanan.

c. Sembada

Karakter yang kuat pada Sosok Sembada adalah pribadi yang teguh memegang prinsip. Ketaatan dan kepatuhannya pada Aji Saka tidak jauh berbeda dengan sahabat dekatnya yaitu Dora. Aji Saka memiliki dua pengawal setia yaitu Dora dan Sembada yang dikisahkan sangat lihai dalam perkelahian serta amanah dalam menjalankan perintah. Pribadi Sembada tampak sebagai orang yang pendiam, tidak agresif seperti Dora. Tampilannya tidak jauh berbeda dengan Dora. Sederhana dengan pakaian lurik dibalut kain seperti jubah serta senjata yang disimpan di dalamnya.

d. Dewata Cengkar

Sosok antagonis bernama Dewata Cengkar dikisahkan sebagai raja yang sangat mengerikan. Kebiasaannya memakan daging manusia secara rakus menjadi ketakutan rakyat yang dipimpinnya. Diceritakan sebagai tokoh yang berbadan besar serta berhiaskan baju

kebesaran raja. Wajahnya terkesan garang dan ekspresif. Dewata Cengkar nantinya akan dikalahkan Aji Saka karena ketamakan dan pelampiasan nafsunya yang berlebihan, lalu akhir cerita hidup Dewata Cengkar dikalahkan secara memalukan dengan kain ikat kepala Aji Saka.

### 3. Konsep Perancangan Media

Proyek tugas akhir ini adalah membuat Media Pembelajaran bernama *Axava* sebagai Kartu Permainan Aksara Jawa. Media kartu dipilih untuk menarik minat belajar siswa melalui bentuk yang ergonomis dan ilustrasi Legenda Aji Saka yang menceritakan tentang awal mula terciptanya susunan aksara Jawa yang kita kenal sampai saat ini. Konsep permainan digunakan untuk melatih konsentrasi, daya ingat dan sportifitas dalam bermain. Materi yang digunakan dalam karya ini mengacu pada Kurikulum 2013 Muatan Lokal Kelas 4 Sekolah Dasar.

Perancangan media Kartu Permainan Aksara Jawa *Axava* terdiri dari 3 unsur karya yaitu 40 lembar kartu, 1 lembar *user guide* dan 1 buah kemasan. Di bawah ini merupakan penjelasan dari setiap unsur tersebut:

#### a. Kartu Bagian Depan

##### 1) Aksara Jawa

Jumlah kartu yang dibuat sebanyak 40 lembar yang terbagi menjadi dua bagian yaitu 20 lembar aksara *Nglegena* dan 20 lembar aksara Pasangan dari Ha sampai Nga. Masing-masing kartu *Nglegena* berpasangan dengan kartu Pasangan. Dari 20



kartu tersebut dibagi lagi menjadi dua melalui aksara Angka dari aksara 0 sampai 9.

## 2) Ilustrasi

Ilustrasi dibuat sebanyak 20 buah disesuaikan dengan sastra Sarimbingan yang mencakup empat warga yang masing-masing mencakupi lima sastra. Setiap ilustrasi diterapkan pada aksara ngelega dan aksara Pasangan. Berikut rincian penjelasan ilustrasi melalui narasi cerita Legenda Aji Saka:

### a) Ilustrasi 1

Ilustrasi pertama menggambarkan awal kemunculan Legenda Aji Saka melalui penggambaran karakter Aji Saka. Ilustrasi ini digunakan pada aksara Ha.

### b) Ilustrasi 2

Menggambarkan tentang dua pengawal setia Aji Saka yaitu Dora dan Sembada. Mereka berdua dalam posisi berjaga selama mengawal Aji Saka. Ilustrasi kedua diterapkan pada aksara Na.

### c) Ilustrasi 3

Ilustrasi yang menggambarkan proses perpisahan Dora dan Sembada dengan Aji Saka. Pada saat itulah pusaka dan barang berharga ditinggal di Majeti dan diamankan pada Dora dan Sembada. Ilustrasi ketiga diterapkan pada kartu dengan aksara Ca.

## d) Ilustrasi 4

Menggambarkan suasana ketika Aji Saka menuju Medang Kamulan. Suasana yang tergambar cukup suram untuk menggambarkan aura kejahatan Dewata Cengkar. Ilustrasi ini diterapkan pada aksara Ra.

## e) Ilustrasi 5

Ilustrasi kelima menggambarkan kemenangan Aji Saka Atas Dewata Cengkar dengan menggunakan sebuah ikat kepala. Ilustrasi ini akan diterapkan pada aksara Ka.

## f) Ilustrasi 6

Menggambarkan kondisi di Majeti dimana Dora mengetahui kabar kemenangan Aji Saka. Dora mulai gelisah sedangkan Sembada masih bersiap siaga menjaga pusaka dan barang berharga. Ilustrasi ini diterapkan pada aksara Da.

## g) Ilustrasi 7

Menggambarkan kondisi Dora yang sudah sangat gelisah ingin segera menyusul Aji Saka. Akhirnya tanpa sepengetahuan Sembada, Dora bersegera pergi ke Medangkamulan. Ilustrasi ini diterapkan pada aksara Ta.

## h) Ilustrasi 8

Menggambarkan pertemuan antara Dora dan Aji Saka. Mereka berdua sangat bahagia ketika bertemu. Ekspresi

kerinduan dan kecemasan bercampur jadi satu. Ilustrasi ini diterapkan pada aksara Sa.

i) Ilustrasi 9

Ilustrasi ini menggambarkan Aji Saka yang penuh tanya akan kondisi Dora. Sembada menjelaskan perihal kondisi Dora yang masih bertahan sendirian menjaga pusaka dan barang berharga. Ilustrasi ini diterapkan pada aksara Wa.

j) Ilustrasi 10

Menceritakan tentang proses perjalanan Dora kembali ke Majeti atas perintah Aji Saka untuk menjemput Dora serta membawa seluruh barang bawaannya. Ilustrasi ini diterapkan pada aksara La.

k) Ilustrasi 11

Menggambarkan saat Dora sampai di Majeti. Setelah bertemu dengan Sembada, Dora menjelaskan perintah Aji Saka untuk menjemput Sembada dan membawa serta pusaka dan barang berharga yang masih terjaga. Ilustrasi ini diterapkan pada aksara Pa.

l) Ilustrasi 12

Menggambarkan saat ajakan Dora ditolak Sembada. Sembada tetap berpegang teguh bahwa hanya Aji Saka satu-satunya orang yang berhak mengambil pusaka itu. Ilustrasi ini diterapkan pada aksara Dha.

## m) Ilustrasi 13 – 15

Menggambarkan awal mula perkelahian yang dipicu oleh pertentangan pendapat. Pertentangan itu menimbulkan perkelahian antara Dora dan Sembada. Mereka bertarung sekuat tenaga. Ilustrasi ini diterapkan pada aksara Ja, Ya dan Nya.

## n) Ilustrasi 16

Menggambarkan bahwa Dora dan Sembada memiliki kekuatan yang sama. Pertarungan itu berakhir tragis, Dora dan Sembada gugur bersama. Ilustrasi ini diterapkan pada aksara Ma.

## o) Ilustrasi 17

Menggambarkan tentang kematian Dora dan Sembada. Kabar duka itu sampai ke Medang Kamulan. Aji Saka terkejut dan sangat sedih mengetahui kematian dua pengawal setianya. Ilustrasi ini diterapkan pada aksara Ga.

## p) Ilustrasi 18

Menggambarkan Aji Saka bergegas pergi ke Majeti. Sesampainya di sana, dia menemukan kedua pengawalnya telah mati dengan kondisi penuh luka. Ilustrasi ini diterapkan pada aksara Ba.

q) Ilustrasi 19

Pada ilustrasi ini menggambarkan Aji Saka yang tersadar adanya kesalahan instruksi kepada kedua pengawalnya. Aji saka tidak menyangka dampak yang terjadi akan seperti itu. Ilustrasi ini diterapkan pada aksara Tha.

r) Ilustrasi 20

Mengisahkan tentang sebuah kejadian bersejarah yaitu kematian Dora dan Sembada. Untuk mengenangnya, Aji Saka menyusun sebuah aksara yang saat ini dikenal dengan nama Aksara Jawa atau Aksara Hanacaraka. Ilustrasi ini diterapkan pada aksara Nga.

3) Kartu Bagian Belakang

Seluruh bagian belakang kartu dibuat dengan konsep desain yang sama. Konsep ini bertujuan agar dapat menyembunyikan identitas dan susunan kartu dalam setiap permainan. Konsep desain pada bagian belakang kartu menggunakan background warna kuning (*deep yellow*). Untuk memperkuat *branding Axava*, identitas berupa logo disertakan dengan ukuran kecil.

4) Kode Warna

Kartu Permainan Aksara Jawa *Axava* memiliki 4 macam warna khas yaitu merah, kuning, hijau dan biru. Keempat warna ini sangat menarik perhatian karena sifatnya yang mencolok.

Keempat warna ini difungsikan sebagai kode warna berdasarkan pada jumlah baris aksara Jawa. Urutan dari baris pertama hingga ke-empat yaitu biru-hijau-kuning-merah. Warna ini digunakan untuk mempermudah saat mengurutkan aksara Jawa di setiap baris. Warna juga berfungsi untuk mempermudah pemasangan antara aksara *Nglegena* dengan aksara Pasangan.

b. *User Guide*

1) Anatomi Kartu

Pada bagian anatomi kartu menjelaskan tentang 3 elemen yang terdapat pada kartu *Axava*. Elemen kartu tersebut seperti yang dijelaskan di atas adalah aksara Jawa, ilustrasi dan narasi serta kode warna.

2) Daftar Aksara *Nglegena* dan Aksara Pasangan

Pada bagian ini ditampilkan susunan aksara Jawa dan aksara Pasangan.

3) Panduan Permainan

a) Permainan 1

(1) Nama Permainan

Permainan pertama bernama Omben. Diambil dari kata *ngombe* dalam bahasa Jawa yang artinya minum. Permainan ini sudah sangat umum di masyarakat. Omben sering juga dikenal dengan nama Cangkulan.

## (2) Persiapan Permainan

Kartu dikocok lalu dibagikan 5 buah kartu untuk setiap pemain. Permainan dibatasi 2 sampai 4 orang. Setelah dibagikan, kartu dijaga agar tidak terlihat oleh pemain lawan.

## (3) Misi Permainan

Membuang kartu sampai habis sesuai peraturan permainan.

## (4) Cara Bermain

Pemain pertama membuang salah satu kartunya. Pemain berikutnya membuang kartu yang berwarna sama dengan pemain sebelumnya sampai satu putaran. Setelah itu, pemain dengan nilai tertinggi membuang kartu untuk pertama kali di putaran kedua. Langkah tersebut diulang hingga permainan selesai. Apabila pemain tidak memiliki kartu dengan warna yang sama seperti pemain sebelumnya, maka ia wajib untuk mengambil tumpukan kartu sisa. Apabila tumpukan kartu sisa sudah habis, maka pemain tersebut mengambil harus mengambil seluruh kartu buangan pemain yang lain di putaran itu.

(5) Permainan Berakhir

Permainan berakhir ketika tersisa satu pemain yang masih memegang kartu. Pemain yang terakhir memegang kartu otomatis kalah.

(6) Pemenang Permainan

Pemain yang pertama kali membuang kartu sampai habis.

(7) Pembelajaran

Seluruh pemain menuliskan sebanyak 20 aksara *Nglegena* lalu pemain yang kalah mengocok ulang kartu dan membagikannya kepada setiap pemain.

b) Permainan 2

(1) Nama Permainan

Nama Permainannya adalah “Temukan Pasangan”

(2) Persiapan Permainan

Menentukan kartu *Nglegena* dan pasangannya dengan jumlah total 10 sampai 40 kartu. Kartu yang telah dipilih diurutkan berderet secara acak. Pemain berjumlah 2 sampai 4 orang.

(3) Misi Permainan

Menentukan sebanyak mungkin pasangan kartu dengan poin warna tertinggi.



(4) Cara Bermain

Setiap pemain membuka 2 kartu secara bergantian dengan menyebutkan aksara yang dibuka. Jika 2 kartu yang telah dibuka tidak berpasangan maka ditutup kembali. Jika 2 kartu yang dibuka berpasangan maka diambil untuk disimpan.

(5) Permainan Berakhir

Permainan diakhiri setelah semua kartu sudah berpasangan.

(6) Pemenang Permainan

Pemain dengan poin tertinggi dari jumlah kartu yang berpasangan.

(7) Pembelajaran

Seluruh pemain menuliskan sebanyak 20 aksara *Nglegena*. Pemain dengan nilai terendah mengocok ulang kartu dan menyusunnya kembali.

c. Desain Kemasan

1) Sisi Depan

Sisi depan memuat judul berupa logo *Axava* dan ilustrasi karakter utama yang ada di dalam cerita yaitu Aji Saka.

2) Sisi Belakang

Berisi tentang aksara *Nglegena* dan aksara Pasangan. Hal ini dimaksud untuk memudahkan proses menghafal aksara Jawa.

### 3) Sisi Atas

Sisi atas kemasan berisi kata filosofi dari Sunan Kali Jaga yang berbunyi “Urip iku Urup” yang bermakna bahwa setiap kehidupan manusia hendaklah dihiasi dengan kebermanfaatan pada sesama manusia.

### 4) Sisi Bawah

Sisi bawah diisi dengan logo kampus Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Logo UNY dimaksudkan untuk memperjelas sumber dan orisinalitas karya.

### 5) Sisi Kanan

Sisi samping kanan kemasan berisi informasi tentang desainer kartu permainan *Axava*.

### 6) Sisi Kiri

Sisi samping kiri kemasan berisi tentang empat tokoh utama dalam legenda Aji Saka.

## 4. Strategi Konsep

Strategi yang digunakan dalam perancangan *Axava* meliputi proses pemilihan warna dan *font* serta penyusunan *layout* ke dalam media kartu.

Berikut penjelasannya:

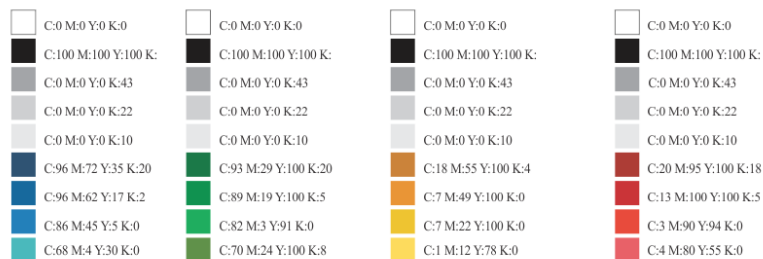
#### a. Warna

##### 1) Warna 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. Warna yang memiliki kriteria tersebut digunakan sebagai identitas atau *branding Axava*.

Beberapa warna yang dipilih adalah warna putih, hitam, merah, kuning, hijau dan biru. Warna-warna tersebut dikategorikan sebagai warna gelap terang (putih dan hitam), warna primer (merah, kuning, biru) dan warna sekunder (hijau). Warna gelap dan terang digunakan sebagai background utama. Warna primer dan sekunder digunakan sebagai kode warna yang membedakan satu kelompok kartu dengan yang lain.

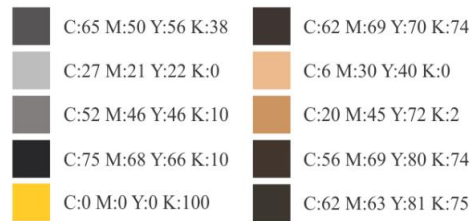


Gambar 8: Palet Warna Kartu

## 2) Warna Karakter

### a) Aji Saka

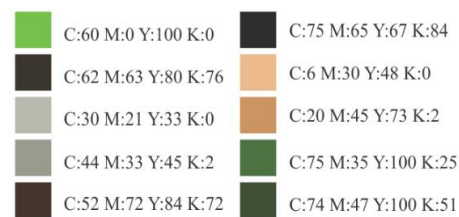
Konsep warna karakter Aji Saka sebagai tokoh utama menggunakan warna kuning keemasan. Secara psikologi warna kuning menggambarkan perasaan gembira, bahagia, optimis, cerdas, idealime, kaya (emas), dan harapan. Dalam visualisasi karakter menggunakan warna coklat kulit, warna hitam dan warna putih.



Gambar 9: Palet Warna Karakter Aji Saka

b) Sembada

Warna hijau sebagai identitas karakter Sembada. hijau melambangkan Kecerdasan tinggi, alam, kesuburan, masa muda, lingkungan hidup, kekayaan, murah hati, giat, pergi, rumput, agresi. Dalam visualisasi karakter menggunakan warna coklat kulit, hijau tua, hitam dan warna merah marun.



Gambar 10: Palet Warna Karakter Sembada

c) Dora

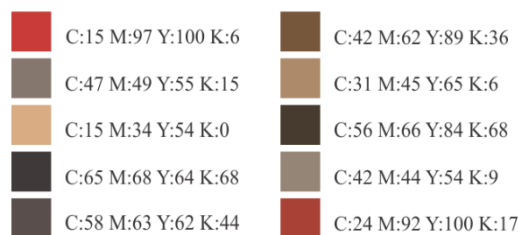
Karakter Dora menggunakan identitas warna biru yang menggambarkan manusia, produktif, isi dalam, langit, damai, kesatuan, harmoni, tenang, percaya, sejuk, kolit, air, es, setia, dan bersih. Visualisasi karakter menggunakan warna coklat muda, coklat tua, biru tua dan abu-abu.



Gambar 11: Palet Warna Karakter Dora

## d) Dewata Cengkar

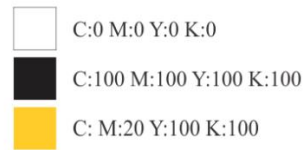
Karakter Dewata Cengkar menggunakan identitas warna merah yang dapat diartikan sebagai setan (tradisi modern barat), gairah, kuat, energi, api, cinta, roman, gembira, cepat, panas, sombong, ambisi dan pemimpin. Karakter Dewata Cengkar dominan dengan warna gelap yang menggambarkan suasana suram. Warna yang sesuai dengan karakternya adalah coklat tua, merah tua, hitam, abu-abu tua.



Gambar 12: Palet Warna Karakter Dewata Cengkar

## 3) Warna Logo

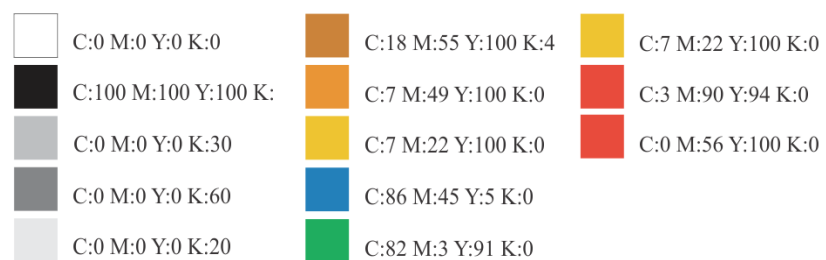
Identitas warna logo adalah hitam, putih dan kuning. Hitam sebagai makna yang dalam, penuh misteri dan memiliki daya tarik. Sedangkan putih melambangkan kesucian dan kemurnian. Kuning (*deep yellow*) memiliki nuansa yang glamor dan berharga.



Gambar 13: Palet Warna Logo Kartu Permainan *Axava*

#### 4) Warna Kemasan

Warna kemasan tidak jauh berbeda dengan warna identitas dan warna logo. Pada warna kemasan didominasi oleh *background* hitam dan putih sebagai warna yang mudah dicampur dengan warna lain dan bersifat netral. Warna kuning diterapkan pada icon berupa gambar Aji Saka yang sedang bertapa sebagai objek utama dalam kemasan *Axava*. Beberapa warna seperti abu-abu dan orange disesuaikan untuk membuat komposisi warna semakin menarik dan mudah terbaca.



Gambar 14: Palet Warna Kemasan

#### b. *Font*

Media *Axava* menggunakan pilihan *font* jenis sans serif. *Font* jenis ini dipilih karena ujung garisnya tidak garis-garis kecil pada ujung *font* dan bersifat solid. Penggunaan *font* tersebut untuk memberi kesan modern, tegas, dan minimalis.

*Font* yang dipilih adalah jenis Hanacaraka untuk aksara Jawa, Exo untuk bunyi aksara Jawa, Blogger Sans untuk Logo, *headline* (judul) dan teks pada narasi.

c. *Layout*

*Layout* merupakan proses tata letak elemen-elemen desain pada logo, bidang kartu, lembar *user guide* serta kemasan *Axava*. Dalam perancangan ini tahapan layout meliputi *Rough Layout* (*layout* kasar), *Comprehensive Layout* (*layout* lengkap) dan yang terakhir adalah *Final Design* (desain akhir).

## B. Visualisasi

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 desain akhir karya.

Berikut ini pembahasan visualisasi secara terperinci:

## 1. *Brand*

### a. *Rough Layout*



Gambar 15: Sketsa Kasar *Brand Axava*



b. *Comprehensive Layout*



Gambar 16: Proses Vector *Brand Axava*

c. *Final Design*



Gambar 17: Desain Akhir *Brand Axava*

d. Komposisi Warna

Menggunakan warna hitam pada *background*, merek dan tagline (C:100 M:100 Y:100 K:100) warna kuning pada aksan garis (C:0 M:20 Y:100 K:0) dan putih pada font A (C:0 M:0 Y:0 K:0). Warna hitam dan putih memberi kesan yang sangat kontras sehingga mampu menguatkan warna kuning keemasan.

e. *Font*

Pada logo tersebut menggunakan *font* Blogger Sans.

f. Deskripsi

Konsep icon logo *Axava* berfokus pada alfabet huruf 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. Berikutnya merek dan *tagline* disematkan di bawah icon disusun vertikal dengan panjang yang sama. Susunan tersebut juga dibuat secara horisontal dengan mengubah susunan merek dan *tagline* di samping kanan icon dengan ukuran sama rata bawah dan rata atas. Gambar tersebut menggambarkan sebuah kemasan dengan warna hitam. Tutup kemasan tersebut terbuka dan terdapat benda yang berharga tercermin melalui warna kuning keemasan. Jika dilihat dari bentuknya, benda berharga tersebut adalah

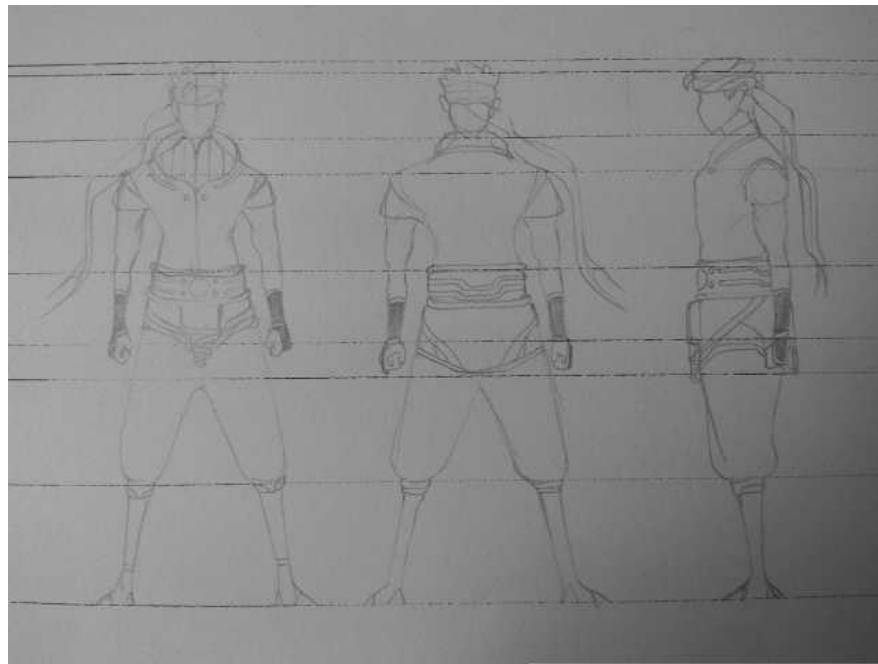
kartu *Axava*. Akhirnya, icon tersebut bermakna sebuah kotak harta karun yang berisi benda berharga yaitu kartu permainan *Axava*.

Gambar bagian kiri adalah icon logo standar sedangkan gambar bagian kanan merupakan icon yang difungsikan sebagai watermark. Pada gambar bagian bawah merupakan susunan logo berbentuk *landscape*.

## 2. Desain Karakter

### a. Aji Saka

#### 1) *Rough Layout*



Gambar 18: Sketsa Desain Karakter

2) *Comprehensive Layout*



Gambar 19: Ilustrasi Berwarna

3) *Final Design*



Gambar 20: Hasil Akhir Desain Karakter Aji Saka

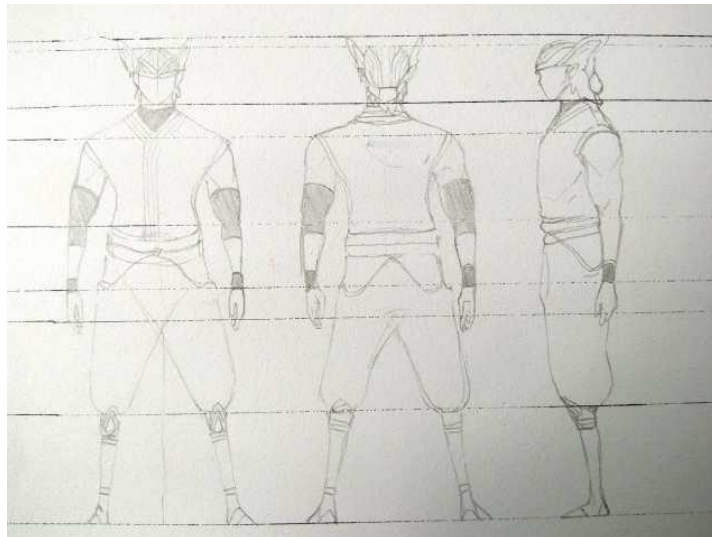
#### 4) Komposisi Warna dan Deskripsi

Warna kuning pada bagian dalam pakaian beskap melambangkan bahwa Aji Saka adalah sosok pemimpin yang kelak akan berhadapan dengan Dewata Cengkar. Pada bagian luar beskap berwarna coklat tua menandakan warna klasik. Pada bagian dalam mengenakan pakaian surjan dengan garis tebal bermakna bahwa pakaian semacam ini sering dipakai orang yang berkedudukan tinggi.

Desain ikat kepala yang dikenakan Aji Saka terurai panjang sesuai dengan kisah legenda bahwa benda ini merupakan salah satu pusaka Aji Saka yang dapat memanjang tak terkira.

#### b. Dora

##### 1) *Rough Layout*



Gambar 21: Sketsa Desain Karakter

2) *Comprehensive Layout*



Gambar 22: Ilustrasi Berwarna

3) *Final Design*



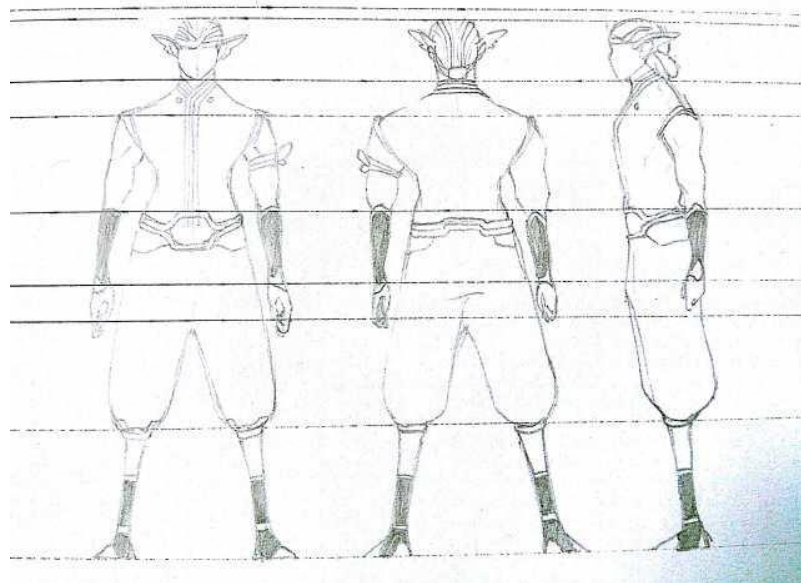
Gambar 23: Hasil Akhir Desain Karakter Dora

#### 4) Komposisi Warna dan Deskripsi

Warna hijau, coklat dan abu-abu mendominasi pakaian Sembada. Warna tersebut menandakan kesan alami, klasik serta terkesan moderen. Pada bagian kepala Sembada mengenakan blangkon. Pada bagian tangan terdapat sarung tangan yang membuatnya terkesan sebagai seorang petarung. Baju yang dikenakan merupakan adaptasi dari desain surjan dengan bentuk baru yang terkesan lebih moderen.

#### c. Sembada

##### 1) *Rough Layout*



Gambar 24: Sketsa Desain Karakter

2) *Comprehensive Layout*



Gambar 25: Ilustrasi Berwarna

3) *Final Design*



Gambar 26: Hasil Akhir Desain Karakter Sembada

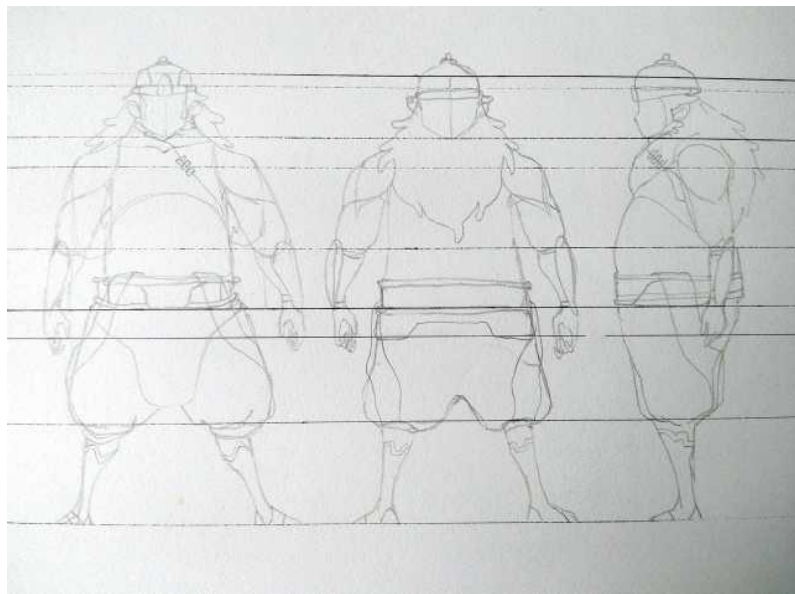


#### 4) Komposisi Warna dan Deskripsi

Warna dominan pada Dora adalah biru, biru tua dan coklat. Warna tersebut memiliki kesan yang mendalam, tenang dan penuh dengan kesendirian. Pada cerita Legenda Aji Saka, Dora digambarkan sebagai sosok yang teguh dan tidak mudah goyah meskipun dalam kesendirian. Baju yang dikenakan merupakan adaptasi dari desain surjan dengan bentuk baru yang terkesan lebih moderen.

#### d. Dewata Cengkar

##### 1) *Rough Layout*



Gambar 27: Sketsa Desain Karakter

2) *Comprehensive Layout*



Gambar 28: Ilustrasi Berwarna

3) *Final Design*



Gambar 29: Hasil Akhir Desain Karakter Dewata Cengkar

#### 4) Komposisi Warna dan Deskripsi

Dewata Cengkar memiliki postur yang gemuk menandakan ia adalah seorang yang sangat rakus. Sosoknya dikisahkan sebagai pemakan manusia. Bentuk bajunya seperti baju perang dengan warna merah. Tangannya dibalut dengan pelindung yang terbuat dari kulit hewan berhiaskan emas di ujung-ujungnya. Mahkota yang dikenakannya menandakan bahwa ia adalah seorang raja.

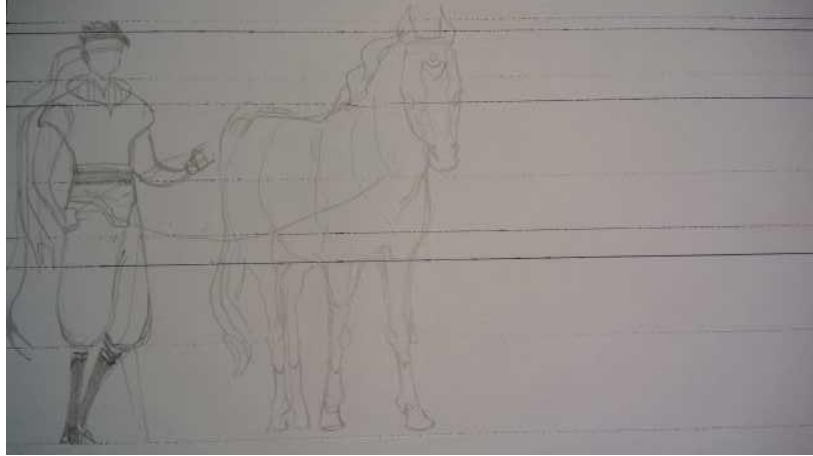
### 3. Kartu bagian depan

Pada bagian ini ada kesamaan konsep *layout* dan ilustrasi yang menjadi karakteristik setiap kartu yaitu terdapat pada masing-masing aksara *Nglegena* dan aksara Pasangan. Satu hal yang membedakan kedua aksara tersebut adalah penempatan aksara *Nglegena* pada 20 kartu pertama (kartu 1-20) dan penempatan aksara Pasangan pada 20 kartu selanjutnya (kartu 21-40).

Desain kartu ini berbentuk *portrait* dicetak dengan ukuran 6x8,6 cm pada kertas *ivory* 260 gram dilaminasi *doff*. Font Hanacaraka digunakan pada aksara Jawa, font Blogger Sans digunakan pada narasi dan font Exo digunakan pada penyebutan bunyi aksara Jawa.

a. Kartu 1 dan 21

1) *Rough Layout*



Gambar 30: Gambar Sketsa Aji Saka

2) *Comprehensive Layout*



Gambar 31: Gambar yang Sudah Berwarna

### 3) *Final Design*



Gambar 32: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Ha

### 4) *Komposisi Warna*

Gambar gunung yang bersusun dengan warna dasar utama biru memiliki arti awalan waktu. Biru dimaknai sebagai waktu dini hari sebelum matahari terbit dengan nuansa kabut yang penuh dengan kesegaran. Biru juga dapat dimaknai dengan pendekatan emosional manusia yang menandakan emosi yang sangat tenang dan menyejukkan.

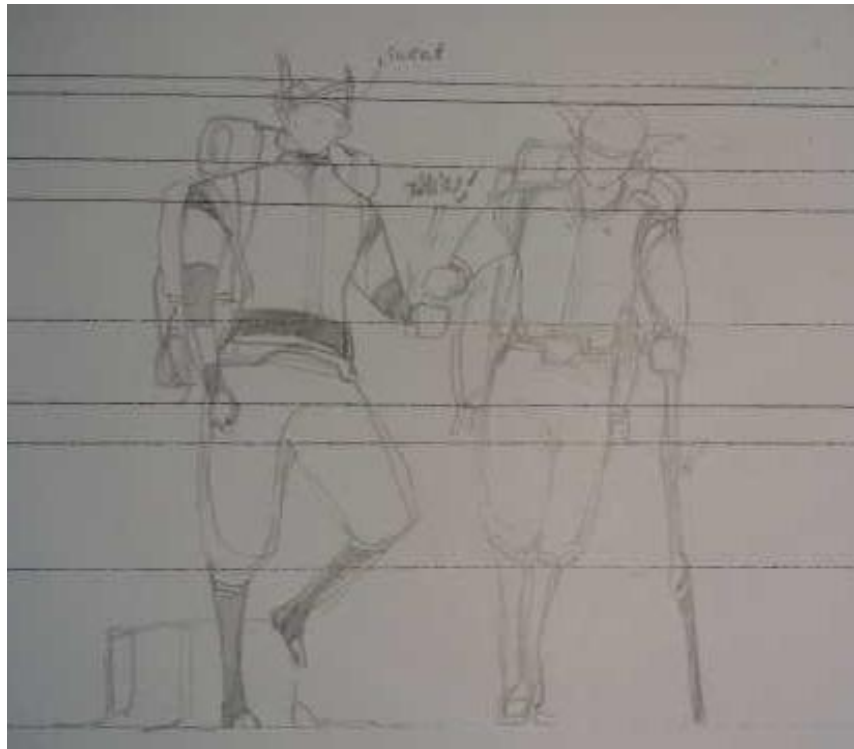
Warna abu-abu dimaknai sebagai lilitan yang sambung-menyambung antar kartu. Hal ini diartikan bahwa antara satu kartu dengan kartu yang lain memiliki cerita yang berkesinambungan. Selain itu warna abu-abu dan hitam pekat digunakan sebagai warna dasar peletakan merek *Axava* yang bernuansa moderen.

5) Deskripsi

Ilustrasi pertama menggambarkan awal kemunculan Legenda Aji Saka melalui penggambaran karakter Aji Saka.

b. Kartu 2 dan 22

1) *Rough Layout*



Gambar 33: Sketsa Gambar Dora dan Sembada

## 2) *Comprehensive Layout*



Gambar 34: Gambar yang Sudah Berwarna

## 3) *Final Design*

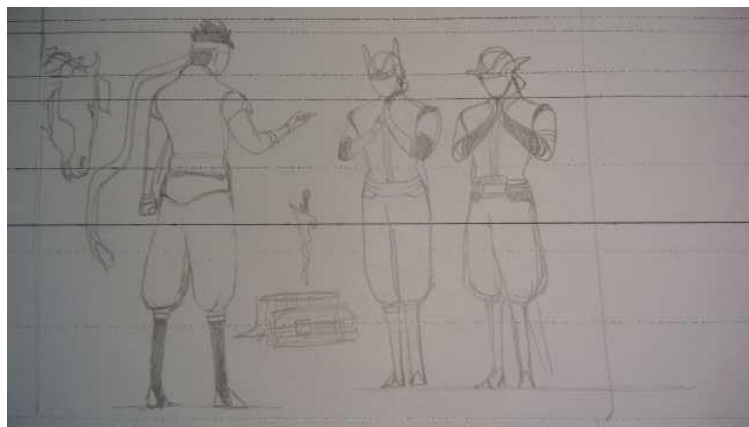


Gambar 35: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Na

## 4) Deskripsi

Menggambarkan tentang dua pengawal setia Aji Saka yaitu Dora dan Sembada. Mereka berdua dalam posisi berjaga selama mengawal Aji Saka.

## c. Kartu 3 dan 23

1) *Rough Layout*

Gambar 36: Gambar Sket Aji Saka, Dora dan Sembada

2) *Comprehensive Layout*

Gambar 37: Gambar yang Sudah Berwarna



### 3) *Final Design*



Gambar 38: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Ca

### 4) *Deskripsi*

Ilustrasi yang menggambarkan proses perpisahan Dora dan Sembada dengan Aji Saka. Pada saat itulah pusaka dan barang berharga ditinggal di Majeti dan diamankan pada Dora dan Sembada.

#### d. Kartu 4 dan 24

##### 1) *Rough Layout*



Gambar 39: Gambar Karakter Dewata Cengkar

## 2) *Comprehensive Layout*



Gambar 40: Gambar yang Sudah Diwarnai

## 3) *Final Design*

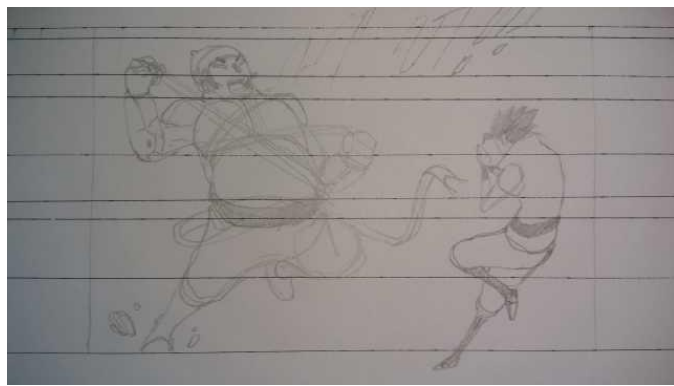


Gambar 41: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Ra

## 4) Deskripsi

Menggambarkan suasana ketika Aji Saka menuju Medang Kamulan. Suasana yang tergambar cukup suram untuk menggambarkan aura kejahatan Dewata Cengkar.

## e. Kartu 5 dan 25

1) *Rough Layout*

Gambar 42: Sketsa Gambar Dewata Cengkar Melawan Aji Saka

2) *Comprehensive Layout*

Gambar 43: Hasil Gambar yang Sudah Diwarnai

### 3) *Final Design*



Gambar 44: Hasil Akhir Kartu Aksara Ka

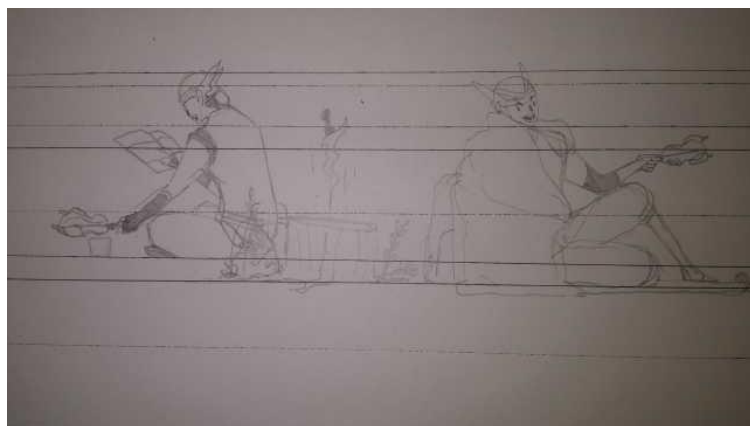
### 4) Deskripsi

Ilustrasi kelima menggambarkan kemenangan Aji Saka Atas

Dewata Cengkar dengan menggunakan sebuah ikat kepala.

#### f. Kartu 6 dan 26

##### 1) *Rough Layout*



Gambar 45: Sketsa Karakter Dora dan Sembada

## 2) *Comprehensive Layout*



Gambar 46: Gambar yang Telah Diwarnai

## 3) *Final Design*



Gambar 47: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Da

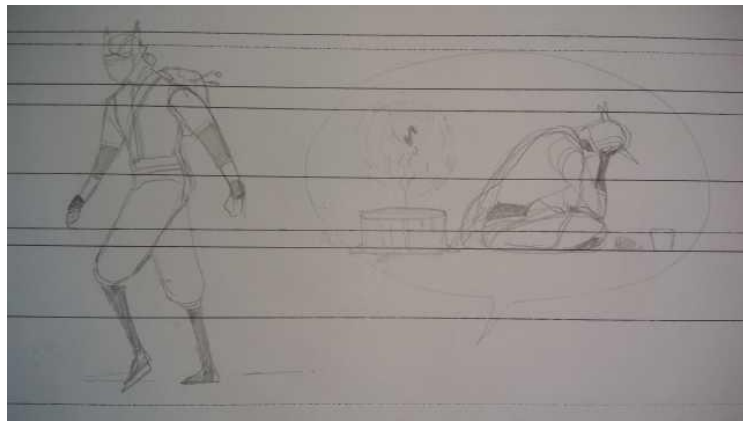
## 4) *Komposisi Warna*

Warna hijau yang dipakai untuk mencitrakan suasana yang asri dan tenang. Jika dilanjutkan dari warna biru, hijau melambangkan waktu pagi hari yang masih sejuk, segala arah terbentang pemandangan yang berwarna hijau berbukit-bukit. Aura kesegaran terpancar dari kehidupan alam.

## 5) Deskripsi

Menggambarkan kondisi di Majeti dimana Dora di saat itu mengetahui kabar kemenangan Aji Saka. Dora mulai gelisah sedangkan Sembada masih bersiap siaga menjaga pusaka dan barang berharga.

## g. Kartu 7 dan 27

1) *Rough Layout*

Gambar 48: Sketsa Gambar Dora Meninggalkan Sembada

2) *Comprehensive Layout*

Gambar 49: Gambar yang Telah Diwarnai

### 3) *Final Design*



Gambar 50: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Ta

### 4) Deskripsi

Menggambarkan kondisi Dora yang sudah sangat gelisah ingin segera menyusul Aji Saka. Akhirnya tanpa sepengetahuan Sembada, Dora bersegera pergi ke Medangkamulan.

#### h. Kartu 8 dan 28

##### 1) *Rough Layout*



Gambar 51: Gambar Sketsa Aji Saka Bertemu dengan Dora

## 2) *Comprehensive Layout*



Gambar 52: Gambar yang Telah Diwarnai

## 3) *Final Design*



Gambar 53: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Sa



#### 4) Deskripsi

Menggambarkan pertemuan antara Dora dan Aji Saka. Mereka berdua sangat bahagia ketika bertemu. Ekspresi kerinduan dan kecemasan bercampur jadi satu.

##### i. Kartu 9 dan 29

##### 1) *Rough Layout*



Gambar 54: Sketsa Dora dan Aji Saka

##### 2) *Comprehensive Layout*



Gambar 55: Gambar yang Sudah Diwarnai

### 3) *Final Design*



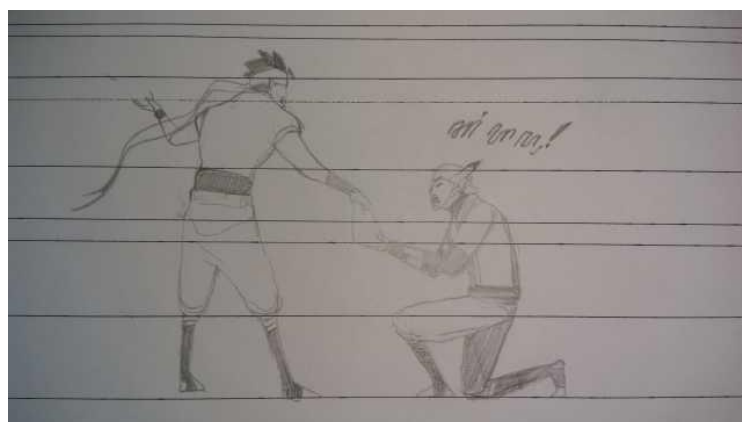
Gambar 56: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Wa

### 4) Deskripsi

Ilustrasi ini menggambarkan Aji Saka yang penuh tanya akan kondisi Dora. Sembada menjelaskan perihal kondisi Dora yang masih bertahan sendirian menjaga pusaka dan barang berharga.

#### j. Kartu 10 dan 30

##### 1) *Rough Layout*



Gambar 57: Sketsa Gambar Aji Saka dan Dora

## 2) *Comprehensive Layout*



Gambar 58: Gambar yang Telah Diwarnai

## 3) *Final Design*



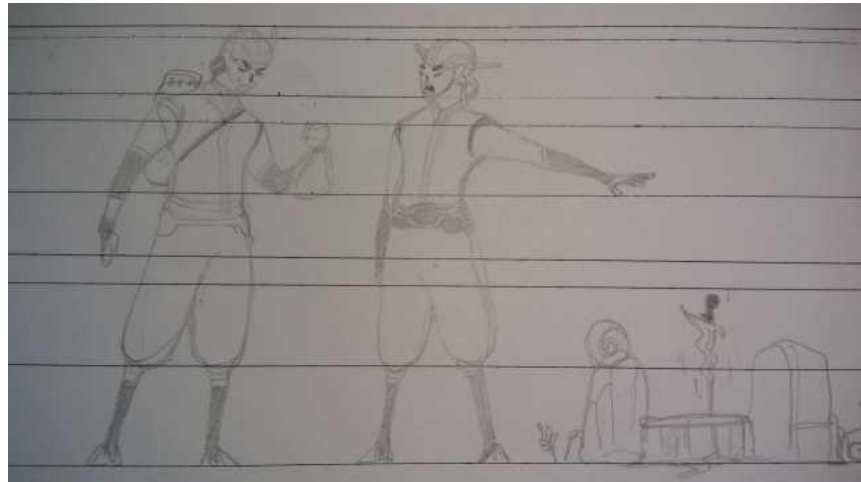
Gambar 59: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara La

## 4) Deskripsi

Menceritakan tentang proses perjalanan Dora kembali ke Majeti atas perintah Aji Saka untuk menjemput Dora serta membawa seluruh barang bawaannya.

k. Kartu 11 dan 31

1) *Rough Layout*



Gambar 60: Gambar sketsa Dora dan Sembada

2) *Comprehensive Layout*



Gambar 61: Hasil Gambar yang Sudah Diwarnai

### 3) *Final Design*



Gambar 62: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Pa

### 4) Komposisi Warna

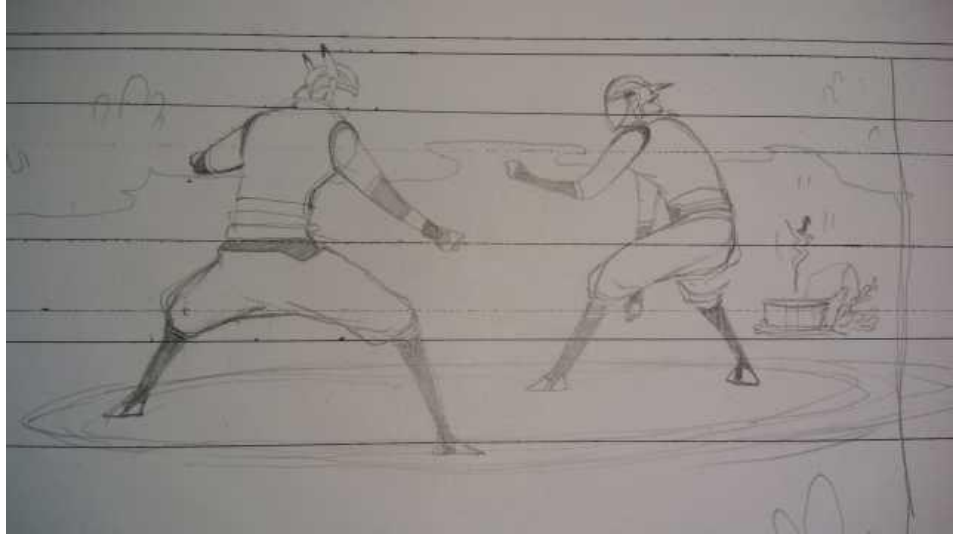
Warna kuning sebagai warna dominan melambangkan suasana yang semakin terik. Warna ini ketika dikaitkan dengan emosi manusia bermakna kondisi yang sudah mulai memanas. Udara sekitar sudah mulai terik dan pemandangan yang hijau sudah mulai menguning. Pada deret warna kuning menggambarkan inti cerita yang sudah memasuki klimaks.

### 5) Deskripsi

Menggambarkan saat Dora sampai di Majeti. Setelah bertemu dengan Sembada, Dora menjelaskan perintah Aji Saka untuk menjemput Sembada dan membawa serta pusaka dan barang berharga yang masih terjaga.

1. Kartu 12 dan 32

1) *Rough Layout*



Gambar 63: Sketsa Gambar Pertarungan Dora dan Sembada

2) *Comprehensive Layout*



Gambar 64: Gambar yang Telah Diwarnai

### 3) *Final Design*



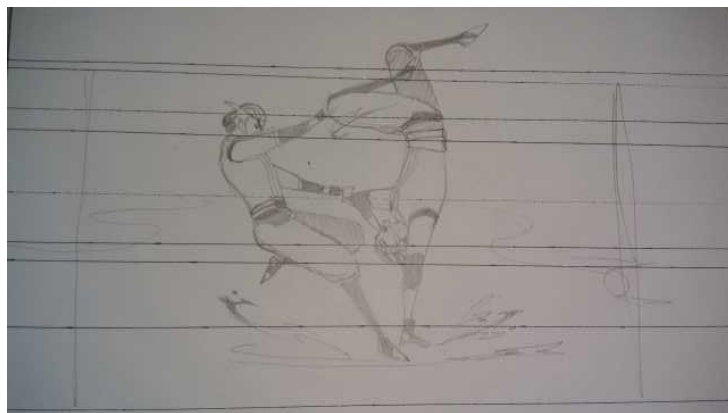
Gambar 65: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Dha

### 4) Deskripsi

Menggambarkan saat ajakan Dora ditolak Sembada. Sembada tetap berpegang teguh bahwa hanya Aji Saka satu-satunya orang yang berhak mengambil pusaka itu.

#### m. Kartu 13 dan 33

##### 1) *Rough Layout*



Gambar 66: Sketsa Gambar Pertarungan Dora dan Sembada

## 2) *Comprehensive Layout*



Gambar 67: Gambar yang Telah Diwarnai

## 3) *Final Design*



Gambar 68: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Ja

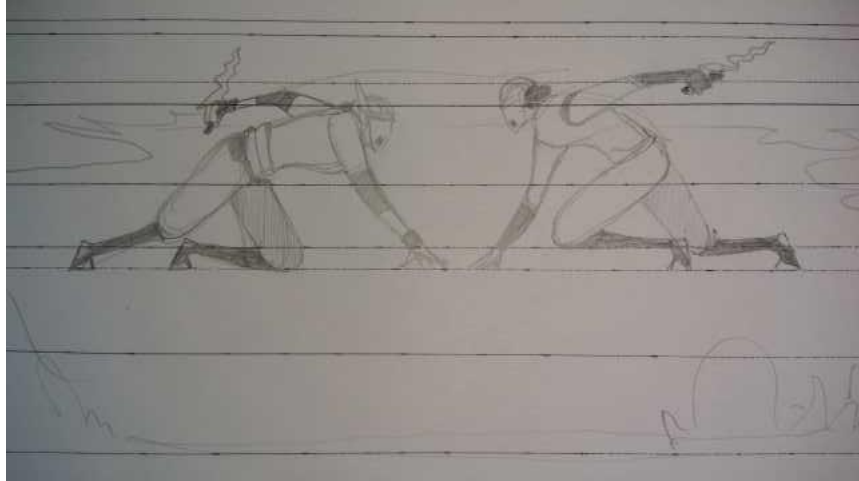
## 4) Deskripsi

Menggambarkan awal mula perkelahian yang dipicu oleh pertentangan pendapat. Pertentangan itu menimbulkan perkelahian antara Dora dan Sembada. Mereka bertarung sekuat tenaga.



n. Kartu 14 dan 34

1) *Rough Layout*



Gambar 69: Gambar Sketsa Dora dan Sembada

2) *Comprehensive Layout*



Gambar 70: Gambar yang Telah Diwarnai

### 3) *Final Design*



Gambar 71: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Ya

### 4) Deskripsi

Menggambarkan awal mula perkelahian yang dipicu oleh pertentangan pendapat. Pertentangan itu menimbulkan perkelahian antara Dora dan Sembada. Mereka bertarung sekuat tenaga.

#### o. Kartu 15 dan 35

##### 1) *Rough Layout*



Gambar 72: Sketsa Pertarungan Dora dan Sembada

## 2) *Comprehensive Layout*



Gambar 73: Gambar yang Telah Diwarnai

## 3) *Final Design*



Gambar 74: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Nya

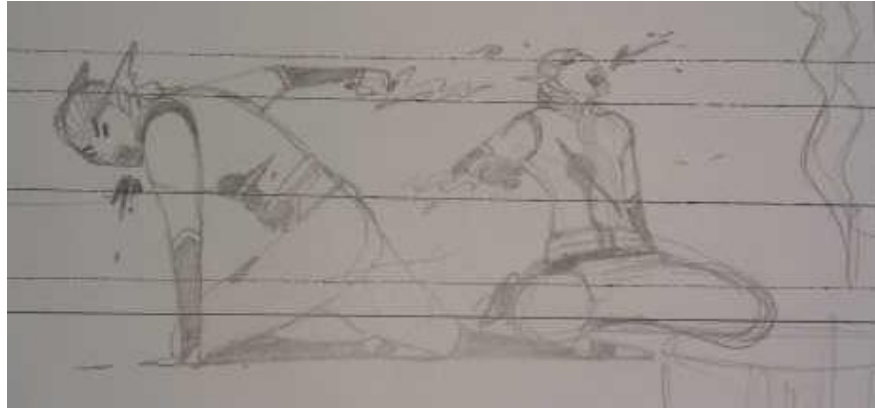
## 4) Deskripsi

Menggambarkan awal mula perkelahian yang dipicu oleh pertentangan pendapat. Pertentangan itu menimbulkan

perkelahian antara Dora dan Sembada. Mereka bertarung sekuat tenaga.

p. Kartu 16 dan 36

1) *Rough Layout*



Gambar 75: Gambar Sketsa Gugurnya Dora dan Sembada

2) *Comprehensive Layout*



Gambar 76: Hasil Gambar yang Telah Diwarnai

### 3) *Final Design*



Gambar 77: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Ma

### 4) Komposisi Warna

Pada deret warna merah menandakan sebuah peristiwa antiklimaks. Kisah duka mengawali deret warna ini dimana Dora dan Sembada gugur dalam perkelahian yang sangat sengit. Tragedi berdarah ini didukung dengan *background* yang sesuai. Warna merah diartikan pula sebagai emosi yang telah memuncak serta sebagai sebuah pesan duka.

### 5) Deskripsi

Menggambarkan bahwa Dora dan Sembada memiliki kekuatan yang sama. Pertarungan itu berakhir tragis, Dora dan Sembada gugur bersama.

q. Kartu 17 dan 37

1) *Rough Layout*



Gambar 78: Gambar Aji Saka yang Sedang Bersedih

2) *Comprehensive Layout*



Gambar 79: Hasil Gambar yang Sudah Diwarnai

### 3) *Final Design*



Gambar 80: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Ga

### 4) Deskripsi

Menggambarkan tentang kematian Dora dan Sembada. Kabar duka itu sampai ke Medang Kamulan. Aji Saka terkejut dan sangat sedih mengetahui kematian dua pengawal setianya.

#### r. Kartu 18 dan 38

##### 1) *Rough Layout*



Gambar 81: Gambar Sketsa Aji Saka, Dora dan Sembada

## 2) *Comprehensive Layout*



Gambar 82: Gambar yang Sudah Diwarnai

## 3) *Final Design*



Gambar 83: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Ba

## 4) Deskripsi

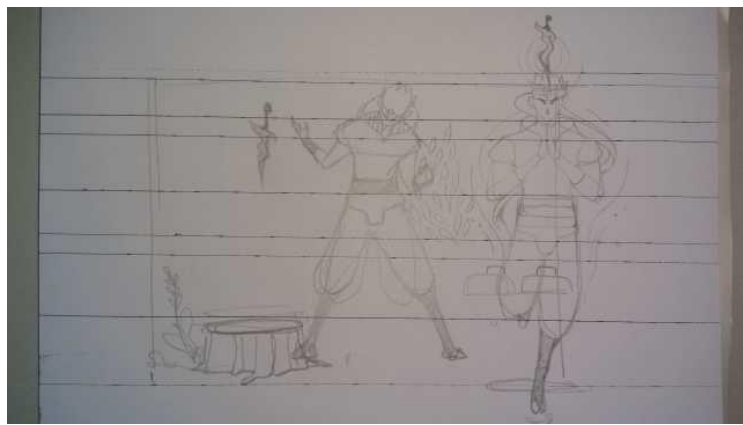
Menggambarkan Aji Saka bergegas pergi ke Majeti. Sesampainya di sana, dia menemukan kedua pengawalnya telah



mati dengan kondisi penuh luka. Jasad mereka terangkat ke langit dan menyisakan serpihan energi berbentuk kotak-kotak kecil. Serpihan ini dimaknai sebagai 40 kartu pada kartu permainan *Axava*.

s. Kartu 19 dan 39

1) *Rough Layout*



Gambar 84: Gambar Sketsa Aji Saka

2) *Comprehensive Layout*



Gambar 85: Gambar Aji Saka yang Sudah Diwarnai

### 3) *Final Design*



Gambar 86: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Tha

### 4) Deskripsi

Pada ilustrasi ini menggambarkan Aji Saka yang tersadar adanya kesalahan instruksi kepada kedua pengawalnya. Aji saka tidak menyangka dampak yang terjadi akan sangat fatal.

Aji Saka merenung dengan dikelilingi serpihan kartu yang ditinggalkan oleh kedua pengawalnya. Serpihan ini mengelilingi tubuhnya dengan pola spiral.

t. Kartu 20 dan 40

1) *Rough Layout*



Gambar 87: Sketsa Gambar Aji Saka yang Sedang Bersemedi

2) *Comprehensive Layout*



Gambar 88: Gambar yang Telah Diwarnai

### 3) *Final Design*



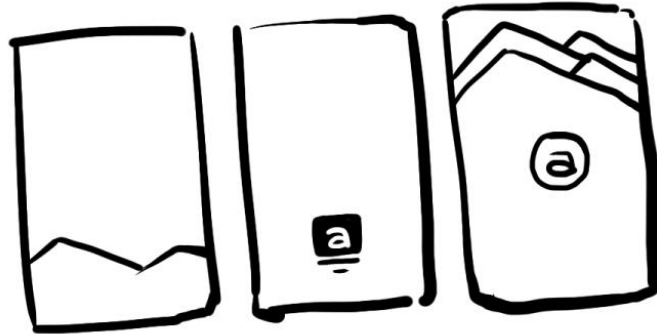
Gambar 89: Hasil Akhir Desain Kartu Aksara Nga

### 4) Deskripsi

Mengisahkan tentang sebuah kejadian bersejarah yaitu kematian Dora dan Sembada. Untuk mengenangnya, Aji Saka menyusun sebuah aksara yang saat ini dikenal dengan nama Aksara Jawa atau Aksara Hanacaraka. Dengan posisi bersila, Aji Saka mengumpulkan energi berupa serpihan yang ditinggalkan Dora dan Sembada. Kumpulan energi inilah yang secara filosofis dimaknai sebagai sebuah deret aksara Jawa berwujud kartu permainan *Axava*.

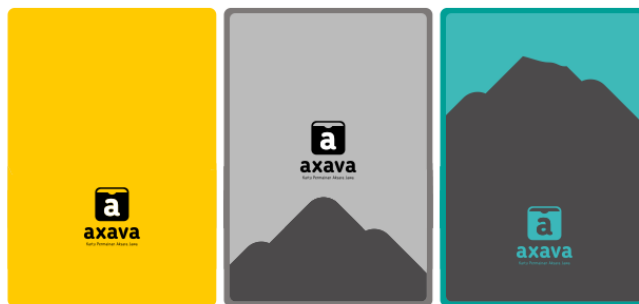
#### 4. Kartu Bagian Belakang

##### a) *Rough Layout*



Gambar 90: Sketsa Kartu Bagian Belakang

##### b) *Comprehensive Layout*



Gambar 91: Gambar yang Telah Diwarnai

##### c) *Final Design*



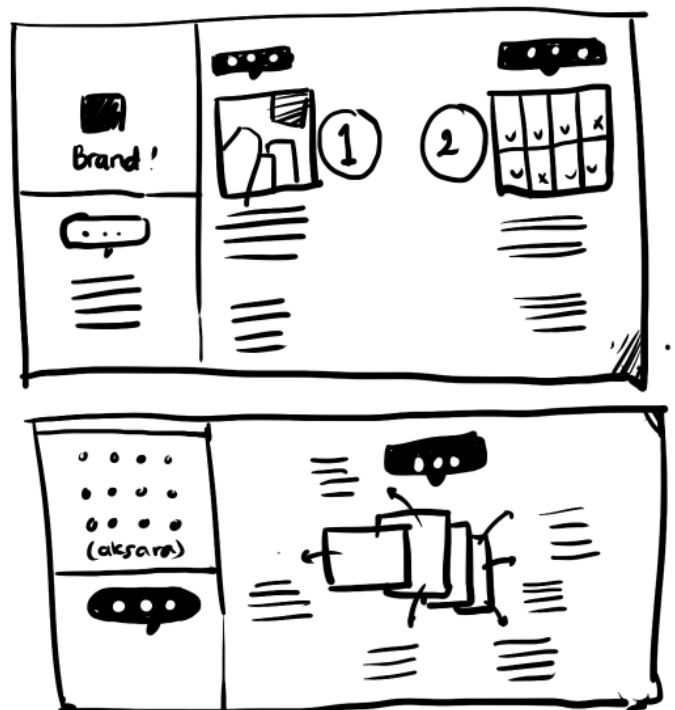
Gambar 92: Hasil Akhir Desain Kartu Bagian Belakang

- d) Nama media : Kartu
- e) Ukuran : 6 x 8,6 cm
- f) Format : Portrait
- g) Bahan : Ivory 230 gram dengan laminasi *doff*
- h) Deskripsi :

Bentuk kotak berwarna kuning sangat simpel dibumbui dengan logo *Axava*. Jika dimaknai sesuai dengan bentuk dan warna, kartu ini mirip seperti emas batangan. Perlambangan yang sangat berharga menjadi identitas utama kartu permainan aksara Jawa.

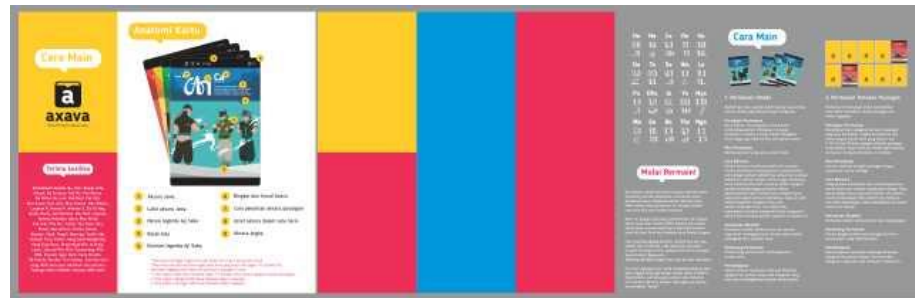
## 5. *User Guide*

- a) *Rough Layout*



Gambar 93: Sketsa *User Guide*

b) *Comprehensive Layout*



Gambar 94: Gambar yang Telah Diwarnai

c) *Final Design*



Gambar 95: Hasil Akhir Desain dan *Layout User Guide*

- d) Nama media : Kartu
- e) Ukuran : 34,4 x 16,425 cm
- f) Format : *Landscape*
- g) Bahan : *Art Paper*120 gram
- h) Deskripsi :

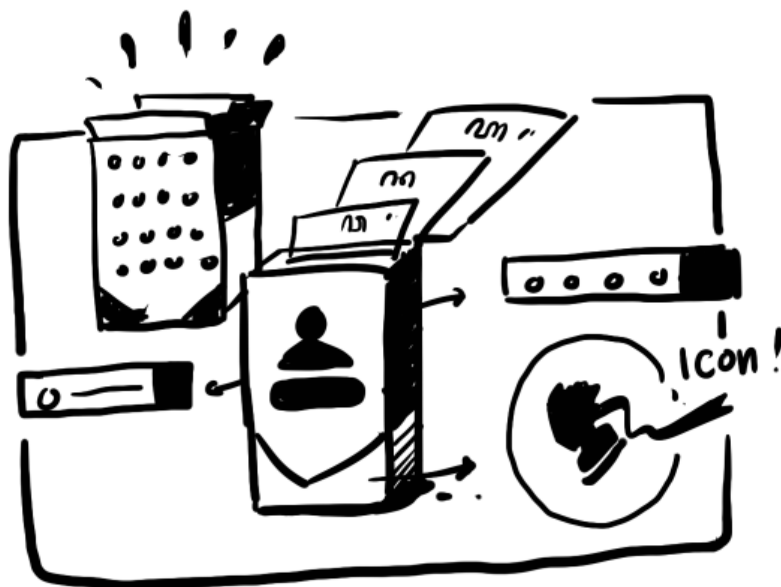
Desain *user guide* menggunakan warna yang kontras dan mencolok namun tetap enak dilihat. Warna yang dipilih sesuai dengan warna identitas *Axava* selain warna merah muda (menggantikan

warna merah) dan menghilangkan warna hijau sebagai warna komplementer warna merah.

Elemen yang terdapat dalam *user guide* meliputi *cover*, halaman ucapan terima kasih, lembar penjas elemen kartu, lembar aksara *Nglegena* dan Pasangan, lembar persiapan permainan dan yang terakhir adalah lembar permainan yang terdiri dari 2 macam permainan.

## 6. Kemasan

### a) *Rough Layout*



Gambar 96: Sketsa Kemasan Kartu Axava



b) *Comprehensive Layout*



Gambar 97: Gambar yang Telah Diwarnai

c) *Final Design*



Gambar 98: Hasil Akhir Desain Kemasan Axava

- d) Nama media : Kartu
- e) Ukuran : 17,2 x 15,348 cm
- f) Format : *Portrait*
- g) Bahan : *Ivory* 260 gram dengan laminasi *doff*
- h) Deskripsi :

Desain kemasan kartu permainan *Axava* menggunakan warna dasar putih dan hitam. Hal ini difungsikan untuk memperkuat objek atau icon berupa sosok siluet Aji Saka dengan gambar pemandangan di dalamnya. Selain itu, warna hitam dan putih juga mampu memunculkan objek yang berukuran kecil seperti huruf, tokoh *Axava* dan logo.

Kartu ini dirancang dengan ukuran yang disesuaikan dengan ukuran dan jumlah kartu. Selain itu disesuaikan pula dengan ukuran telapak tangan anak-anak hingga dewasa agar kartu tidak terlalu kecil atau terlalu besar. Ketika memegang kemasan ini dengan tangan kanan, maka ibu jari akan menempel pada foto desainer dan keempat jari yang lainnya akan menempel pada keempat tokoh *Axava*. Secara filosofis ini bermakna bahwa ibu jari sebagai induk atau awalan dari keempat jari yang lain. Desainer sebagai ibu jari dan empat tokoh sebagai jari yang lain.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah melakukan proses pengumpulan data dan perancangan karya pada Tugas Akhir Karya Seni berupa media kartu permainan “*Axava*”, dapat disimpulkan bahwa 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.

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.

## DAFTAR PUSTAKA

- Endraswara, Suwardi. 2005. *Buku Pinter Budaya Jawa*. Yogyakarta: Gelombang Pasang.
- Hadiprijono, JS. 2016. *Trampil Maca lan Nulis Aksara Jawa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Irkham, Muhammad. 2010. *Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Pembelajaran Aksara Jawa Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas Ii Sdn Torongrejo 02 Kota Batu*. Malang.
- Kbbi. *Aksara*, (Online), ([kbbi.web.id/aksara](http://kbbi.web.id/aksara), diakses 2 April 2017)
- Kusrianto, Adi. 2004. *Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis*. Yogyakarta: Andi.
- Lankow, Jason, dkk. 2014. *Infografis: Kedahsyatan Cara Bercerita Visual*. Jakarta: Gramedia
- Marianne Rosner Klimchuk, & Sandra A. Krasovec. (2007). *Desain Kemasan, Perencanaan Merek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai Penjualan*. Jakarta: Erlangga.
- Maspalah, April 2013, "Penggunaan Permainan Memasangkan Kartu", bahasa & sastra, Vol. 13, No.1, [ejournal.upi.edu/index.php/BS\\_JPBSP/article/view/760](http://ejournal.upi.edu/index.php/BS_JPBSP/article/view/760), diakses 4 Oktober 2016
- Padmosoekotjo, S. 1992. *Wewaton Panulise Basa Jawa Nganggo Aksara Jawa*. Surabaya: Citra Jaya Mukti.
- Prihantono, Djati. 2011. *Sejarah Aksara Jawa*. Yogyakarta: Javalitera.
- Riyadi, Slamet. 2002. *Tradisi Kehidupan Sastra di Kasultanan Yogyakarta*. Yogyakarta: Gama Media.
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Lay Out, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Font & Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sadiman, Arif S, dkk. 2002. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.

Zamri, Iqah. *Pengertian Permainan Menurut Beberapa Ahli*, (Online), (<https://www.scribd.com/doc/172744204/Pengertian-Permainan-Menurut-Beberapa-Ahli>, diakses 3 Oktober 2016)

### **Sumber Internet**

Sindikker. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*, (Online), (<http://sindikker.dikti.go.id/dok/UU/UU20-2003-Sisdiknas.pdf>, diakses 2 April 2017)

Wikipedia. *Aksara Jawa*, (Online), ([https://id.wikipedia.org/wiki/Aksara\\_Jawa](https://id.wikipedia.org/wiki/Aksara_Jawa), diakses 4 Oktober 2016)

Wikipedia. *Aksara*, (Online), (<https://id.wikipedia.org/wiki/Aksara>, diakses 2 April 2017)

Wikipedia. *Pengemasan*, (Online), (<https://id.wikipedia.org/wiki/Pengemasan>, diakses 29 september 2016)

Wikipedia. *Permainan*, (Online), (<https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan>, diakses 3 Oktober 2016)

## LAMPIRAN

### Lampiran 1: Hasil Wawancara

Berikut ini merupakan hasil wawancara yang dilakukan dengan Sigit Setiawan selaku guru di SDIT LHI, Niken Annisa Wahyuningsih selaku guru di SMAN 1 Sidareja, dan Hamdan Hafizh selaku *freelance* desain grafis. Wawancara dilakukan kepada guru dan pegiat desain grafis karena mereka benar-benar mengetahui kebutuhan anak dalam proses pengenalan aksara Jawa serta dapat menilai hasil karya dari proses hingga hasil akhir.

Wawancara ini dilakukan secara online dari kampus pada jam 20.00 WIB tanggal 24 Mei 2017. Pertanyaan dan Jawaban wawancara adalah sebagai berikut:

1. Apakah media *Axava* sesuai dengan materi dasar aksara Jawa untuk anak?

Hamdan:

Ya, sudah sesuai. *Axava* membantu anak lebih mudah mengenali aksara Jawa.

Niken:

Keren banget. Ada alur cerita legenda Aji Saka. Coba ditambahi aksara sandhangan dan lain-lain.

Sigit:

Cukup sesuai. Dapat dimainkan oleh anak seusia kelas 5 SD dengan mudah.

2. Apakah *Axava* sesuai untuk mengenalkan aksara Jawa pada anak usia 5-15 tahun?

Hamdan:

Ya. Ilustrasi tokoh dan warna-warna yang digunakan sudah sesuai. Namun terdapat unsur yang masih perlu dihindari yaitu darah.

Niken:

Sudah cukup baik, dengan visualisasi legenda Aji Saka di setiap lembar kartu, memudahkan anak untuk mengenal aksara Jawa.

Sigit:

Sudah cukup baik. Media kartu cukup tepat sebagai media yang interaktif.

3. Apakah *Axava* mudah digunakan sebagai media pengenalan aksara Jawa?

Hamdan:

Mudah dan perlu ditambahkan beberapa aksara yang lain sehingga akan lebih lengkap.

Niken:

Media *Axava* dapat menumbuhkan minat anak-anak untuk belajar aksara Jawa dengan cara yang menyenangkan.

Sigit:

Setelah digunakan anak didik saya, mereka sangat antusias dan langsung bisa memainkan kartu permainan *Axava*. Tidak butuh waktu yang lama dalam memahami *user guide* yang ada di kartu.

## Lampiran 2: Hasil Uji Coba *Axava*

Kartu permainan *Axava* telah diujicobakan oleh beberapa orang. Pendapat mereka bermacam-macam. Ada yang berpendapat bahwa tulisannya terlalu kecil, ada pula yang sudah cocok dengan model yang telah dibuat. Demikian respon pengguna kartu permainan *Axava*:

1. Nuryasin (mahasiswa) berpendapat bahwa kartu permainan *Axava* memuat nilai kearifan lokal melalui ilustrasi legenda Aji Saka. Pemilihan gaya ilustrasi terlalu dewasa. Ukuran *font* pada kartu terlalu kecil. Ditinjau dari warna pada kartu enak dilihat.
2. Yajit Satriyo Budi (mahasiswa) menganggap karya *Axava* menarik dan inovatif. Karya tersebut cocok untuk berbagai kalangan masyarakat. Selain untuk media permainan, *Axava* dapat menjadi media belajar untuk semua orang terutama mereka yang ingin mengerti lebih dalam tentang aksara Jawa.
3. Saeful Mujahid (mahasiswa) tidak pernah menyangka bahwa akan ada karya seperti *Axava*. Sebuah ilustrasi legenda Aji Saka dipadukan dengan pembelajaran aksara Jawa dalam sebuah kartu permainan. Ukuran tulisan narasi dapat diperbesar agar lebih mudah dibaca.
4. Sofyan Ari Subehi (guru sekolah dasar) mengungkapkan bahwa kartu permainan *Axava* sangat cocok untuk pengajaran di sekolah-sekolah. Media pembelajaran yang menarik dan inovatif sangat diperlukan oleh pengajar di sekolah.



### Lampiran 3: Dokumentasi Gambar



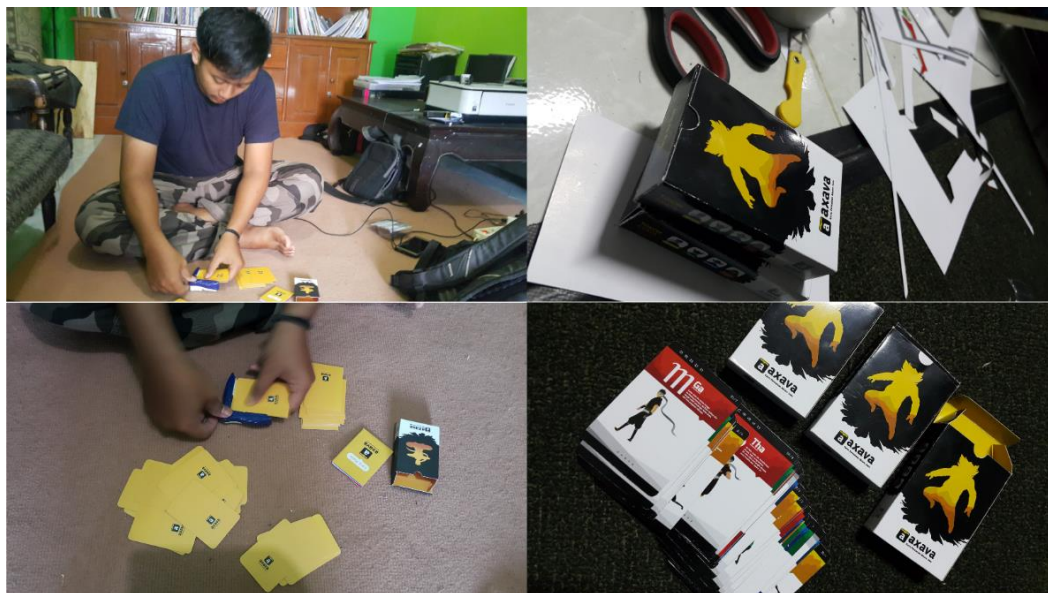
Gambar 99: Perubahan Desain Kartu Permainan Axava



Gambar 100: Proses Perancangan Logo Axava



Gambar 101: Proses Desain Karakter



Gambar 102: Proses Pemotongan Kartu Permainan Axava



Gambar 103: Fiksasi Desain Pasca Cetak



Gambar 104: Penggunaan Kartu Permainan Axava sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas 5 SDIT LHI

#### Lampiran 4: Kumpulan Foto Bersama Axava



Gambar 105: Kumpulan Dokumentasi Pra, Saat dan Pasca Pameran