

## MELESTARIKAN AKSARA SUNDA SEJAK DINI MELALUI MEDIA BUKU INTERAKTIF

Deragil Ilman Nafian, Eka Noviana, Wuri Widyani Hapsari

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Fakultas Arsitektur DAN Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: [deragil38@gmail.com](mailto:deragil38@gmail.com), [e.noviana@itenas.co.id](mailto:e.noviana@itenas.co.id)

### Abstrak

Salah satu upaya untuk mengenalkan kembali aksara sunda adalah melalui media buku interaktif. Terutama bagi murid sekolah dasar di bangku kelas satu hingga tiga, mereka membutuhkan upaya dan perhatian lebih di hari dini. Ini dikarenakan anak-anak membutuhkan proses pembelajaran yang seru, interaktif namun menarik, serta efektif. Terungkap bahwa meskipun potensi minat masih ada, keterbatasan akses informasi yang pantas dan kekhawatiran terkontaminasinya budaya sendiri oleh budaya lain, sehingga menyebabkan degradasi moral.

Melalui penggunaan teknologi dan teknik pengajaran kontemporer, buku interaktif ini dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak-anak. Buku ini menekankan pentingnya pendidikan budaya dalam menumbuhkan rasa identitas dan kebanggaan yang kuat. Melalui ilustrasi yang hidup, aktivitas interaktif, dan penceritaan, buku ini mendidik tentang aksara Sunda sekaligus memberikan pengetahuan budaya yang penting.

Dengan mengatasi tantangan pelestarian budaya di dunia yang mengglobal, proyek ini bertujuan untuk menghidupkan kembali minat terhadap aksara Sunda dan memastikan relevansinya di era digital. Pendekatan ini menggarisbawahi peran penting pendidikan dalam melestarikan warisan budaya dan merancang metode inovatif untuk mengintegrasikan budaya tradisional ke dalam pendidikan modern.

**Kata Kunci:**

*Buku pop up, Aksara sunda, Kebudayaan, Literatur*

### Abstract

*One of the efforts to reintroduce Sundanese script is through a medium, an interactive book. Especially accounting for children in elementary, grades one to three, it is known that they need guidance and effort for pursuing engagement in cultural morals from an early age. This is due to children requiring a fun, interactive yet interesting and effective learning process. It is discovered that although the potential of fascination is present, the limitation on access to information that is proper and the worry that other cultures have contaminated the culture causes moral degradation.*

*By using contemporary technology and teaching techniques, the interactive book is designed to establish an enjoyable learning setting for young children. It emphasizes the significance of cultural education in fostering a strong sense of identity and pride. Through vibrant illustrations, interactive activities, and storytelling, the book educates about the Sundanese script while imparting important cultural knowledge.*

*Through addressing the challenges of preserving culture in a globalized world, the project aims to reignite interest in the Sundanese script and ensure its relevance in the digital era. This approach underscores the critical role of education in preserving cultural heritage and devising innovative methods to integrate traditional culture into modern education.*

**Keywords:**

*pop up book, Sundanese script, Culture, Literature*

## 1. Pendahuluan

Aksara Sunda adalah salah satu penulisan huruf yang digunakan untuk menuliskan kata-kata dalam bahasa sunda. Melalui perjalanan sejarah sekitar abad 5 Aksara sunda adalah hasil dari ortografi. Awal mula dari Aksara sunda ditemukan disekitar Kebon Kopi yang disebut dengan Prasasti Kebon Kopi 2 atau disebut juga dengan Prasasti Juru Pangambat (Holida Alawiyah dan Sutisna 2016).

Aksara sunda merupakan suatu unsur untuk mengungkapkan atau mengekspresikan suatu bahasa sebagai sebuah simbol visual. Asal mula aksara berasal dari bahasa Sansekerta “a” dan “kshara” yang berarti tidak termusnahkan, yang dapat diartikan dengan suatu yang kekal (Utroq Trieha, 2014).

Aksara sunda merupakan merupakan salah satu unsur budaya yang harus dilestarikan khususnya oleh masyarakat jawa barat (Holida Alawiyah 2016).Oleh karena itu Pemerintah Provinsi Jawa Barat menetapkan Perda NO. 6 Tahun 1996 mengenai Pelestarian, Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Sastra dan Aksara Sunda. Salah satu cara yang dapat dilakukan dengan mengenali aksara sedari kecil agar dapat menjadi pembelajaran interaktif untuk anak usia dini. Pengenalan aksara sunda biasanya dapat dimulai dari aksara ngalagena yang merupakan dasar proses pembelajaran.

Aksara sunda terbagi menjadi 4 bagian yaitu Aksara Swara, Aksara Ngalagena, Aksara Rarangken, dan Aksara Angka, dari ke- empat aksara tersebut memiliki peran dan fungsi masing-masing. Aksara Ngalagena ditemukan pada naskah gebang, naskah ini merupakan aksara yang terstruktur. Aksara Ngalagena sendiri memiliki 18 huruf yang berbunyi ka, ga, nga, ca, ja, nya, ya, ra, la, wa, sa, ha. Setiap huruf dari aksara ini memiliki perbedaan bentuk namun juga beberapa memiliki kesamaan. Untuk mempermudah pengenalan aksara sunda dibutuhkannya media interaktif untuk menarik perhatian anak-anak agar dapat mengenal aksara sunda dengan mudah.

Salah satu media yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan buku pop-up. Karna buku Pop-up adalah salah satu buku yang dapat menyajikan visualisasi dengan bentuk yang menarik, sehingga dapat menimbulkan kejutan dan rasa kagum pada anak saat membuka setiap halaman (Khoirotun, 2014).

## 2. Metode/Proses Kreatif

Perancangan ini dimulai dengan melakukan tinjauan terhadap literatur yang sudah ada dalam buku “...” yang ditulis oleh “...”, dalam buku tersebut terdapat simbolis yang menceritakan dari setiap huruf aksara sunda yang diadaptasi melalui kebudayaan india. Penggunaan simbolis yang diadaptasi menjadi aksara ini lah yang diteliti lebih dalam dan dijadikan salah satu kebudayaan sunda yang dapat dipelajari dan telah dialih bentukkan menjadi lebih dinamis, interaktif serta lebih mudah untuk di akses dan didapatkan oleh masyarakat luas.

### Design Thinking

#### Empati (empathize)

- Kurangnya minat anak usia dini untuk mempelajari kebudayaan sunda.
- Memahami kebutuhan anak di usia dini mengenai kurangnya moral kebudayaan bangsa.

#### Definisi (Define)

- Mengetahui permasalahan yang ada melalui kebutuhan anak dalam pemahaman kebudayaan sunda agar dapat membubuhkan minat untuk mengenal aksara sunda dengan cara yang lebih interaktif.

#### Ideasi (ideate)

- Melakukan brainstorming untuk mendapatkan berbagai macam ide dan konsep untuk memecahkan permasalahan yang ada

**Prototyping (Prototype)**

- Membuat beberapa prototype dengan acuan referensi yang ada
- Menguji prototype tersebut untuk mengetahui efektivitas dari produk yang akan dibuat

**Uji (Test)**

- Tahapan uji coba yang melibatkan konsumen untuk mengidentifikasi permasalahan yang akan datang

### **3. Diskusi/Proses Desain**

**Data dan Fakta**

Mengenalkan kembali aksara sunda kepada anak-anak di usia 7 - 12 tahun, dapat meningkatkan moral budaya mereka akan adanya aksara sunda yang sudah mulai punah di era globalisasi ini, dengan menggunakan buku interactive diharapkan anak-anak tertarik untuk berkenalan dengan aksara sunda.

Pengenalan ini melakukan wawancara terhadap anak usia 7 - 12 tahun dimana saya bertanya kepada mereka apakah mereka mengetahui apa itu aksara sunda?, dan kebanyakan dari mereka menjawab tidak, maka dari itu saya bertujuan untuk sekedar mengenalkan kepada mereka aksara sunda, didukung juga oleh data-data dan mitos yang sudah saya kumpulkan, dari situlah saya bisa membuat pop up book.

**Mengapa anak penting untuk dikenalkan dengan budaya**

Menurut penelitian Denis Desfriyati, Arfi Purnama Nur Indah, Tin Rustini, Muh. Husen Arifin (mengangkat isu yang penting dalam konteks globalisasi, yaitu dampaknya pada nilai-nilai karakter anak-anak sekolah dasar (SD). Beberapa poin penting yang dapat diambil dari tulisan ini adalah:

**Pengaruh Globalisasi:** Globalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam budaya dan nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat. Anak-anak di SD tidak terkecuali dari pengaruh ini, dan mereka cenderung terpapar pada budaya dan nilai-nilai global yang masuk melalui media, teknologi, dan interaksi sosial. **Penurunan Nilai-nilai Karakter:** Penulis menyoroti penurunan nilai-nilai karakter di kalangan anak-anak SD, seperti kurang sopan santun, mencontek saat ujian, dan kurangnya kepekaan sosial. Ini bisa menjadi hasil dari eksposur yang lebih besar terhadap budaya global yang mungkin kurang mengutamakan nilai-nilai lokal dan etika. **Metode Penelitian:** Penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif dan studi literatur serta studi kepustakaan untuk menggali lebih dalam tentang masalah ini. Ini adalah pendekatan yang tepat untuk menganalisis dampak globalisasi pada anak-anak SD, karena melibatkan pemahaman mendalam tentang perubahan budaya dan nilai-nilai karakter.

**Pentingnya Kebudayaan Lokal:** Tulisan ini menekankan pentingnya menjaga dan menghormati kebudayaan lokal di tengah arus globalisasi. Ini adalah tantangan yang nyata dalam memastikan bahwa anak-anak tidak kehilangan akar budaya mereka dan tetap memahami dan menghargai nilai-nilai lokal. **Pendidikan Nilai:** Salah satu solusi yang bisa dijelaskan dalam tulisan ini adalah perlunya pendidikan nilai-nilai karakter, termasuk pengenalan dan pemahaman nilai-nilai budaya lokal. Sekolah dapat memainkan peran penting dalam membantu anak-anak memahami pentingnya nilai-nilai tersebut. Menghadapi globalisasi, pendidik, orang tua, dan masyarakat perlu bekerja sama untuk memastikan bahwa anak-anak menerima pendidikan yang seimbang antara pengaruh global dan nilai-nilai budaya lokal. Ini dapat membantu mereka menjadi individu yang terbuka terhadap berbagai budaya, tetapi juga memahami dan menghormati akar budaya mereka sendiri.

**Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar**

Tingkatan kelas di sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga, sedangkan kelas-tinggi terdiri dari kelas empat, lima, dan enam (Supandi, 1992: 44). Proses belajar pada siswa kelas rendah harus dikembangkan secara

interaktif. Mereka masih banyak membutuhkan perhatian karena fokus konsentrasinya masih kurang, perhatian terhadap kecepatan dan aktivitas belajar juga masih kurang. Hal ini memerlukan kegigihan guru dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif

(Sekar & Kawuryan, 2011). Menurut Iai dkk. (2021) dalam artikel berjudul "Characteristics of Children Age of Basic Education" memaparkan bahwa terdapat beberapa karakteristik anak usia sekolah dasar, antara lain: senang bermain, senang bergerak.

### **Target Audiens**

#### **Demografis**

- Pelajar usia 7 – 10 tahun, golongan ekonomi menengah keatas
- Perempuan dan laki laki

#### **Geografis**

- Urban (kota Bandung)

#### **Psikografis**

- Menyukai produk dengan nilai estetika tinggi
- Senang bermain, Aktif, Senang memperagakan sesuatu dengan secara langsung dan memiliki rasa penasaran tinggi
- Ingin mencoba hal baru

#### **Teknografis**

- Sudah mengenal cara membaca buku

### **Personifikasi target audiens**



Althaf Ziggy Rahman, kelas 3 sd priangan istiqamah bandung. Hobinya ialah bermain Bersama temannya, Ziggy pun seorang anak yang memiliki rasa penasaran yang sangat tinggi mengenai sejarah, tetapi dikarenakan pelajaran sejarah yang membosankan dia sering sekali tertidur di kelas.

### **Insight Target Audience**

#### **Needs**

- Mengetahui Aksara sunda melalui buku interactive
- Adanya media yang menyediakan cerita cerita mengenai huruf aksara sunda

#### **Wants**

- Sesuatu yang menarik, Belajar sembari bermain

#### **Fears**

- Terlalu banyak tulisan yang harus dibaca
- Takut dengan Bahasanya yang sulit
- Takut tidak tertarik untuk mempelajarinya di kemudian hari

#### **Dreams**

- Suasana belajar yang menyenangkan, memahami materi dengan mudah
- Tertarik untuk mempelajari aksara sunda lebih lanjut

### **3.1 Analisa S W O T**

#### **Strength**

- Menambah Awareness adanya Aksara Sunda
- Mitos dan legenda bisa menjadi kunci ketertarikan Aksara Sunda

#### **Weakness**

- Tidak banyak yang memahami aksara sunda
- Butuh banyak diksi untuk menyampaikan cerita yang ada dibalik aksara sunda
- Tidak semua orang suka mempelajari aksara sunda

#### **Opportunities**

- Membangun awareness, reputasi dan persepsi mengenai Aksara sunda
- Dapat bercerita melalui mitos menggunakan aksara sunda
- Dapat mempelajari Bahasa baru
- Menjadi sebuah kebanggaan bisa berbahasa aksara

#### **Threat**

- Tidak bisa langsung bisa memahami aksara sunda
- Memperkenalkan aksara sunda akan sangat sulit kepada anak dibawah umur 10 tahun karena kurang menarik dalam segi bahasanya

#### **Matrix S W O T**

| <b>SWOT</b>          | <b>Strength</b>                                                             | <b>Weakness</b>                                                                    |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Opportunities</b> | Membuat buku tentang aksara sunda sebagai identitas intelektual orang sunda | membuat buku ajar mengenai aksara sunda dengan interaktif agar mudah dipahami      |
| <b>Threats</b>       | Kampanye cerita budaya literatur                                            | membuat buku yang menampilkan kelebihan aksara sunda sebagai identitas orang sunda |

#### **Tawaran solusi Matriks SWOT**

Memperkenalkan Aksara sunda melalui buku interaktif untuk menumbuhkan kepedulian anak terhadap budaya sunda.

### 3.2 *Message planning*

General Message : Mengenalkan aksara sunda melalui perancangan media buku interactive agar dapat meningkatkan moral budaya indonesia.

Problem Statement : Untuk memperkenalkan aksara sunda kepada siswa SD kelas rendah (kelas 1-3) diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif

Insight : Ingin mencoba suatu hal yang baru dan bermanfaat bagi moral budaya di Indonesia

**WHAT TO SAY:** “Kenali dan pahami Warna warna dibalik aksara sunda”

### 3.3 *Laswell Model*

**Who :** Kemendikbud

**Says What**

Target insight : Ingin mencoba hal baru yang memiliki manfaat bagi moral budaya Indonesia

Problem : Rendahnya awareness dari aksara sunda disebabkan oleh tidak adanya pengenalan sejak usia dini

Pesan : Meningkatkan awareness aksara sunda melalui perancangan media buku interaktif agar aksara sunda bisa dikenalkan sejak usia dini

**In Which Channel**

Buku ilustrasi interaktif yang akan dijadikan media pendukung pembelajaran di kelas 1-3 Sekolah Dasar/SD kelas rendah.

**To Whom**

Siswa laki-laki/perempuan kelas 1-3 Sekolah Dasar (Kategori siswa SD kelas rendah) di kota Bandung yang aktif, senang bermain, dan menginginkan proses belajar yang menarik dan mudah dipahami.

**With What Effect**

Memahami aksara sunda dan bisa memperkenalkan aksara sunda kepada teman temannya

### **How To Say**

*Creative approach*

- *Come and Play*

Menyajikan informasi melalui media interaktif yang melibatkan pembaca untuk berinteraksi dan bermain dengan buku.

- *Telling stories*

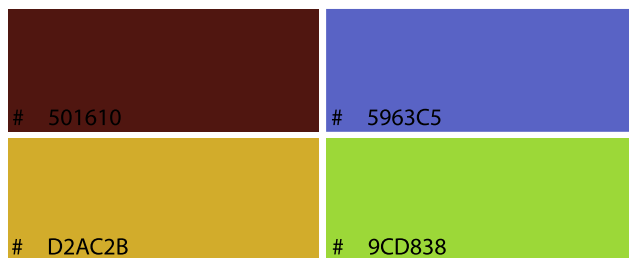
Menyampaikan informasi terkait aksara sunda dengan teknik bercerita dengan tujuan memudahkan anak memahami informasi dan pesan yang hendak disampaikan. Agar anak tidak mudah bosan dan tertarik dengan materi yang akan disampaikan.

### **Tone and Manner**

- *Fun and educative*

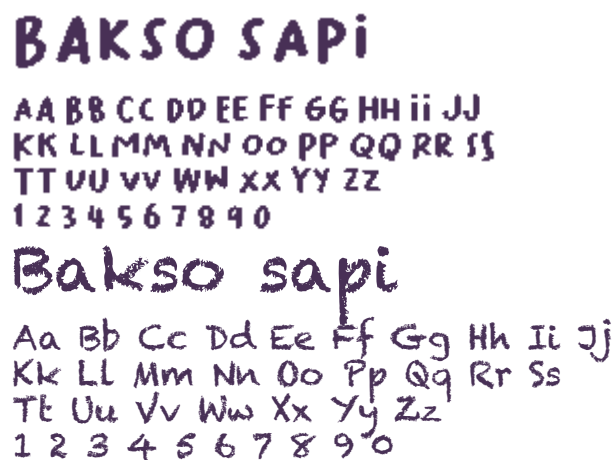
Konsep ini dipilih selain untuk mengajak pembaca berpetualang melalui buku ilustrasi interaktif yang dibuat, pembaca juga diajak untuk memahami informasi dengan cara yang menyenangkan.

- *Color pallete*



Gambar 1. *Color pallete* dengan kata kunci *fun and educative*

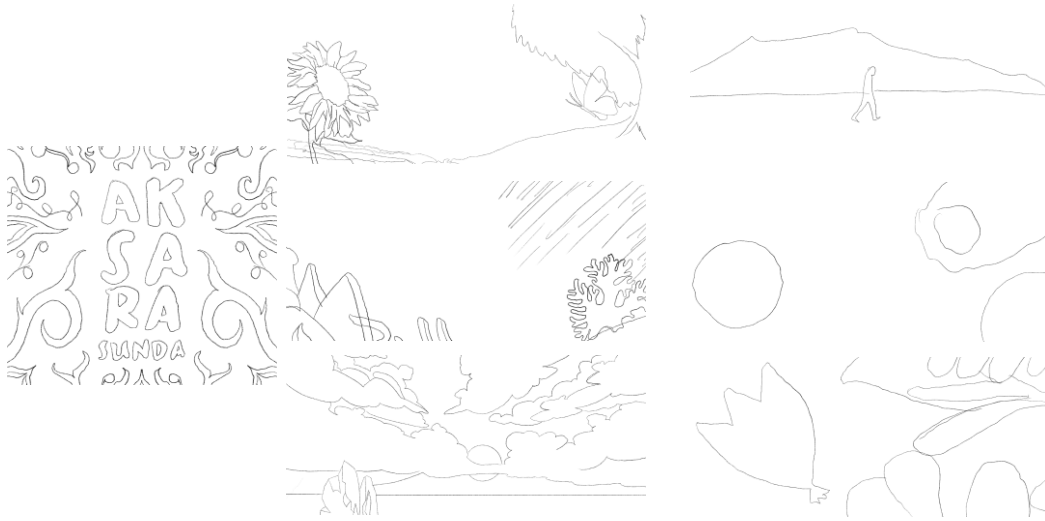
### 3.4 *Typografi*



Gambar 2. Typografi dengan font Bakso sapi

tipografi yang digunakan dalam buku pop up ini adalah gaya asik dan informal sehingga para pembaca bisa membaca tulisan dengan baik, jelas, dan mudah dimengerti.

### 3.5 *Sketsa*



Gambar 3. Sketsa pembuatan popup book

### 3.6 *Finalisasi*





Gambar 4. Finalisasi dari popup book

#### 4. Kesimpulan

Setelah melakukan uji coba terhadap target audience, dapat disimpulkan di era globalisasi ini masih banyak sekali anak-anak yang memiliki minat untuk membaca dibekali dengan media buku yang memiliki visual yang menarik. Aksara sunda sangat berpotensi untuk di perkenalkan Kembali kepada anak-anak agar tidak terjadinya degradasi moral dimana budaya barat sangat rentan untuk mempengaruhi moral kebudayaan anak.

#### 5. Daftar Referensi

Sicilia, A., Dewi, E. P., Rahmadiano, A., & Pramudya, B. (2022). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI LIFT THE FLAP SEBAGAI MEDIA EDUKASI FAUNA ENDEMIK DI INDONESIA UNTUK ANAK USIA 6-9 TAHUN. Dalam SAINSBERTEK Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi (Vol. 3, Nomor 1). DKV.

Sit, M. (2017). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Pertama Dr. Masganti

Sit, M. Ag. (Edisi Pertama). KENCANA. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=EBZNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA25&dq=perkembangan+usia+anak&ots=UEpY8O3ZQM&sig=pLsSac2FCrRhMWVzC9o ch2QDxqg&redir\\_esc=y#v=onepage&q=perkembangan%20usia%20anak&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=EBZNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA25&dq=perkembangan+usia+anak&ots=UEpY8O3ZQM&sig=pLsSac2FCrRhMWVzC9o ch2QDxqg&redir_esc=y#v=onepage&q=perkembangan%20usia%20anak&f=false)

Moleong, L. (2018). Metodologi penelitian kualitatif. PT Remaja Rosdakarya. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1133305>

Aditia Gunawan (2019). BHIMA SVARGA Seri penerbitan dan disertasi no. 4 Jakarta, Perpustakaan Nasional Republik Indonesia