

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI BAHASA CIREBON BERBASIS MEDIA CETAK UNTUK KELAS III SEKOLAH DASAR STUDI KASUS: SDN 1 KALIGAWE WETAN KABUPATEN CIREBON

Safira Nuraini¹, Ine Rachmawati², Kusnadi³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi

Universitas CIC (Catur Insan Cendekia)

Jln. Kesambi No 202 Telp 220250

Kota Cirebon, Jawa Barat 45133

e-mail : safiranuraini462@gmail.com, ine.rachmawati@cic.ac.id, kusnadicic@gmail.com

ABSTRAK

Mata pelajaran bahasa daerah diajarkan di sekolah dasar sejak kurikulum 2013 diberlakukan. Belajar bahasa daerah merupakan hal yang penting agar bahasa tetap terjaga. Sekolah Dasar yang mempelajari bahasa daerah umumnya dimulai sejak kelas III, begitupun dengan para siswa kelas III SDN 1 Kaligawe Wetan yang mempelajari bahasa Cirebon sebagai bahasa daerah. Media edukasi seperti buku interaktif yang diaplikasikan pada mata pelajaran Bahasa Cirebon dapat membantu para siswa dalam mempelajarinya. Hasil dari perancangan ini berupa media edukasi berbasis buku interaktif bahasa Cirebon dan media penunjangnya yaitu video pembelajaran, yang dikemas dengan menarik, edukatif dan interaktif.

Kata kunci : Media, Buku, Interaktif, Bahasa, Cirebon

ABSTRACT

Regional language subjects have been taught in elementary schools since the 2013 curriculum was enacted. Learning regional languages is important so that the language is maintained. Elementary schools that learn the regional language generally start from the third grade of elementary school, as well as the third grade students of SDN 1 Kaligawe Wetan who learn the Cirebonese as regional language. Educational media such as interactive can be applied to Cirebonese subjects in order to help students learn it. The result of this research is an interactive book-based educational media in the Cirebonese and its supporting media, namely learning videos, which are packaged in an interesting, educative and interactive way. With the aim of being able to help third grade students who have difficulty in learning Cirebon language subjects.

Keywords: Media, Books, Interactive, Language, Cirebon

1. PENDAHULUAN

Indonesia mempunyai keberagaman dengan segala bentuknya, seperti keberagaman budaya dan bahasa. Hal itu menjadi keunikan tersendiri dari Indonesia. Keberagaman tersebut memuat dalam berbagai aspek seperti budaya, adat istiadat dan bahasa. Keberagaman bahasa tiap daerah berbeda-beda, dan bahasa dari tiap daerah tersebut menjadi bahasa keseharian masyarakat setempat. Kota Cirebon juga mempunyai bahasa yang digunakan masyarakat setempat. Secara umum di Kota Cirebon menggunakan bahasa Cirebon sebagai keseharian atau terkadang bahasa Indonesia. Biasanya, bahasa Cirebon memiliki beberapa dialek pada tiap daerahnya. Bahasa Cirebon juga mempunyai jenisnya yaitu *basa bebasan* atau krama untuk bahasa Cirebon halus dan *basa ngoko* untuk bahasa Cirebon kasar.

Kurikulum 2013 pada setiap Sekolah Dasar di Kota atau Kabupaten Cirebon mewajibkan bahasa daerah masuk dalam mata pelajaran yang wajib dipelajari. Bahasa Cirebon dipelajari dimulai dari kelas III Sekolah Dasar di mana materi yang diajarkan merupakan bahasa Cirebon tingkat dasar. Tetapi tiap daerah di Kota atau Kabupaten Cirebon tidak semua masyarakatnya dapat menggunakan bahasa Cirebon sehari-hari. Seperti yang terjadi di Desa Kaligawe Wetan

Wilayah Cirebon Timur, umumnya bahasa yang digunakan oleh masyarakat setempat yaitu bahasa Sunda sebagai bahasa sehari-hari. Kaligawe Wetan sendiri berbatasan dengan Kabupaten Kuningan, yang di mana bahasa sehari-hari menggunakan bahasa Sunda. Bahasa Cirebon sebenarnya diajarkan sebagai mata pelajaran di SDN 1 Kaligawe Wetan. Bahasa Cirebon masuk dalam mata pelajaran wajib dimulai dari kelas III Sekolah Dasar, tentu hal itu menjadi kesulitan dari para siswa terutama karena mereka tidak menggunakan bahasa Cirebon dalam keseharian. Hal ini menyebabkan bahasa Cirebon jadi terdengar asing ketika dipelajari.

Keterbatasan media ajar yang relevan untuk digunakan selama masa pandemi Covid-19 membuat murid mengalami kesulitan memahami materi dan kurang termotivasi dalam mempelajari bahasa Cirebon. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis membuat perancangan media edukasi berupa buku interaktif yang dikemas dengan menarik dan edukatif, serta media penunjang berupa video pembelajaran. Buku interaktif dibuat berdasarkan hasil kuesioner kepada para siswa kelas III Sekolah Dasar.

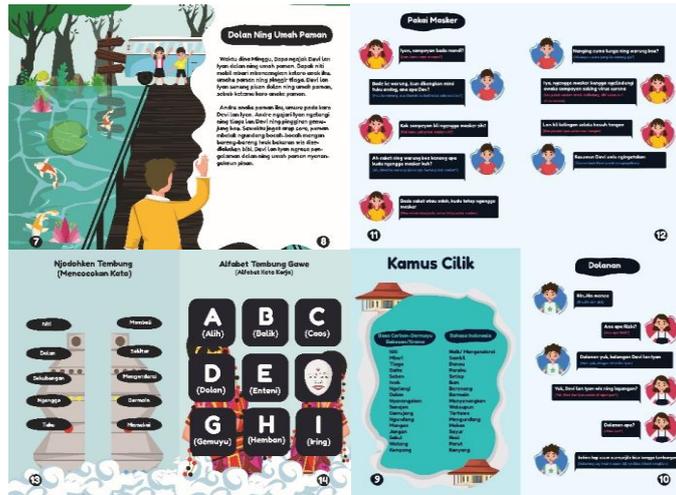
2. METODE PENELITIAN

Data-data riset dalam perancangan ini dikumpulkan dengan melakukan observasi langsung di sekolah, wawancara dengan guru wali kelas (pengumpulan data kualitatif), dan menyebarkan kuisisioner (pengumpulan data kuantitatif) pada para siswa kelas III SDN 1 Kaligawe Wetan. Setelah data terkumpul, data akan dianalisis menggunakan metode 5W1H. Kemudian dilakukan juga analisis SWOT untuk menganalisis media terdahulu yang sering digunakan oleh guru dalam mengajari mata pelajaran bahasa Cirebon dan media yang sekarang akan dibuat oleh penulis melalui buku interaktif dengan media penunjang video pembelajaran.

Berdasarkan data wawancara dan kuesioner metode pembelajaran yang efektif dan ideal digunakan pada pembelajaran bahasa Cirebon ialah berbasis ceramah dan tanya jawab.. Metode ceramah dan tanya jawab digunakan untuk mempermudah guru dalam mengajar dan murid untuk memahami materi mata pelajaran bahasa Cirebon. Berdasarkan wawancara tersebut juga, diketahui diperlukan alat bantu ajar selain buku cetak yang telah ada. Hasil riset data tersebut diimplementasikan menjadi solusi media cetak berupa buku pembelajaran interaktif dengan visualisasi pendekatan ilustrasi kartun, dan media penunjang lainnya berupa video pembelajaran yang akan diimplementasikan kedalam media *youtube* pada *channel youtube* SDN 1 Kaligawe Wetan.

Proses yang sudah dilakukan dalam perancangan media buku interaktif bahasa Cirebon berupa hasil desain media buku interaktif dan *mockup* desain pada buku interaktif. Buku yang sudah di desain kemudian dicetak menggunakan kertas BW 310 grm dengan ukuran media buku 36,4 x 25,7.





Gambar 1. Hasil rancangan desain buku interaktif
Sumber: penulis





Gambar 2. Mock Up pada media buku
Sumber: penulis

4. HASIL PEMBAHASAN

Hasil pembahasan dari permasalahan diatas yaitu meliputi :

4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan pada buku interaktif bahasa Cirebon dengan pokok bahasan yang akan disampaikan melalui media yang akan dibuat meliputi kata kerja dan kata benda yang digunakan dalam sehari-hari. Mengingat materi yang akan disampaikan merupakan pelajaran paling dasar bahasa Cirebon, oleh sebab itu berdasarkan referensi dari buku materi bahasa Cirebon kelas III Sekolah Dasar, kata kerja dan kata sifat sehari-hari penting untuk dipelajari oleh para siswa. Kemudian konsep yang digunakan selama pembelajaran bahasa Cirebon yaitu konsep belajar yang menyenangkan, agar para siswa tidak merasa jenuh dan tertekan ketika mempelajari mata pelajar bahasa Cirebon, konsep pembelajaran yang akan diterapkan melalui media buku interaktif dan media video pembelajaran yang dapat diakses melalui *platform youtube*. Format desain yang digunakan pada media pembelajaran yaitu dengan bentuk media buku interaktif dengan media penunjang berupa video pembelajaran.

4.2 Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan untuk membuat media buku interaktif dan video pembelajaran meliputi :

1. Tone Colour

Jenis warna yang digunakan yaitu warna-warna cerah, tujuannya untuk menarik perhatian mata para siswa kepada media yang akan dirancang.



Gambar 3. Tone Warna pada media buku(cmyk)

Sumber : penulis



Gambar 4. Tone Warna pada media video(RGB)

Sumber : penulis

2. *Type* Tipografi

Pemilihan jenis *font* yang digunakan sangat penting, dengan mempertimbangkan tingkat keterbacaan dan target *audience*. *Font* yang digunakan jenis sans serif yaitu *font* Fredoka *One*. Jenis *font* ini nantinya akan diimplementasikan pada media buku interaktif dan media penunjang yang berupa video pembelajaran.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,; ' " (!?) +-*/=

Gambar 5. Font
Sumber : penulis

3. *Design Styles*

Jenis *design style* yang digunakan dalam perancangan media yaitu jenis *flat design*, *design style* ini banyak digunakan dan populer. *Style design* ini diimplementasikan dalam visualisasi ilustrasi yang dibutuhkan selama proses perancangan media buku dan media penunjang video pembelajaran.

4. *Illustration Style*

Jenis ilustrasi yang digunakan yaitu ilustrasi kartun dengan teknik *vector*, hal itu disesuaikan dengan kebutuhan dari media yang akan dirancang dan mempertimbangkan dari jenis ilustrasi yang disukai oleh target *audience*.

5. *Page Layout Style*

Layout yang digunakan pada perancangan media cetak yang berupa buku edukasi bahasa Cirebon yaitu *2 column even*. Di mana *layout* yang berisikan materi pembelajaran dan visualisasi ilustrasi ditempatkan bersebelahan. Sedangkan untuk media penunjang yang berupa video yaitu menggunakan *style landscape* dengan *layout one page*.

5. KESIMPULAN

Mata pelajaran bahasa Cirebon tidak semua para siswa dapat memahami dan mengikutinya. Walaupun para siswa berada dalam wilayah Cirebon, tetapi masih banyak beberapa daerah yang tidak dapat memahami mata pelajaran bahasa Cirebon serta menggunakan bahasa Cirebon. Mata pelajaran bahasa Cirebon yang diajarkan di Sekolah Dasar, memungkinkan para siswa setidaknya mengenali bahasa Cirebon. Oleh sebab itu mata pelajaran ini ada pada kelas III Sekolah Dasar, materi yang dapat dipelajari dari mata pelajaran bahasa Cirebon seperti membaca cerita, membaca pantun, ataupun puisi. Namun untuk bahasa dasar seperti bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dalam menggunakan bahasa Cirebon, tidak diperjelaskan lebih luas. Oleh sebab itu perancangan ini dibuat agar memperluas pengetahuan mereka dan membantu para siswa khususnya kelas III Sekolah Dasar dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Cirebon.

Beta, L. (2008). *Penerapan Multi Image Pada Desain Alas Kaki Wanita*. (Tugas Akhir). Sekolah Sarjana Program Studi Desain Produk. (Institut Teknologi Bandung).

www.hygmatic.com/article/571/pengertian-cmyk-dan-rgb/, diakses pada 24 Juni, pukul 12.17 WIB

<https://jurnal.id/id/blog/intergrated-marketing-communication/>, diakses pada 20 Juni 2020, pukul 21.05 WIB

<https://koinworks.com/promosi-usaha-melalui-media-sosial/>, diakses pada 21 Juni 2020, pukul 21.45 WIB

<https://cpssoft.com/bisnis/pengertian-analisis-swot/>, diakses pada 20 Juni 2020, pukul 21.25 WIB

<https://blogernas.com/terminologi-warna/>, diakses pada 24 Juni 2020, pukul 11.32 WIB