

PERANCANGAN PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI SARANA BANTU PEMBELAJARAN AKSARA JAWA DENGAN STUDI KASUS PADA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 3

The Olivia Tendean

Desain dan Manajemen Produk/ Fakultas Teknik
olivia.tendean@yahoo.co.id

Abstrak - Pembelajaran aksara Jawa di Indonesia melalui pendidikan formal di Sekolah Dasar (SD) merupakan sarana pelestarian aksara Jawa sebagai bagian dari bahasa Jawa. Keberhasilan pembelajaran ini akan menentukan eksistensi aksara Jawa di masa depan. Ini menjadi penting, karena aksara Jawa dapat berfungsi sebagai lambang kebanggaan dan identitas daerah bangsa Indonesia. Berdasarkan wawancara terhadap guru kelas 3 di SDI Kyai Amin, diketahui bahwa guru sering kali mengalami kesulitan dalam mengajarkan aksara Jawa. Meskipun telah didukung dengan pengajaran yang menarik, namun berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah disebar, 86% siswa menyatakan kesulitan menghafal aksara Jawa. Kurangnya waktu, kesalahan dalam menjawab soal aksara Jawa, dan media pembelajaran yang dirasa kurang menarik merupakan permasalahan yang dihadapi. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat memudahkan siswa dalam menghafalkan aksara Jawa khususnya aksara carakan. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka metode yang digunakan adalah metode kuantitatif yang meliputi kuisisioner dan metode kualitatif yang meliputi wawancara dan observasi langsung. Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa salah satu media yang bisa digunakan untuk memudahkan dalam menghafalkan aksara carakan adalah permainan edukatif. Dengan menggunakan permainan, proses menghafal menjadi lebih menyenangkan. Konsep yang digunakan dalam permainan ini adalah *Fit & Fun*, *Easy to learn* dan *Imaginative*. Yang dimaksud dengan *fit* adalah penggunaan bentuk *round* sesuai dengan syarat APE yang baik, sedangkan *fun* adalah pembelajaran dengan menggunakan metode permainan sehingga pembelajaran berlangsung seru dan menyenangkan. *Easy to learn* adalah permainan yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mempelajari aksara Jawa. Konsep *imaginative* digunakan di permainan ini dengan melibatkan anak dalam mengembangkan daya imajinasinya serta melibatkan indera (visual), memberikan kesan, meningkatkan emosi.

Kata kunci: mainan edukasi, aksara Jawa, permainan

THE DESIGN OF EDUCATIONAL TOYS AS A SUPPORTING DEVICE TO LEARN THE JAVANESE SCRIPT: A CASE STUDY OF 3rd GRADE ELEMENTARY STUDENTS

Abstract - *Learning Javanese script in Indonesia through formal education in elementary school is a preservation of the Java script as a part of Java language. The success of this education will determine the existence of Java script in the future. It's become important, because Java script can serve as a symbol of regional pride and the Indonesian identity. Based on interviews with third grade*

teachers at SDI Kyai Amin, it is found that the teachers often have difficulty in teaching Javanese script. Although teaching has been supported by an interesting method, 86% of students still expressed difficulty in memorizing Javanese script (based on the results of questionnaire that has been deployed). Lack of time, errors in answering Javanese script questions, and unattractiveness media that used became problems. Therefore, there are certain media needed to facilitate students to memorized Javanese script especially the Carakan script. Quantitative and qualitative methods are used in order to achieve these objectives. Based on the results of these studies, instructive games can be used to make it easier to memorize the Carakan script. By using games, the memorization process becomes more enjoyable. The design concept of this game is Fit & Fun, Easy to learn and Imaginative. The definition of fit is using round form which suitable with the specification of Instructive Games Tools. While the definition of fun is to learn using games which can make study more exciting. Easy to learn, the game is designed to facilitate the users in learning the Java script easier. Imaginative, this game involves child in developing their imagination. By involving the senses (visual), giving the impression, improve emotional.

Keywords: educational toys, java script, game

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa adalah bahasa yang digunakan penduduk suku bangsa Jawa di Jawa Tengah, Yogyakarta & Jawa Timur. Menurut *survey* mengenai demografi pemakaian bahasa Jawa di Indonesia yang telah dilakukan oleh Uhlenbeck (1964), bahasa Jawa merupakan bahasa daerah dengan jumlah penutur yang paling banyak tersebar di Indonesia mulai dari Lampung (61,9%), Sumatra Utara (32,6%), Sumatra Selatan (27%), hingga Aceh (15,87%). Didalam bahasa Jawa terdapat huruf atau aksara yang digunakan sebagai bahasa tulis sebelum aksara latin (A, B, C, D, ..., Z) masuk ke Indonesia. Aksara Jawa atau Hanacaraka yang lebih akrab dengan sebutan Carakan atau Cacarakan dipakai untuk menulis naskah-naskah dalam bahasa Jawa, bahasa Makasar, bahasa Madura, bahasa Melayu, bahasa Sunda, bahasa Bali, dan bahasa Sasak.

Pembelajaran aksara Jawa di Indonesia melalui pendidikan formal di Sekolah Dasar (SD) merupakan sarana pelestarian aksara Jawa sebagai bagian dari bahasa Jawa. Keberhasilan pembelajaran ini akan menentukan eksistensi aksara Jawa di masa depan. Ini menjadi penting, karena aksara Jawa dapat berfungsi sebagai lambang kebanggaan dan identitas daerah bangsa Indonesia.

Berdasarkan wawancara terhadap guru kelas 3 di SDI Kyai Amin, diketahui bahwa guru sering kali mengalami kesulitan dalam mengajarkan aksara Jawa.

Meskipun telah didukung dengan pengajaran yang menarik, namun 86% siswa SDI Kyai Amin tetap menyatakan kesulitan menghafal aksara Jawa. Selain itu, kurangnya waktu pembelajaran juga menjadi salah satu faktor siswa kurang fokus sehingga sulit memahami aksara Jawa. Terbukti dari hasil ujian bahasa Jawa para siswa, kesalahan banyak ditemui dalam menjawab soal mengenai aksara Jawa. Selain kurangnya waktu, kesalahan dalam menjawab soal aksara Jawa juga berkaitan dengan media pembelajaran yang dirasa kurang menarik. Media pengajaran yang digunakan hanya berupa karton bertuliskan aksara Jawa yang dapat dijumpai di toko buku serta potongan karton manila yang berisi aksara Jawa, dengan bentuk huruf seperti aslinya, tanpa melibatkan aspek asosiasi dan juga imajinasi di dalamnya. Padahal, imajinasi dan asosiasi ini penting dalam kegiatan menghafal, terutama pada anak-anak yang memang lebih sering berimajinasi (www.kompas.com, diakses pada: 28 Maret 2013). Dengan menggunakan media yang tepat dan menarik seperti permainan edukatif, maka pengalaman belajar serta ingatan siswa dapat menjadi lebih baik. Permainan edukatif juga membuat proses belajar menyenangkan sehingga mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Guru juga dapat mengajar dengan lebih cepat dalam waktu relatif singkat, bila pelajaran hanya disampaikan dengan kata-kata saja, yang mungkin terjadi adalah pelajaran sulit tersampaikan dan sulit dipahami.

Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut, maka rumusan permasalahan yang ada adalah:

1. Bagi guru dan siswa, media pembelajaran aksara Jawa saat ini dirasa kurang menarik. Sehingga guru merasa kesulitan dalam mengajarkan aksara Jawa pada siswanya. Siswa juga mengalami kesulitan dalam menghafal aksara Jawa.
2. Media yang sudah digunakan oleh guru dalam mengajar kurang melibatkan aspek asosiasi dan imajinasi.
3. Kurangnya waktu pembelajaran menjadi salah satu faktor siswa sulit mempelajari aksara Jawa.

Dari poin-poin dalam rumusan masalah di atas maka muncullah pertanyaan penelitian: Bagaimana merancang permainan edukatif pembelajaran aksara Jawa untuk siswa Sekolah Dasar yang melibatkan aspek asosiasi dan imajinasi?

Masalah yang dibahas akan berkisar antara:

1. Penelitian dilakukan pada Sekolah Dasar Negeri di Surabaya yang masih memberikan pembelajaran bahasa Jawa.
2. Usia pengguna difokuskan pada siswa Sekolah Dasar kelas 3 dengan usia 8-10 tahun karena pengenalan aksara Jawa paling dini diberikan pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar.
3. Aksara yang dikenalkan adalah Carakan.

Tujuan di dalam penulisan laporan ini, antara lain:

Merancang permainan edukatif pembelajaran aksara Jawa untuk siswa Sekolah Dasar dengan melibatkan aspek asosiasi dan imajinasi.

1. Manfaat penelitian dari segi teoritis adalah untuk dapat menyumbang keilmuan tentang media pembelajaran aksara Jawa.
2. Manfaat penelitian secara praktis adalah memberikan gambaran bagi desainer bagaimana merancang media pembelajaran aksara Jawa. Sedangkan manfaat penelitian bagi produsen adalah meningkatkan penghasilan dari pendapatan yang meningkat dengan dirancangnya produk yang lebih inovatif.

Metode yang digunakan ada dua, yaitu:

- Metode kualitatif, yaitu sebuah metode penelitian yang perolehan datanya berdasarkan pada:
 - Wawancara dengan mengajukan pertanyaan terhadap guru dan siswa mengenai kesulitan pembelajaran aksara Jawa.
 - Observasi dengan mengamati bagaimana berlangsungnya pembelajaran aksara Jawa di kelas.
- Metode kuantitatif, yaitu sebuah metode penelitian yang perolehan datanya berdasarkan pada penyebaran kuesioner bagi para siswa sehingga dapat diketahui apa yang membuat siswa merasa sulit mempelajari aksara Jawa.

HASIL dan PEMBAHASAN

Mata Pelajaran Aksara Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar

Pada Sekolah Dasar kelas 3 aksara Jawa yang dipelajari hanya sebatas aksara carakan dan shandangan. Namun sesuai dengan masukan dari guru Sekolah Dasar

kelas 3 mengenai kesulitan siswa dalam mempelajari aksara Jawa dan batasan masalah yang telah diungkapkan pada bab 1, maka penulis hanya akan membahas lebih lanjut mengenai aksara carakan. (Muhammad Ali Sofi, 2012) Berikut penjelasannya lebih lanjut:

Aksara Carakan

Aksara inti yang terdiri dari 20 suku kata atau biasa disebut Dentawiyanjana, yaitu: ha, na, ca, ra, ka, da, ta, sa, wa, la, pa, dha, ja, ya, nya, ma, ga, ba, tha, nga;



Gambar 1. Aksara Carakan (Sumber: Subandi. 2008)

PENELITIAN

Wawancara

Wawancara Kepala Sekolah dan Guru

Tabel 1. Wawancara Kepala Sekolah dan Guru

Data	Narasumber 1	Narasumber 2
Nama:	Bapak Shodik (Kepala Sekolah)	Ibu Eli (Guru Kelas 3 SD)
Waktu pelaksanaan wawancara:	Senin, 18 Febuari 2013, jam 09.00-10.00	Senin, 25 Febuari 2013, jam 08.00-09.30
Tempat pelaksanaan wawancara:	SDI Kyai Amin	SDI Kyai Amin
Alamat tempat pelaksanaan wawancara:	Jl. Abdul Karim no. 2 Rungkut Menanggal Surabaya	Jl. Abdul Karim no. 2 Rungkut Menanggal Surabaya

Sumber: penulis

Wawancara Siswa

Tabel 2. Wawancara Siswa

Data	Narasumber 1	Narasumber 2
Nama:	Putri	Leon
Usia:	9 tahun	9 tahun
Sekolah:	SDI Kyai Amin	SDI Kodijah 2

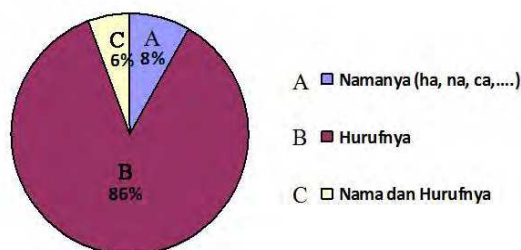
Sumber: penulis

Kuesioner

Kuesioner disebarakan pada hari selasa 2 April 2013 pukul 08.00-09.00 pada anak-anak kelas 3 di SDI Kyai Amin dengan usia 8-10 tahun.

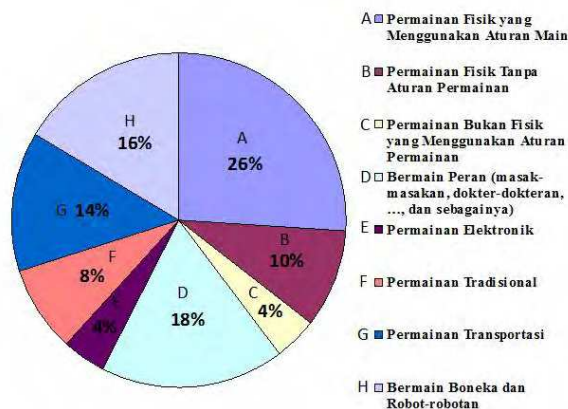
Jumlah responden: 36 orang (16 orang laki-laki dan 20 orang perempuan)

1. Bagian apa yang membuat aksara Jawa sulit dipelajari?



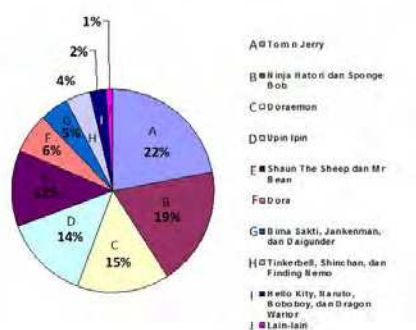
Gambar 2. Diagram Kesulitan Belajar Aksara Jawa (Sumber: Koleksi Pribadi)

2. Mainan apa yang sering dimainkan di rumah? (jawaban boleh lebih dari 1)



Gambar 3. Diagram Mainan yang Gemar Dimainkan (Sumber: Koleksi Pribadi)

3. Film kartun apa yang paling disukai? (jawaban boleh lebih dari 1)



Gambar 4. Diagram Film Kartun yang Digemari (Sumber: Koleksi Pribadi)

Observasi

Observasi dilakukan pada hari Jumat, 5 April 2013 pukul 08.00-10.00 di SDI Kyai Amin pada kelas 3. Pada awal pembelajaran, Ibu Eli menempelkan karton bertuliskan aksara Jawa sebagai media pembelajaran yang digunakan di kelas.



Gambar 5. Pembelajaran Bahasa Jawa (Sumber: Koleksi Pribadi)

HASIL PENELITIAN

Sintesa Keseluruhan:

- Siswa kesulitan dalam menghafalkan aksara Jawa.
- Bagian paling sulit dalam mempelajari aksara Jawa adalah hurufnya.
- Permainan yang paling digemari oleh para siswa adalah permainan fisik yang memiliki aturan main terdiri dari basket, badminton, sepak bola, petak umpet, engkle dan gobak sodor. Permainan tersebut sama-sama melibatkan banyak orang (sosial), dan menggunakan peraturan dalam bermain.
- Kartun yang digemari *Tom and Jerry*. *Tom and Jerry* merupakan film kartun dengan tokoh utama berupa hewan kucing dan tikus dengan cerita yang sederhana namun menarik dan lucu. Cerita yang diusung oleh *Tom and Jerry* seputar kegiatan disekitar rumah. Secara visual, *Tom and Jerry* menggunakan *outline* dan warna-warna yang kontras serta memiliki kesan yang *simple*.
- Media yang digunakan masih belum mengasosiasi dan mengimajinasikan bentuk terhadap lingkungan sekitar atau hal-hal istimewa untuk meninggalkan kesan yang mudah diingat. Media yang sudah digunakan dirasa masih kurang

praktis karena menimbulkan sampah dari isolasi bolak-balik, mudah robek serta sulit dicabut kembali dari papan sehingga umur hidupnya singkat.

PROSES DESAIN

1. Aspek Desain

Tabel 3. Aspek Desain

Aspek Teknis	aspek pengguna, aspek fungsi, aspek sosial budaya, aspek psikologi, aspek ergonomic, aspek material, aspek antropometri, aspek oprasional, aspek kegiatan
Aspek Rupa	aspek bentuk, aspek komposisi material, aspek warna dan tekstur

Konsep Desain

Konsep desain dalam permainan edukasi berbasis aksara Jawa ini adalah “sarana pembelajaran aksara jawa dengan menggunakan ilustrasi yang imajinatif.” Sarana yang dimaksud adalah permainan edukasi sebagai sarana bantu mempelajari aksara Jawa. Aksara Jawa merupakan tema yang digunakan dalam permainan ini. Dengan ilustrasi yang imaginative, permainan ini mengajak siswa untuk mengembangkan daya imajinasinya.

Kriteria desain dalam permainan edukasi berbasis aksara Jawa ini antra lain:

Fit & Fun, Easy to learn dan Imaginative

➤ Deskripsi produk:

Nama: Permainan Edukasi Sebagai Sarana Bantu Pembelajaran Aksara Jawa.

Sebutan: Saka. (Senang Menghafal Aksara Carakan)

Fungsi: Dicapainya keefektifan penggunaan mainan sehingga dapat meningkatkan kenyamanan pembelajaran dan efisiensi waktu.

Tujuan: Pengguna mampu mengoptimalkan penggunaan mainan sebagai media pembelajaran untuk dapat memudahkan menghafal aksara Jawa.

Pengguna : Murid sekolah dasar kelas 3 usia 8-10 tahun

Usia : 8-10 tahun

Jenis Kelamin : *Unisex*

Suku, Ras, dan Bangsa : Tidak dibatasi

Agama : Tidak dibatasi

Pekerjaan : Murid sekolah dasar

Keunggulan:

- Desain menarik dengan konsep warna yang ceria.

- Konstruksi ketahanan yang baik.
- Ukuran dan bentuk yang ergonomis dengan mempertimbangkan perhitungan antropometri yang baik.
- Bisa dibawa ke mana saja.
- Visualisasi permainan diambil dari film kartun kegemaran anak-anak yaitu *Tom and Jerry*.
- Mengajarkan dan melestarikan nilai-nilai budaya melalui permainan edukatif yang menyenangkan sehingga lebih mudah dalam menghafalkan aksara Jawa.



Gambar 6. Produk Saka (sumber: Koleksi Pribadi)

MANAJEMEN PRODUK

Strength, Weakness, Opportunities dan Threat (SWOT)

a. *Strength*

- Produk ini merupakan memiliki tampilan seperti koper sehingga praktis mudah dibawa maupun disimpan. Selain itu, fungsi produk ini tidak hanya sebagai media permainan saja namun juga dapat digunakan sebagai tempat menyimpan atributnya.
- Produk ini memiliki *image* desain dan kemasan yang *fullcolour* disesuaikan dengan konsumen utama yaitu anak-anak. Desain permainan ini bersifat unik dan masih *fresh* di pasaran.
- Dari segi kepraktisan, produk ini memiliki *handle* pegangan dan sehingga memudahkan konsumen dalam membawanya bepergian.
- Dalam permainan ini, terdapat visualisasi grafis yang menarik dan imajinatif yang dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar sehingga dapat meningkatkan kemudahan konsumen dalam menghafalkan aksara Jawa.
- Permainan ini dilengkapi dengan 2 pasang dadu. Dadu biasa digunakan dalam permainan level 1, sedang dadu special digunakan dalam permainan pada level 2 untuk menjadikan permainan lebih seru. Kedua dadu juga dapat dikombinasikan penguunaanya jika diinginkan oleh pengguna.

b. Weakness

- Karena juga berfungsi sebagai tempat penyimpanan atribut permainan, maka ukuran produk cukup besar.
- Harga permainan edukasi ini cukup tinggi dari pada permainan pada umumnya.
- Untuk menciptakan *awareness* produk baru serta mengkomunikasikan keunggulannya kepada masyarakat memerlukan usaha dan biaya promosi yang sangat besar.

c. Opportunity

- Belum ada pesaing yang menggunakan ilustrasi dalam menghafalkan aksara Jawa.
- Berkembangnya budaya konsumtif pada masyarakat, membuat konsumen yang membutuhkan tidak ragu membeli meskipun harganya mahal.
- Internet dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media untuk promosi yang dapat menjangkau wilayah yang lebih luas dan dengan biaya yang relatif lebih rendah. Sehingga proses promosi menjadi lebih mudah dan murah.

d. Threat

- Memperkenalkan suatu produk baru pada masyarakat luas, agar mereka mengetahui dan tertarik terhadap produk.
- Produk yang masih baru sering kali membutuhkan waktu untuk dapat berkembang dan diterima masyarakat.
- Setelah pasar untuk produk ini terbentuk, ditakutkan akan munculnya banyak pesaing baru yang berusaha untuk merebut pasar yang dengan susah payah diciptakan tersebut.

STPD (Segmentation, Targeting, Positioning, Differentiation)

a) Segmentation

- Segmentasi Demografis

Segmentasi ini bersifat lebih kompleks karena faktor-faktor yang terdapat dalam unsur demografis terdiri dari banyak faktor:

- Pertama adalah faktor gender. Permainan edukasi ini dapat digunakan oleh semua gender baik perempuan maupun laki-laki.
- Dari segi umur, permainan ini menargetkan konsumen dengan umur sekitar 6-12 tahun. Yang merupakan anak-anak dari kelas 1 SD hingga 6 SD.
- Segmentasi Geografis

Membagi pasar berdasarkan jangkauan geografis dan kesamaan karakteristik wilayah tempat tinggal, seperti wilayah dalam suatu Negara. Untuk itu, untuk pertama-tama, penulis akan membidik pasar di wilayah Indonesia:

- Di pulau Jawa, dan tepatnya di kota-kota yang penduduknya sibuk dan beraktivitas tinggi. Contohnya: di Yogyakarta dan Surabaya, sebagai kota-kota besar dengan populasi yang cukup padat di Indonesia.
- Segmentasi Psikografis

Siswa masih kesulitan menghafal aksara Jawa karena media yang kurang imajinatif, sedangkan permainan yang digemari adalah permainan fisik yang menggunakan aturan main. Melibatkan interaksi sosial antar pemain. Anak-anak masih berada pada masa senang belajar sambil bermain.

b) Targeting

- Target demografis:
 - Target Primer

Untuk produk permainan edukasi ini, ditujukan pada:

- Gender: laki-laki dan perempuan
- Usia: antara 8-10 tahun
- Pekerjaan: Siswa SD kelas 3
- Targer sekunder ditujukan kepada orang tua dari para siswa sebagai pihak yang akan membelikan permainan ini bagi anaknya. Serta sekolah sebagai instansi pendidikan.
- Target geografis: daerah Jawa Timur (Surabaya)
- Target psikografis: anak-anak yang imajinatif, gemar belajar sambil bermain bersama

c) *Positioning*

Tahap selanjutnya menentukan posisi permainan edukasi sebagai sarana bantu pembelajaran aksara Jawa, bagaimana kesan dan *value* yang diberikan sarana ini kepada konsumen sehingga dapat bersaing di pasar dengan baik. Sebagai sarana permainan edukasi guna memudahkan siswa dalam menghafalkan aksara Jawa.

d) *Differentiation*

Untuk menunjukkan bahwa sarana bantu pembelajaran aksara Jawa ini berbeda dengan produk lainnya. Letak perbedaan itu terdapat pada fungsi dari sarana ini yaitu memudahkan konsumen dalam menghafalkan aksara Jawa melalui permainan yang seru dengan desain yang praktis digunakan dan mudah disimpan.

IV.5.3 Marketing Mix

Product Strategy

Mengingat telah banyak beredar produk permainan edukasi di masyarakat, maka produk permainan ini termasuk pada produk *pioneer* karena belum ada permainan edukasi guna memudahkan menghafal aksara Jawa.

1. Tiga tingkat produk yang menjadi pertimbangan Permainan Edukasi Sebagai Sarana Bantu Menghafalkan Aksara Jawa:

a. *Core benefit* (manfaat inti) :

Produk ini memberikan kemudahan bagi konsumen di saat hendak mempelajari aksara Jawa. Dengan adanya produk ini memudahkan konsumen untuk

menghafalkan aksara Jawa dengan seru dan menyenangkan sehingga konsumen mudah hafal namun tidak bosan dalam mempelajarinya.

b. *Actual product* (produk aktual):

Dengan pertimbangan ergonomis, sarana ini dapat membantu konsumen mempelajari aksara Jawa. Tersedianya tempat menyimpan atribut membuat produk semakin praktis dan ringkas. Juga terdapat berbagai kuncian yang aman.

c. *Augmented product* (produk tambahan):

Produk ini merupakan permainan yang terdiri dari papan dan atribut permainan. Diharapkan nantinya bidak dan huruf aksara dapat dibeli sendiri (dijual terpisah) sehingga dapat diganti jika hilang.

2. Klasifikasi produk: Saka (Senang Hafal Aksara Jawa)

Produk ini tergolong produk konsumen (konsumsi) sebagai sarana bantu menghafal aksara Jawa.

Konsep logo yang digunakan adalah ceria sehingga warna-warna yang digunakan adalah warna-warna yang kontras dan jelas. Warna biru digunakan untuk menggambarkan sifat Ajisaka yang bijaksana. Ajisaka merupakan tokoh pencipta aksara Jawa yang juga diaplikasikan menjadi maskot. Warna kuning yang termasuk dalam warna panas digunakan untuk memberikan kesan yang ceria. Logo dapat digunakan secara terpisah misalkan logo gramnya saja (kepala Ajisaka) maupun tulisan SAKA saja.



Gambar 7. Logo
(sumber: Koleksi Pribadi)

Price Strategy

1. *Market Penetration Pricing*

Mula-mula, produk diluncurkan dengan 1 jenis dan level permainan saja sehingga proses produksi berlangsung lebih cepat dan dapat menghasilkan produk dalam jumlah yang besar. Harga ditetapkan lebih murah dan dengan profit yang sedikit agar cepat laku dalam jumlah banyak dan produk mendapat *awareness* yang tinggi di masyarakat. Setelah dikenal secara luas, harga produk dinaikkan secara bertahap, sekitar 5-10% melihat respon pasar.

2. *Promotional Price*

Strategi yang digunakan dalam memasarkannya adalah memberikan diskon sebesar 10% sebagai harga promosi pada 3 hari peluncuran perdana produk. Serta memberikan diskon tambahan sekitar 5-10% untuk minimal pembelian produk sebanyak 20 unit.

Promotion Strategy

Promosi sarana bantu menghafal aksara Jawa ini dilakukan melalui strategi ATL dan BTL dengan memanfaatkan semua peluang dan dilakukan secara bertahap.

Promosi sarana bantu menghafal aksara Jawa ini dilakukan melalui strategi BTL:

- Poster, Banner dan Brosur



Gambar 8. Poster, Banner dan Brosur

(Sumber: Koleksi Pribadi, diakases : 20/07/2013)

Promosi sarana bantu menghafal aksara Jawa ini dilakukan melalui strategi ATL:

- Media Cetak

Majalah, Koran, Tabloid-tabloid orang tua dan anak dan Iklan pada majalah komik.



Gambar 9. Iklan pada majalah komik

(Sumber: Koleksi Pribadi, diakases : 20/07/2013)

- Event Pameran

Promosi dilakukan dengan mengadakan event pameran seperti pameran di bazaar sekolah, pameran mainan edukasi, pameran *expo* pendidikan, pameran mainan dan lain-lain.

Pameran Mainan, Pameran bazaar sekolah dan Pameran *expo* pendidikan

- *Merchandise*

Saka memiliki *merchandise* produk berupa penghapus, *notes* dan peralatan tulis untuk sekolah dibagikan pada event perlombaan sebagai hadiah. Untuk *merchandise* pin, gantungan kunci, stiker dibagikan gratis pada 10 pembeli pertama sebagai *merchandise* pembelian produk.



Gambar 10. *Merchandise*
(Sumber: Koleksi Pribadi, diakases : 24/07/2013)

- Portofolio kerjasama

Portofolio ini berisikan tentang latar belakang, tujuan produk, definisi produk, keunggulan produk, serta *price list*. Portofolio dibuat untuk menjalin kerja sama terhadap pihak instansi pendidikan seperti sekolah.

- Packaging

Packaging Primer dan *Packaging* sekunder



Gambar 11. *Packaging* primer dan sekunder Saka
(Sumber: Koleksi Pribadi, diakases : 10/08/2013)

- Media Online



Gambar 12. Website dan *Facebook* Saka
(Sumber: Koleksi Pribadi, diakases : 10/08/2013)

Place Strategy

Place atau tempat usaha adalah bidang atau wadah yang digunakan sebagai tempat usaha yang akan dijalankan nantinya. Penulis harus memilih tempat usaha yang sangat berpotensi mendatangkan keuntungan untuk penulis. Maka dari itu tempat yang kita pilih harus memiliki kriteria sebagai berikut :

- 1.) Strategis
- 2.) Bisa diakses dengan mudah
- 3.) Dapat dilihat oleh konsumen

Pertama-tama, distribusi hanya akan dilakukan di wilayah Jawa Timur, Khususnya Surabaya dan sekitarnya. permainan akan di distribusikan ke sekolah-sekolah sebagai instansi pendidikan bagi para pelajar. Serta sejumlah toko buku yang banyak terdapat di mall seperti Gramedia, TGA, Trimedia dan sebagainya. Alasan pemilihan toko buku tersebut karena kebanyakan anak-anak dan orang tua sekarang lebih suka dan nyaman berbelanja di mall walaupun biasanya harganya bisa lebih mahal. Juga melalui media online yang semakin marak dan mudah di kunjungi orang bahkan dari luar Jawa Timur. Sehingga produk dapat semakin dekat dan dikenal dengan konsumen.

Product Launching

Product launching merupakan pengenalan produk kepada konsumen untuk digunakan pertama kalinya secara *detil*. Pertama adalah pengenalan produk melalui iklan di media cetak seperti majalah Bobo dan Mentari, koran, banner, maupun brosur. Setelah konsumen mengenal produk maka kemudian akan dilakukan *launching* produk di toko buku seperti Gramedia, Toko Gunung Agung, Trimedia, dan sebagainya dengan menggunakan booth desain yang sesuai dengan produk. Setelah itu, akan diadakan pameran dan bazaar di sekolah dasar pada tahun ajaran baru, dengan tujuan mengedukasi konsumen baik orang tua siswa, siswa, maupun pihak badan pendidikan mengenai sistem permainan dan kelebihan dari permainan ini. Dalam pameran pengunjung diberi kesempatan untuk mencoba permainan dan pemenang dari permainan akan mendapatkan hadiah berupa merchandise seperti gantungan kunci, buku tulis, dan bolpoint. Akan diberikan diskon khusus bagi konsumen yang berminat membeli selama pameran berlangsung. Serta menjadi sponsor acara-acara besar dengan meletakkan

beberapa sampel dalam acara tersebut, misalnya *expo* pendidikan, pameran pendidikan, dan sebagainya.

KESIMPULAN

Pembelajaran aksara Jawa di Indonesia melalui pendidikan formal di Sekolah Dasar (SD) merupakan sarana pelestarian aksara Jawa sebagai bagian dari bahasa Jawa. Keberhasilan pembelajaran ini akan menentukan eksistensi aksara Jawa di masa depan. Ini menjadi penting, karena aksara Jawa dapat berfungsi sebagai lambang kebanggaan dan identitas daerah bangsa Indonesia. Berdasarkan wawancara terhadap guru kelas 3 di SDI Kyai Amin, diketahui bahwa guru sering kali mengalami kesulitan dalam mengajarkan aksara Jawa. Meskipun telah didukung dengan pengajaran yang menarik, namun berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah disebar, 86% siswa menyatakan kesulitan menghafal aksara Jawa. Kurangnya waktu, kesalahan dalam menjawab soal aksara Jawa juga berkaitan dengan media pembelajaran yang dirasa kurang menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat memudahkan siswa dalam menghafalkan aksara Jawa khususnya aksara carakan. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka metode yang digunakan adalah metode kuantitatif meliputi kuisisioner dan metode kualitatif meliputi wawancara dan observasi langsung.

Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa salah satu media yang bisa digunakan untuk memudahkan dalam menghafalkan aksara carakan adalah permainan edukatif. Dengan menggunakan permainan, proses menghafal menjadi lebih menyenangkan. Desain dari sarana permainan edukasi ini dinamakan Saka (Senang Menghafal Aksara Carakan). Saka diyakini mampu membantu proses pembelajaran berlangsung dengan lebih seru, menyenangkan dan dapat melibatkan anak dalam mengembangkan daya imajinasinya. Dengan melibatkan indera (visual), memberikan kesan, meningkatkan emosi, adanya repetisi serta asosiasi dan imajinasi. Produk ini dilengkapi dengan fitur-fitur seperti, bidak, dadu, kartu, huruf aksara, buku panduan dan tempat penyimpanannya sehingga atribut tidak berhamburan, mudah diringkas dan disimpan kembali. Dengan segala fitur yang telah terdapat pada produk, Saka diyakini merupakan terobosan baru dalam produk permainan edukasi yang membantu dalam menghafal aksara Jawa.

SARAN

Kedepannya produk ini akan terus dikembangkan sehingga dapat disempurnakan dengan lebih baik lagi. Berikut beberapa saran yang didapat penulis:

- 1) Selanjutnya produk ini dapat dikembangkan lebih lanjut berdasarkan jenis dan tingkat kesulitan dari aksara Jawa yang beragam sehingga dapat lebih optimal.
- 2) Selera responden yang berbeda-beda dapat menjadi peluang dalam penjualan. Kedepannya, metode penjualan dan produksi produk akan diterapkan metode pemesanan khusus tetapi dengan peningkatan harga penjualan.

Untuk material produk, dapat dikembangkan sesuai dengan kemajuan jaman sehingga dapat lebih mengurangi berat keseluruhan produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmaprawiwa w.a, Sulami.2002.*Warna : Teori dan Kreatifitas Penggunaannya edisi 2*. Bandung, ITB.
- Hartatik S.pd, Sri. 2011. *Pepak Basa Jawa*. Surabaya, DUA MEDIA.
- Kasali, Rhenald. 1998. *Membidik Pasar Indonesia : Segmentasi, Targeting, Positioning*. Jakarta, Gramedia Pustaka Utama.
- Latuheru. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta, Depdikbud. 11.
- Nurmianto, Eko. 2008. *Ergonomi: Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Surabaya, Guna Widya.
- Palgunadi, Bram. 2008. *Desain Produk 4 Analisis dan Konsep Desain*. Bandung, Institut Teknologi Bandung.
- Sadiman. 1984. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta : CV. Raja Wali. 6.
- Soetjningsih. 1984. *Syarat - Syarat Alat Permainan Edukasi yang Baik*. *Journal of Alat Permainan Edukatif*. 8-9.
- Sofi, Ali, Muhammad. 2012. *Sinau Aksara Jawa untuk Anak*. Jogjakarta, DIVA Press.
- Subandi, Dwidjo.2008. *Pinter Basa 3 : Wulangan Basa Jawa Sekolah Dasar Adhedasar Kurikulum Basa Jawa prov. Jawa Timur*. Surabaya, Prima Media.