

2. STUDI LITERATUR DAN IDENTIFIKASI DATA

2.1. Studi Literatur

2.1.1. Aksara

Tanda dimulainya sejarah adalah dengan hadirnya tulisan. Tulisan adalah media komunikasi yang penting dalam kehidupan keseharian. Berbagai kelompok masyarakat menempuh pelbagai cara untuk memulai masa sejarah dalam tradisinya.

Pertama, adalah dengan menciptakannya sendiri dan yang kedua dengan meniru atau menyaring aksara dari bangsa lain, untuk kemudian melahirkan aksara yang baru. Kedua cara tersebut ditempuh Bangsa Indonesia. Sampai akhirnya memiliki Aksara dan Bahasa yang kita gunakan dewasa ini. (*Indonesia Indah*, vol 9, 64)

2.1.1.1. Sejarah Aksara di Indonesia dari Aksara Palawa hingga Aksara Jawa Kuna

Dalam buku berjudul *Indonesia Indah – Aksara*, ditulis sejarah singkat tentang perkembangan aksara di Indonesia:

a. Aksara Palawa

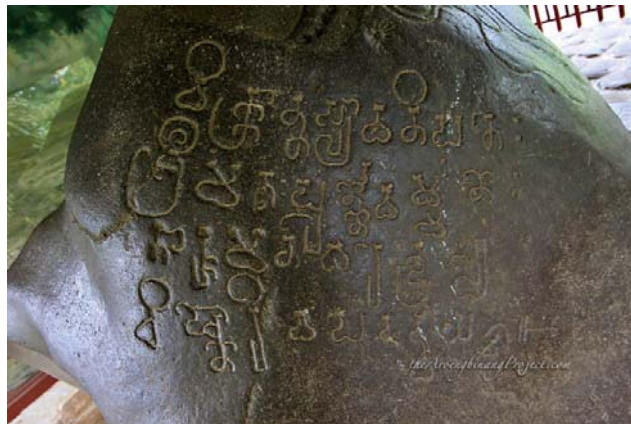
Beberapa penelitian menyatakan, India adalah cikal-bakal semua aksara yang berkembang di Nusantara. Aksara Palawa adalah gerbang pertama masa sejarah dan awal rentang panjang tradisis tulis di Indonesia. Nama Palawa sendiri diambil dari satu dinasti terkenal di India Selatan yang juga dianggap sebagai pencipta aksara tersebut.

Hubungan perdagangan antara bangsa India dengan berbagai suku bangsa yang tersebar di Kawasan Nusantara, khususnya golongan kaum agama dan para cerdik pandai, yang juga ditunjang Bahasa Sansekerta; akhirnya melahirkan aksara-aksara di berbagai Wilayah Nusantara.

Perkembangan kemudian, di Asia Tenggara muncul jenis aksara yang kini dikenal sebagai Aksara Paska-Palawa yang merupakan pengembangan Palawa Lama. (*Indonesia Indah* , vol 9, 65-72)



Gambar 2.1 Huruf Palawa dengan bahasa Sansekerta dalam Yupa Lesung
Sumber: Jaman Proto Sejarah (Budaya Tulisan/Prasasti)
Klasik awal 200 – 600 M, Agama Hindu-Budha (dalam Baskoro, slide 8)



Gambar 2.2 Huruf Palawa dengan bahasa Sansekerta dalam Prasasti Ciaruetrun
Sumber: Jaman Proto Sejarah (Budaya Tulisan/Prasasti)
Klasik awal 200 – 600 M, Agama Hindu-Budha (dalam Baskoro, slide 10)

b. Aksara Paska Palawa

Periode Paska Palawa berlangsung sekitar abad VI sampai abad VII Masehi. Istilah paska-Palawa ini secara bebas dapat diartikan sebagai periode “sesudah atau setelah” Palawa. Istilah ini pertama kali dipopulerkan oleh J.G de Casparis (1975), dan Boechari. Menurut keduanya, istilah ini tepat digunakan melihat bahwa aksara-aksara yang berkembang dalam periode tersebut yang tetap menampilkan ciri-ciri dasar Palawa. Hal yang membedakannya hanyalah daya serapnya yang tinggi pada unsur aksara daerah/lokal. Hal diatas adalah penanda penting dalam perkembangan aksara Daerah, satu titik tolak dari pengaruh India ke kebudayaan daerah. (Indonesia Indah buku ke-9: aksara, hal 72)

Dalam penggunaan Aksara Paska Palawa ini bahasa yang dipakai antara lain bahasa Sansekerta, Melayu Kuna dan Kawi.



Gambar 2.3 Aksara Paska Palawa pada Prasasti Canggal

Sumber: Kerajaan Sunda (Pajajaran), (www.okthaphiajourney.com)

c. Aksara Kawi

Dokumen tertua yang berhasil ditemukan yang beraksara Kawi adalah prasasti Tuk Mas dengan catatan tahun sekitar 680 Masehi. Bentuk aksara ini merupakan pengembangan lain dari Aksara Paska Palawa.

Aksara Kawi – sebagai fase lebih lanjut dari Periode Paska Palawa, tersebar di berbagai wilayah berpadu dengan budaya daerah. Namun secara garis besar, penggunaan aksara Kawi ini sangat tajam terlihat pada aksara Sunda Kuna

dan Bali Kuna, selain pada kelompok Suku Jawa yang memakai aksara Kawi sebagai komunikasi tertulisnya. Karenanya, aksara Kawi pun lebih kerap di kenal sebagai aksara Jawa Kuna. (Indonesia Indah buku ke-9: aksara, hal 76, 80-81).



Gambar 2.4 Huruf Kawi dalam Prasasti Tuk Mas

Sumber: Jaman Proto Sejarah (Budaya Tulisan/Prasasti)

Klasik awal 200 – 600 M, Agama Hindu-Budha (dalam Baskoro, slide 31)

– Aksara Kawi dalam Budaya Jawa

Munculnya aksara Kawi dalam Budaya Jawa, sangat bertalian erat dengan dijadikannya wilayah Jawa Tengah dan Jawa Timur (sekarang) sebagai pusat kerjaan Hindu-Budha, terutama pada kurun abad VII-VIII Masehi. Kenyataan ini memposisikan aksara Sansekerta dan Bahasa Sansekerta menjadi media komunikasi utama.

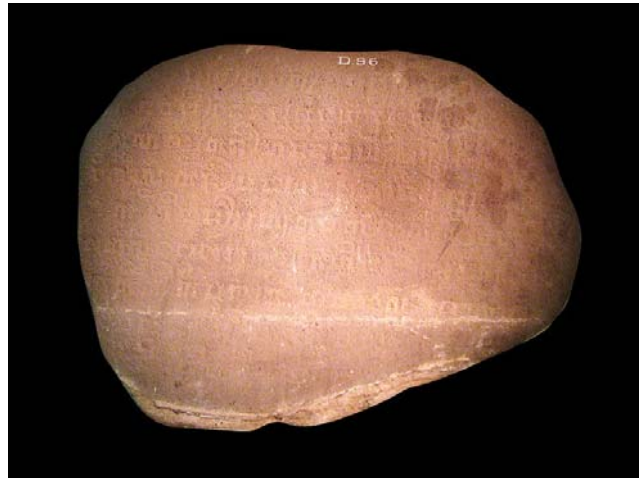
Kehadiran aksara Palawa selama kurang lebih dua abad dalam masyarakat Jawa berangsur berubah dengan diperhitungkannya unsur budaya setempat. Periode ini berkembang sekitar abad VIII-X Masehi. Khususnya di Wilayah Budaya Jawa, aksara yang dipakai dalam periode ini dikenal sebagai aksara Jawa Kuna.

Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya, pemakaian Aksara Kawi dalam Budaya Jawa (secara geografis meliputi Jawa Tengah dan Jawa Timur),

memiliki gaya yang disesuaikan dengan latar belakang masyarakat pendukungnya. Oleh karena itu pula pada tahun 1874 M, disusun satu buku yang memuat cara menuliskan Aksara Jawa Kuna secara detil. Buku tersebut, “*Beknopte Javaansche Grammatica: Benevens een Leesboek tot Oefening in de Javaansche Taal*”, ditulis oleh T.Roorda dan diterbitkan Kantor Cetak Johannes Muller di Amsterdam.

Lebih dari satu Abad kemudian disusun pula sebuah buku berjudul “pedoman Penulisan Aksara Jawa” oleh Tim Penyusun Pedoman Penulisan aksara Jawa Proyek Pembinaan Kebudayaan dan Kesenian Dinas P dan K Propinsi DIY 1992/1993. Buku tersebut menguraikan mengenai bentuk dan pemakaian Aksara Jawa secara terperinci.

Menurut tim tersebut, abjad yang digunakan dalam ejaan Bahasa Jawa pada dasarnya terdiri atas dua puluh aksara yang bersifat silabik (suku kata). (*Indonesia Indah* , vol 9, 81, 85-86)



Gambar 2.5 Huruf Kawi dalam Prasasti Sanghyang Tapak
Sumber: Sekilas Prasasti Sanghyang Tapak (www.kalangsunda.net)

– Aksara Kawi dalam Budaya Bali

Berbicara tentang keberadaan Aksara dalam Masyarakat Bali, kita kembali meruntut pada Aksara Kawi. Secara umum, aksara Bali hampir sama dengan Aksara Kawi atau banyak orang menyebutnya aksara Jawa Kuna.

Beberapa penemuan menyatakan disamping naskah-naskah sastra dengan Aksara Bali, ditemukan pula berbagai peninggalan hasil kesusastraan Jawa Kuna (Kawi), dalam bentuk puisis maupun prosa. Kabarnya, karya-karya tersebut adalah tradisi penulisan naskah pada daun lontar, berdasarkan pada aksara-aksar pada lontar itulah, Aksara Bali disusun.

Serupa dengan Aksara Jawa Kuna / Kawi dan Sunda Kuna, Aksara Bali terdiri dari 18 aksara yang disebut Aksara Anacaraka. (Indonesia Indah buku ke-9: aksara, hal 86, 88, 89)



Gambar 2.6 Lontar Usada yang mengandung aksara Kawi dalam budaya Bali

Sumber: Lonta Usada (Kitab Kuno Tentang Ilmu Pengobatan),

(www.lontar-usada.com)

– Aksara Kawi dalam Budaya Sunda

Pada dasarnya, sejarah perkembangan Aksara Sunda dapat dibagi dalam tiga periode. Periode pertama berlangsung sejak ditemukan naskah Ratu Pakuan yang diperkirakan ditulis sebelum Abad XV. Menyusul kemudian naskah Carita Waruga Guru, Caraka Parahiyangan dan Sangahyang Siksa Kanda Ng Karesian

(1440 saka atau 1518 Masehi) ditulis pada daun Nipah. Naskah-naskah tersebut ditulis dalam Aksara Sunda Kuna dengan Aksara Palawa yang kuat.

Periode kedua adalah berlangsung sekitar Abad XVII, dengan dapat dilihat dengan hadirnya naskah-naskah beraksara paduan Sunda Kuno-Kawi (Cacarakan). Banyak kalangan menganggap bahwa Cacarakan bukan aksara Sunda melainkan Aksara Jawa Pesisir. Dan Aksara Jawa Pesisir tertua yang ditemukan di Jawa Barat yang tertera pada naskah-naskah yang berisis catatan tentang agama Islam, yang diperkirakan berasal dari Abad XVI, di daerah Cirebon dan Banten.

Ada beberapa perbedaan antara Aksara Jawa Pesisir (di Jawa Barat) dengan Aksara Jawa (berasal dari Abad XVIII) yang digunakan di Jawa Tengah. Bentuk Aksara Jawa Pesisir tertulis miring sedangkan aksara Jawa ditulis tegak. Selain itu Aksara Jawa Pesisir hanya memiliki 18 konsonan sementara pada Aksara Jawa terdapat 20 konsonan. Dua konsonan itu adalah /th/ dan /dh/. Selanjutnya pada aksara Jawa Pesisir vokal /o/ memakai tarung tapi pada Aksara Jawa memakai taring-tarung.

Barulah kemudian pada perkembangan selanjutnya muncul Aksara Arab, yakni pada awal Abad XIX, baru kemudian muncul Aksara Latin didampingi Pegon pada Abad XIX. (Indonesia Indah buku ke-9: aksara, hal 90-92)



Gambar 2.7 Prasasti Kawali Peninggalan Kerajaan Tarumanagara

Sumber: Jaman Proto Sejarah (Budaya Tulisan/Prasasti)

Klasik awal 200 – 600 M, Agama Hindu-Budha (dalam Baskoro, slide 31)

Tabel 2.1 Perkembangan huruf konsonan
 dari Palawa hingga Jawa dan Bali modern serta aksara daerah lainnya
 sumber : McGlyn, John H. (2002, hal 13)

	Aksara Palawa-Kawi					Aksara Hanacaraka				Aksara Daerah			
	Palawa	Kawi Awal Baru	Kawi Akhir I	Bali Kuno	Sunda Kuno	Kawi Akhir II	Jawa Pra Modern	Jawa Modern	Bali Modern	Lampung	Rengcong	Batak Karo	Bugis-Makassar
k	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
ga	𑀔	𑀔	𑀔	𑀔	𑀔	𑀔	𑀔	𑀔	𑀔	𑀔	𑀔	𑀔	𑀔
nga	𑀕	𑀕	𑀕	𑀕	𑀕	𑀕	𑀕	𑀕	𑀕	𑀕	𑀕	𑀕	𑀕
c	𑀖	𑀖	𑀖	𑀖	𑀖	𑀖	𑀖	𑀖	𑀖	𑀖	𑀖	𑀖	𑀖
ja	𑀗	𑀗	𑀗	𑀗	𑀗	𑀗	𑀗	𑀗	𑀗	𑀗	𑀗	𑀗	𑀗
nya	𑀘	𑀘	𑀘	𑀘	𑀘	𑀘	𑀘	𑀘	𑀘	𑀘	𑀘	𑀘	𑀘
t	𑀙	𑀙	𑀙	𑀙	𑀙	𑀙	𑀙	𑀙	𑀙	𑀙	𑀙	𑀙	𑀙
da	𑀚	𑀚	𑀚	𑀚	𑀚	𑀚	𑀚	𑀚	𑀚	𑀚	𑀚	𑀚	𑀚
na	𑀛	𑀛	𑀛	𑀛	𑀛	𑀛	𑀛	𑀛	𑀛	𑀛	𑀛	𑀛	𑀛
pa	𑀜	𑀜	𑀜	𑀜	𑀜	𑀜	𑀜	𑀜	𑀜	𑀜	𑀜	𑀜	𑀜
ba	𑀝	𑀝	𑀝	𑀝	𑀝	𑀝	𑀝	𑀝	𑀝	𑀝	𑀝	𑀝	𑀝
ma	𑀞	𑀞	𑀞	𑀞	𑀞	𑀞	𑀞	𑀞	𑀞	𑀞	𑀞	𑀞	𑀞
ya	𑀟	𑀟	𑀟	𑀟	𑀟	𑀟	𑀟	𑀟	𑀟	𑀟	𑀟	𑀟	𑀟
ra	𑀠	𑀠	𑀠	𑀠	𑀠	𑀠	𑀠	𑀠	𑀠	𑀠	𑀠	𑀠	𑀠
la	𑀡	𑀡	𑀡	𑀡	𑀡	𑀡	𑀡	𑀡	𑀡	𑀡	𑀡	𑀡	𑀡
wa	𑀢	𑀢	𑀢	𑀢	𑀢	𑀢	𑀢	𑀢	𑀢	𑀢	𑀢	𑀢	𑀢
sa	𑀣	𑀣	𑀣	𑀣	𑀣	𑀣	𑀣	𑀣	𑀣	𑀣	𑀣	𑀣	𑀣
ha	𑀤	𑀤	𑀤	𑀤	𑀤	𑀤	𑀤	𑀤	𑀤	𑀤	𑀤	𑀤	𑀤

Menurut Widyatmoko, Sanusi, Hasti, Sungatno (2010) dalam buku Aksara-aksara Nusantara, dilihat dari bentuk atau karakter aksara-aksara, aksara Kawi Awal (Kuno) Baru merupakan pemula dari semua jenis aksara yang menolak adanya kesamaan bentuk dengan aksara Palawa. Penolakan itu diikuti oleh aksara Kawi I, aksara Bali Kuno, aksara Sunda Kuno, aksara Kawi Akhir II, aksara Jawa Pra-modern, aksara Jawa Modern, aksara Bali Modern, aksara Lampung, aksara Batak Karo dan aksara Bugis-Makasar. Selain mengadakan gerakan yang menjauhi kemiripan bentuk dengan aksara Palawa, semua jenis aksara dari aksara Kawi Akhir I hingga aksara Bugis-Makasar itupun menjaga jarak kemiripandengan pendahulu-pendahulunya.

ᮊ	ᮃ	ᮄ	ᮅ	ᮆ
ha	na	ca	ra	ka
ᮇ	ᮈ	ᮉ	ᮊ	ᮋ
da	ta	sa	wa	la
ᮌ	ᮍ	ᮎ	ᮏ	ᮐ
pa	dha	ja	ya	nya
ᮑ	ᮒ	ᮓ	ᮔ	ᮕ
ma	ga	ba	tha	nga

Gambar 2.8 Aksara Jawa Modern

ᮊ ᮃ ᮄ ᮅ ᮆ
 ha na ca ra ka
 ᮇ ᮈ ᮉ ᮊ ᮋ
 da ta sa wa la
 ᮌ ᮍ ᮎ ᮏ ᮐ
 pa ja ya nya ma
 ᮑ ᮒ ᮓ ᮔ ᮕ
 ma ga ba nga

Gambar 2.9 Aksara Bali Modern

ᮊ	ᮃ	ᮄ	ᮅ	ᮆ
ha	na	ca	ra	ka
	ᮈ	ᮉ	ᮊ	ᮋ
	ta	sa	wa	la
ᮌ	ᮍ	ᮎ	ᮏ	ᮐ
pa	dha	ja	ya	nya
ᮑ	ᮒ	ᮓ	ᮔ	
ma	ga	ba	tha	

Gambar 2.10 Aksara Sunda Modern

2.1.1.2. Aksara Jawa

Telah dijelaskan, aksara Jawa atau Carakan Jawa ialah sekumpulan gambar lambang untuk menyatakan huruf. Jumlah pokoknya sekarang menjadi 20 dan bersifat silabis, sebagaimana halnya Aksara Hindu. Dan bersuara /a/ dalam bentuk asalnya. Dalam bentuk yang lugas juga disebut sebagai *Dentawyanjana* dan masing-masing aksaranya masih 'nglegena (=telanjang). Untuk memberikan lambang suara, kepada masing-masing aksara yang masih *nglegena* itu diterpakan sarana yang disebut *sandhangan* (busana/pakaian), sedangkan untuk mematakannya (menghilangkan suara /a/) sarana yang diimbuhkan disebut pasangan. *Sandhangan* dapat di simpan di depan, dibelakang, di atas dan dibawah aksara yang dilengkapinya sedangkan pasangan tempatnya di bawah atau dibelakang huruf yang dimatikan suaranya. (Indonesia Indah buku ke-9: aksara, hal 176)

Ada anggapan atau pendapat yang menyatakan bahwa aksara Jawa adalah suatu sarana manusia yang abstrak sifatnya, yang hanya berada pada diri manusia itu sendiri. Oleh karena itu dikatakan bahwa aksara Jawa mempunyai latar belakang filsafat hidup yang khusus. Bahkan ada yang lebih mendalam lagi, yakni pendapat yang menghubungkan aksara Jawa dengan apa yang dinamakan "Tali Rasa", alat komunikasi kehidupan antara sifat abstrak dan lahiriah, antara rohaniah dan jasmaniah.

Ber macam cara yang dilakukan pujangga kita dahulu untuk menularkan atau melunturkan ilmu luhurnya kepada para siswa dan anak keturunannya. Sejak cara yang sederhana hingga cara yang cukup rumit dengan menciptakan *lelungidan-lelungidan* (bentuk karya yang mengandung ajaran luhur). Hal ini dapat disimak. Dari berbagai peninggalan berupa naskah sastra yang tinggi nilainya, yang masih bisa dijumpai sekarang.

Cara sederhana disampaikan melalui urutan abjad Jawa dengan arti harafiahnya. Namun demikian tetap mengandung ajaran budi pekerti karena dari hai itu dapat disimpulkan rasa setia – ketaatan kita kepada atasan. Ceritanya sederhana, hanya mengisahkan tentang dua orang utusan yang berkelahi karena masing-masing memegang teguh disiplin dan setia kepada atasan yang

memberikan tugas kepada mereka. Sayangnya, keduanya akhirnya meninggal walau mereka sama kuat dan berani. Seluruh kisah itu diambil secara lugu dari urutan abjad Jawa.

ha-na ca-ra-ka	-	ada utusan
da-ta sa-wa-la	-	yang saling bertentangan
pa-dha ja-ya-nya	-	sama-sama jayanya (kuatnya)
ma-ga ba-tha-nga	-	kedua-duanya akhirnya mati

Cara lain, dengan menyusun *lelungidan* dalam bentuk *geguritan* yang maknanya memberi peringatan kepada kita. Dengan menyadari akan kebaradaanya di dunia, manusia akan mampu menyesuaikan dan membawa diri untuk hidup harmonis di lingkungan hidupnya masing-masing. Sebab dengan cipta, rasa, dan karsa yang dibekalkan kepadanya waktu dilahirkan, setiap manusia akan mampu mengatur dan memnentukan sikapnya sendiri misalnya *lelungidan* seperti

1. ha-naning cipta rasa karsa	-	ha na ca ra ka
2. da-tan salah wahyaning lampah	-	da ta sa wa la
3. pa-dhang jagade yen nyumurupana	-	pa dha ja ya nya
4. marang gambaraning ba-thara ngaton	-	ma gab ha ta nga.

Makna *lelungidan* tersebut ialah.

- “Keberadaan” mausia di dunia ini diperlengkapi dengan cipta, rasa, karsa (pikiran, perasaan dan keinginan).
- Suatu hal yang tidak bertentangan dengan maksud jalannya kehidupan manusia.
- Maka manusia akan menemukan dunia yang terang (penuh keselamatan hidup), bila dapat memahami dan mengetahui.
- Segala yang dilukiskan (diciptakan) oleh Tuhan Yang Maha Esa (manifestasi kehadiran Tuhan Yang Maha Esa)

Bila diperhatikan, susunan *lelungidan* tersebut menampakkan urutan yang sesuai dengan rangkaian abjad Jawa – meskipun ada beberapa yang telah mendapat *sandhangan* (lambang bunyi/suara) atau *pasangan* (yang mematkan suara /a/ nya) – seperti tampak jelas pada bagian-bagian yang diberi garis bawah. (Indonesia Indah buku ke-9: aksara, hal 180-184)

(Adillia 1-2)

Makna tiap huruf dasar Aksara Jawa:

Ha *Hana hurip wening suci* - adanya hidup adalah kehendak dari yang Maha Suci

Na *Nur candra, gaib candra, warsitaning candara* - pengharapan manusia hanya selalu ke sinar Illahi

Ca *Cipta wening, cipta mandulu, cipta dadi* - arah dan tujuan pada Yang Maha Tunggal

Ra *Rasaingsun handulusih* - rasa cinta sejati muncul dari cinta kasih nurani

Ka *Karsaningsun memayuhayuning bawana* - hasrat diarahkan untuk kesejahteraan alam

Da *Dumadining dzat kang tanpa winangenan* - menerima hidup apa adanya

Ta *Tatas, tutus, titis, titi lan wibawa* - mendasar, totalitas, satu visi, ketelitian dalam memandang hidup

Sa *Sifat ingsun handulu sifatullah* - membentuk kasih sayang seperti kasih Tuhan

Wa *Wujud hana tan kena kinira* - ilmu manusia hanya terbatas namun implikasinya bisa tanpa batas

La *Lir handaya paseban jati* - mengalirkan hidup semata pada tuntunan Illahi

Pa *Papan kang tanpa kiblata* - Hakekat Allah yang ada disegala arah

Dha *Dhuwur wekasane endek wiwitane* - Untuk bisa diatas tentu dimulai dari dasar

Ja *Jumbuhing kawula lan Gusti* - Selalu berusaha menyatu memahami kehendak-Nya

Ya *Yakin marang samubarang tumindak kang dumadi* - yakin atas titah/kodrat Illahi

Nya *Nyata tanpa mata, ngerti tanpa diuruki* - memahami kodrat kehidupan

Ma *Madep mantep manembah mring Ilahi* - yakin/mantap dalam menyembah Ilahi

Ga *Guru sejati sing muruki* - belajar pada guru nurani

Ba *Bayu sejati kang andalani* - menyetaraskan diri pada gerak alam

Tha *Tukul saka niat* - sesuatu harus dimulai dan tumbuh dari niatan

Nga *Ngracut busananing manungso* - melepaskan egoisme pribadi manusia.

Beberapa catatan tambahan tentang aksara Jawa:

- /d/, /ꦢ/, /j/, /b/, dan /g/ pada bahasa Jawa selalu dibunyikan meletup (ada hembusan h); ini memberikan kesan "berat" pada aksan Jawa.
- **ha**, mewakili fonem /a/ dan /ha/. Bila aksara ini terletak di depan suatu kata, akan dibaca /a/. Aturan ini tidak berlaku untuk nama atau kata bahasa asing (selain bahasa Jawa).
- **da** dalam penulisan latin dipakai untuk /d/ dental dan meletup (lidah di belakang pangkal gigi seri atas dan diletupkan). /d/ ini berbeda dari bahasa Indonesia/Melayu.
- **dha** dalam penulisan Jawa latin dipakai untuk /ꦢ/ (d-retrofleksi). Posisi lidah sama dengan /d/ bahasa Melayu/Indonesia tetapi bunyinya diletupkan.
- **tha** dalam penulisan Jawa latin dipakai untuk /ꦠ/ (t-retrofleksi). Posisi lidah sama seperti /d/ tetapi tidak diberatkan. Bunyi ini mirip dengan bila orang beraksan Bali menyuarakan 't'.



2.1.1.3. Huruf Lain Dalam Aksara Jawa

Dalam Aksara Jawa, terdapat pula huruf-huruf lain di luar 20 aksara dasarnya. Huruf-huruf tersebut adalah :

1. *Pasangan*

Jika *Carakan*/aksara Jawa/*Hanacaraka* lebih bersifat silabis (kesukukataan). Bagaimana *Carakan* bisa menuliskan huruf mati. Hal ini bisa dijawab dengan adanya pasangan. Pasangan memiliki fungsi untuk menghubungkan suku kata yang tertutup (diakhiri) konsonan dengan suku kata berikutnya. Bentuk *pasangan* disebutkan memiliki fungsi untuk menghubungkan

suku kata yang tertutup konsonan dengan suku kata berikutnya. Artinya bahwa huruf yang diikuti *pasangan* akan dimatikan sehingga menjadi konsonan. Semua aksara pokok yang ada di *Carakan* memiliki pasangannya masing-masing. Bentuk *pasangan* ini ada yang dituliskan di bawah dan ada juga yang di atas sejajar dengan aksara. Bentuk-bentuk *pasangan* itu adalah:

ha	na	ca	ra	ka
				
da	ta	sa	wa	la
				
pa	dha	ja	ya	nya
				
ma	ga	ba	tha	nga
				

Gambar 2.11 Huruf Pasangan dalam Aksara Jawa

Sumber : Adilla (2006, p.3)

TANDA BACA (sandangan)		
nama sandangan	aksara latin	aksara Jawa
Suku	u	ᮘ
Taling	e'	ᮙ
Pepet	e	ᮚ
Taling Tarung	o	ᮛ
Layar	_r	ᮜ
Wignyan	_h	ᮝ
Cecek	_ng	ᮞ
Pangkon	_h	ᮟ
Pengkal	_ya	ᮠ
Cakra	_ra	ᮡ
Cakra Keret Cekre	_re	ᮢ
Adog-adog	awalan kalimat	ᮣ
Pada lungsi	titik	ᮤ
Pada lingsa	koma	ᮥ
Pada pangkat	mengapit angka	ᮦ
Pada guru	awalan suratcerita	ᮧ
Pada pancak	akhir suratcerita	ᮨ
Pada Luhur	awalan surat untuk derajat lebih tinggi	ᮩ
Pada Madya	awalan surat untuk sama derajat	᮪
Pada Andhap	awalan surat untuk derajat lebih rendah	᮫
Purwa Pada	awalan tembang	ᮬ
Madya Pada	tengah-tengah tembang (bait)	ᮭ
Wasana Pada	akhir tembang	ᮮ

AKSARA SWARA	
ᮘ	ᮙ
A	I
ᮚ	ᮛ
U	E
ᮜ	ᮝ
O	

Aksara Swara adalah aksara yang digunakan untuk huruf awal penulisan nama kota dan nama orang yang dihormati

AKSARA REKAN	
ᮞ	ᮟ
kh	f
ᮠ	ᮡ
dz	gh
ᮢ	ᮣ
z	

Aksara Rekan adalah aksara yang digunakan untuk penulisan huruf yang berasal dari serapan bahasa arab/asing

AKSARA MURDA	
ᮤ	ᮥ
Na	Ka
ᮦ	ᮧ
Ta	Sa
ᮨ	ᮩ
Pa	Nya
᮪	᮫
Ga	Ba

Aksara Murda adalah aksara yang digunakan untuk huruf awal penulisan nama kota dan nama orang yang dihormati

PASANGAN AKSARA MURDA	
ᮤ	ᮥ
Na	Ka
ᮦ	ᮧ
Ta	Sa
ᮨ	ᮩ
Pa	Nya
᮪	᮫
Ga	Ba

Aksara Murda adalah aksara yang digunakan untuk huruf awal penulisan nama kota dan nama orang yang dihormati

ANGKA / WILANGAN JAWA	
ᮮ	ᮯ
1	2
᮰	᮱
3	4
᮲	᮳
5	
᮴	᮵
6	7
᮶	᮷
8	9
᮸	᮹
0	

Gambar 2.12 Huruf lain dalam aksara Jawa.

Sumber : Azzaam (2009, par.13)

2. Aksara Murda

Pada aksara *hanacaraka* memiliki bentuk *murda* (hampir setara dengan huruf kapital) yang seringkali digunakan untuk menuliskan kata-kata yang menunjukkan:

- Nama Gelar
- Nama Diri
- Nama Geografi
- Nama Lembaga Pemerintah
- Nama Lembaga Berbadan Hukum.

(Kata-kata dalam Bahasa Indonesia yang menunjukkan hal-hal diatas biasanya diawali dengan huruf besar atau kapital. Untuk itulah pada perangkat lunak ini kita gunakan huruf kapital untuk menuliskan aksara Murda atau pasangannya)

Sebagai catatan mengenai *aksara Murda* ini bahwa tidak semua aksara yang ada di *Hanacaraka* memiliki bentuk *murda*-nya. Bentuk *murda* dalam *Hanacaraka* juga memiliki bentuk pasangan yang memiliki fungsi sama dengan *pasangan* dalam aksara Jawa.

Aturan penulisan *aksara Murda* ini hampir sama dengan penulisan aksara-

aksara pokok di *Hanacaraka*, ditambah dengan beberapa aturan tambahan yakni :

- *Murda* tidak dapat dipakai sebagai *sigeg* (konsonan penutup suku kata).
- Bila ditemui *aksara Murda* menjadi *sigeg*, maka dituliskan bentuk aksara pokoknya.
- Bila dalam satu kata atau satu kalimat ditemui lebih dari satu *aksara Murda*, maka ada dua aturan yang dapat dipergunakan yakni dengan menuliskan *aksara Murda* terdepannya saja, atau dengan menuliskan keseluruhan dari bentuk *aksara Mudra* yang ditemui.

3. Aksara Swara

Aksara Swara sebagaimana *aksara Murda* memiliki fungsi dan kegunaan tertentu. *Aksara Swara* dalam penulisan *Hanacaraka* digunakan untuk menuliskan aksara vokal yang menjadi suku kata, terutama yang berasal dari bahasa asing,

untuk mempertegas pelafalannya. *Aksara Swara* tidak seperti aksara-aksara yang lain. Aksara ini tidak dilengkapi dengan bentuk *pasangan*.

Dalam menuliskan *aksara Swara*, diikuti aturan penulisan *aksara Swara* sebagai berikut :

- *Aksara Swara* tidak dapat dijadikan sebagai aksara *pasangan*.
- Bila *aksara Swara* menemui *sigegan* (konsonan pada akhir suku kata sebelumnya), maka *sigegan* itu harus dimatikan dengan *pangkon*.
- *Aksara Swara* dapat diberikan sandangan *wignyan*, *layar*, *cecak*, *suku*, *wulu* dan lainnya.

4. *Aksara Rekan*

Bentuk-bentuk huruf yang ada di dalam *Hanacaraka* tidak dapat memenuhi kebutuhan dalam penulisan kata-kata dari mancanegara. Sebagai salah satu bentuk asimilasi budaya ini, maka dibentuklah *aksara Rekan* yang pada perkembangannya lebih banyak dipengaruhi oleh bahasa Arab. *Aksara Rekan* digunakan untuk menuliskan aksara konsonan pada kata-kata asing yang masih dipertahankan seperti aslinya.

Untuk menggunakan *Aksara Rekan* beserta *pasangannya* diikuti aturan sebagai berikut :

- *Aksara rekan* dapat menjadi *pasangan*.
- *Aksara rekan* dapat diberikan *pasangan*.
- *Aksara rekan* juga dapat diberikan *sandangan* sebagaimana aksara-aksara yang ada dalam *Hanacaraka*.

5. *Sandhangan*

Sandangan adalah tanda yang dipakai sebagai pengubah bunyi di dalam tulisan Jawa. Di dalam tulisan Jawa, aksara yang tidak mendapat *sandangan* diucapkan sebagai gabungan antara konsonan dan vokal a. Vokal a di dalam bahasa Jawa mempunyai dua macam varian, yakni // dan /a/.

Sandangan di dalam aksara Jawa dapat dibagi menjadi tiga golongan yakni sebagai berikut :

- a. *Sandangan* bunyi vocal (*Sandhangan Swara*)

Sandangan bunyi vokal ada lima buah. Adapun bentuk dari *sandangan* bunyi vokal ini adalah :

– *Sandhangan Wulu*

Sandangan wulu dipakai untuk melambangkan vokal (i) di dalam suatu suku kata. Sedangkan *wulu* ditulis di bagian atas akhir suatu aksara. Apabila selain *wulu* juga terdapat *sandangan* yang lain, maka *sandangan wulu* digeser sedikit ke kiri.

– *Sandangan Suku*

Sandangan suku dipakai untuk melambangkan vokal (u). Penulisan *sandangan suku* dapat dituliskan dalam dua keadaan yaitu :

– Penulisan *sandangan suku* pada aksara. *Sandangan suku* dipakai untuk melambangkan bunyi vokal u yang bergabung dengan bunyi konsonan di dalam suatu suku kata, atau vokal u yang tidak dituliskan dengan *aksara Swara*. *Sandangan suku* dituliskan serangkai di bagian bawah akhir aksara yang mendapatkan *sandangan* itu.

– Penulisan *sandangan suku* pada *pasangan*. *Sandangan suku* pada *pasangan* dituliskan mengikuti letak penulisan *pasangan* itu. Letak *sandangan sukunya* sendiri tetap berada pada bagian bawah akhir dari *pasangan*. Apabila *sandangan suku* mengikuti *pasangan* aksara (ka), (ta), atau (la), maka *pasangan* ini harus dirubah dulu ke dalam bentuk aksara pokoknya dahulu, baru kemudian diberikan *sandangan suku*.

– *Sandangan Pepet*

Kegunaannya untuk dipakai untuk melambangkan vokal e di dalam suatu suku kata. Aturan penulisan *sandangan pepet* tertera sebagai berikut:

– *Sandangan pepet* ditulis di bagian atas akhir aksara.

– Apabila selain *pepet* juga terdapat *sandangan layar*, maka *sandangan pepet* digeser sedikit ke kiri dan *sandangan layar* ditulis di sebelah kanan *pepet*.

– Apabila selain *pepet* juga terdapat *sandangan cecak*, maka *sandangan pepet* digeser sedikit ke kiri dan *sandangan cecak* ditulis di dalam *pepet*.

– Penempatan *sandangan pepet* pada aksara yang mendapatkan *pasangan* dituliskan sesuai dengan aturan di atas, kecuali untuk aksara yang

mendapatkan *pasangan* yang dituliskan di atas seperti *sandangan* (ha), (sa), dan (pa). Untuk aksara yang mendapatkan *pasangan* ini, maka penulisan *pepet* berada di atas *pasangannya*.

Pengecualian: *Sandangan pepet* tidak dipakai untuk menuliskan suku kata re dan le yang bukan sebagai *pasangan*. Sebab suku kata re dan le yang bukan *pasangan* dilambangkan dengan tanda *pacerek* (re) dan *Nga lelet* (le).

– *Sandangan Taling*

Sandangan taling dipakai untuk melambangkan bunyi vokal é atau e yang tidak ditulis dengan *aksara Swara E* yang bergabung dengan bunyi konsonan di dalam suatu suku kata. *Sandangan taling* ditulis di depan aksara yang dibubuhi *sandangan* tersebut

– *Sandangan Taling Tarung*

Sandangan taling tarung dipakai untuk melambangkan bunyi vokal O yang tidak dituliskan dengan *aksara swara* di dalam suatu suku kata. Untuk *sandangan taling tarung* dituliskan mengapit aksara yang dibubuhi *sandangan* itu. *Sandangan taling tarung* untuk aksara *pasangan* di tuliskan mengapit aksara yang dimatikan (yang menjadi *sigeg*). Untuk *aksara pasangan* yang ada di atas seperti *pasangan* (ha), (sa), dan (pa), maka taling ditaruh didepan aksara *sigeg*, sedangkan *tarung* ditaruh di belakang aksara *pasangan*.

b. *Sandangan* penutup suku kata (*Sandhangan Panyigeging Wanda*)

Sandangan penutup suku kata ada 4 buah.

– *Sandangan Wignyan*

Sandangan wignyan adalah pengganti *sigegan* ha (konsonan ha di akhir suku). Penulisan *wignyan* diletakkan di belakang aksara yang dibubuhi *sandangan* tersebut.

– *Sandangan Layar*

Hampir sama dengan *sandangan wignyan*, *sandangan layar* digunakan untuk pengganti *sigegan* ra (konsonan ra di akhir suku). Penulisan *layar* ditulis dibagian atas akhir aksara yang mengikuti.

– *Sandangan Cecak*

Sandangan cecak digunakan untuk menuliskan *sigegan ng* (sepasang konsonan nga di akhir suku kata). ada tiga buah kondisi dalam menuliskan *sandangan cecak*, yakni :

- *Sandangan cecak* ditulis di atas aksara. *Sandangan cecak* dituliskan menurut aturan ini bila menemui keadaan aksara yang diikuti tidak memiliki *sandangan* di atas aksara selain dirinya.
- *Sandangan cecak* ditulis di atas aksara belakang *sandangan wulu*. Apa bila *sandangan cecak* mengikuti *sandangan wulu*, maka *sandangan cecak* dituliskan di belakang *sandangan wulu*.
- *Sandangan cecak* ditulis di atas aksara di dalam *pepet*. *Sandangan cecak* apabila mengikuti *sandangan pepet*, maka penulisan *cecak* di taruh di dalam *sandangan pepet*.

– *Sandangan Pangkon*

Tidak seperti ketiga *sandangan* sebelumnya, *sandangan pangkon* memiliki beberapa fungsi. Fungsi-fungsi itu adalah :

- *Sandangan pangkon* dipakai sebagai penanda bahwa aksara yang dibubuhi *sandangan pangkon* itu merupakan aksara mati, aksara penutup suku kata, atau aksara *penyigeging wanda*. *Sandangan pangkon* ditulis di belakang aksara yang di bubuhi *sandangan* tersebut.
- *Sandangan pangkon* dapat juga dipakai sebagai pembatas bagian kalimat atau rincian yang belum selesai, senilai dengan pada *lingsa*, atau tanda koma (,) di dalam ejaan latin, di samping untuk mematikan aksara. Pada kasus ini *pangkon* berfungsi ganda.
- *Sandangan pangkon* dapat ditulis untuk menghindarkan penulisan aksara yang bersusun lebih dari dua tingkat

c. *Sandangan* gugus konsonan

Gugus konsonan adalah kumpulan dari dua konsonan dalam *Hanacaraka* yang akan membentuk suatu suku kata.

– *Sandangan Cakra*

Sandangan cakra merupakan penanda gugus konsonan yang unsur terakhirnya berwujud konsonan r. Tanda *cakra* ditulis serangkai di bawah bagian akhir aksara yang diberi tanda *cakra* itu. Aksara yang sudah diberikan *cakra* dapat diberikan sandangan lagi selain *sandangan cakra*, *cecak*, *cakra la*, *cakra wa*. Dan apa bila *sandangan* itu adalah *pepet*, maka *sandangan cakra* dan *pepet* ditulis menjadi *cakra keret*.

– *Sandangan Cakra Keret*

Sandangan Cakra Keret dipakai untuk melambangkan gugus konsonan yang berunsur akhir konsonan r dengan diikuti vokal e *pepet*. Dengan kata lain *cakra keret* digunakan sebagai ganti tanda *cakra* yang mendapatkan penambahan *sandangan pepet*. Tanda *cakra keret* ditulis serangkai di bawah bagian akhir aksara yang diberikan tanda *keret* tersebut..

– *Sandangan Pengkal*

Sandangan Pengkal dipakai untuk melambangkan konsonan y yang bergabung dengan konsonan lain di dalam suatu suku kata. Tanda *pengkal* ditulis serangkai di belakang aksara yang diberi tanda *pengkal*.

6. Angka dan lambang bilangan

Angka dipakai untuk menyatakan lambang bilangan atau nomor. Angka dipakai untuk menyatakan angka dipakai untuk menyatakan (i) Ukuran panjang, berat, luas, dan isi, (ii) satuan waktu, (iii) nilai uang, dan (iv) kuantitas. Penulisan angka untuk kasus ini dilakukan dengan mengapitkan tanda *pangkat* di awal dan di akhir penulisan angka. Untuk menuliskan satuan dari suatu bilangan, maka satuan itu bisa dituliskan dalam bentuk kata lengkapnya. sebagai contoh kilogram, meter, kilometer, dan sebagainya.

7. Tanda baca

Dalam *Hanacaraka* terdapat pula tanda-tanda baca yang digunakan dalam penulisan kalimat, paragraf dan lainnya.

- *Adeg-adeg*
Adeg adeg dipakai di depan kalimat pada tiap-tiap awal alinea.
- *Pada Lingsa*
Pada lingsa dipakai pada akhir bagian kalimat sebagai tanda intonasi setengah selesai. Tanda ini hampir setara dengan penggunaan koma(,).
- *Pada Lungsi*
Pada lungsi dipakai pada awal suatu kalimat. Tanda ini hampir setara dengan titik(.
- *Pada Pangkat*
Pada pangkat dipakai pada akhir pernyataan lengkap jika diikuti rangkaian atau pemerian. *Pada pangkat* dipakai untuk mengagap angka. *pada pangkat* dipakai untuk mengagap petikan langsung. (Ifan Adillia, hal 3-11)

2.1.2. Tinjauan Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang pasti dilakukan oleh seorang anak. Dari sebuah kegiatan bermain seorang anak dapat mengeksplorasi, mempelajari dan menyerap tentang suatu informasi.

Bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. (Brookl, J.B. and D.M. Elliot. Human development, 1971. 14, 15-61). Bermain merupakan aktivitas spontan dan melibatkan motivasi serta prestasi dalam diri anak yang mendalam karena dalam dunianya, seorang anak merupakan *decision maker* dan *play master* (dalam Akbar, Hawadi 5-6).

Bruner mengatakan bahwa bermain dalam masa kanak-kanak adalah kegiatan yang serius, yang merupakan bagian penting dalam perkembangan tahun-tahun pertama masa kanak-kanak. Ia menjelaskan, sekarang kita mengerti bahwa bermain merupakan aktivitas yang serius, bahkan merupakan kegiatan pokok dalam masa anak-anak. Ini merupakan sarana untuk improvisasi dan kombinasi, sarana pertama dari sistem peraturan melalui mana-mana kendali-

kendali budaya menggantikan sifat anak yang dikuasai oleh dorongan-dorongan kekanak-kanakan. (Hurlock, 1997 :121)

Bermain tentunya merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Menurut Hughes (1999), seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya

Children, Play, and Development, mengatakan harus ada 5 (lima) unsur dalam suatu kegiatan yang disebut bermain. Kelima unsur tersebut adalah:

1. Tujuan bermain adalah permainan itu sendiri dan si pelaku mendapat kepuasan karena melakukannya (tanpa target), bukan untuk misalnya mendapatkan uang.
2. Dipilih secara bebas. Permainan dipilih sendiri, dilakukan atas kehendak sendiri dan tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.
3. Menyenangkan dan dinikmati
4. Ada unsur khayalan dalam kegiatannya.
5. Dilakukan secara aktif dan sadar.

Di luar pendapat Hughes, ada ahli-ahli yang mendefinisikan bermain sebagai apapun kegiatan anak yang dirasakan olehnya menyenangkan dan dinikmati (*pleasurable and enjoyable*). Bermain dapat menggunakan alat (mainan) ataupun tidak. Hanya sekedar berlari-lari keliling di dalam ruangan, kalau kegiatan tersebut dirasakan menyenangkan oleh anak, maka kegiatan itupun sudah dapat disebut bermain. (dikutip dalam Prabowo, 5)

2.1.2.1. Pengaruh Bermain pada Anak-anak

Anak dapat melakukan proses belajar, baik secara fisik maupun mental, melalui permainan. Seperti yang dikatakan Prabowo dalam makalah berjudul “Handout Kuliah Permainan PGTKI Bina Insan Mulia Yogyakarta”, beberapa manfaat dari bermain adalah:

1. Perkembangan Fisik

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang

berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah, dan mudah tersinggung.

2. Dorongan Berkomunikasi

Agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain.

3. Penyaluran bagi kebutuhan dan Keinginan

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lainseringkali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin tentara mainan.

4. Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

5. Sumber belajar

Bermain member kesempatan untuk mempelajari beberapa hal , melalui buku, televisi, atau menjelajah lingkungan, yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau sekolah.

6. Standar moral

Walaupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.

7. Rangsangan bagi kreatifitas

Melalui eksperimental dalam bermain, anak anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan.

Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

8. Perkembangan wawasan diri

Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan temannya bermain. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan dirinya dengan lebih pasti dan nyata

9. Belajar bermasyarakat

Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar membentuk hubungan social dan menghadapi serta memecahkan masalah yang timbul.

10. Perkembangan ciri kepribadian

Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif dan disukai orang. (dikutip dalam Prabowo, 7-9)

2.1.2.2. Perkembangan Bermain pada Anak

Pada perkembangannya dunia bermain seorang anak memiliki tahapannya sendiri seperti yang ditulis Andang Ismail dalam Education Games. Dalam Education games, menurut pendapat para ahli, Rubin, Fein dan Vandenberg (1983) dan Smilansky (1968) dalam bukunya Laura E. Berk (1994), *Child Development*, pada usia 6-11 (enam hingga sebelas) tahun, yang merupakan usia khalayak sasaran perancangan, anak-anak sudah dapat memainkan permainan dengan peraturan.

Permainan dengan peraturan (*Games with Rules*)

Kegiatan jenis ini umumnya sudah dapat dilakukan anak usia 6-11 tahun. Dalam kegiatan bermain ini, anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan. Aturan permainan pada awalnya diikuti anak berdasarkan yang diajarkan orang lain. Lambat laun anak memahami bahwa aturan itu dapat dan boleh diubah sesuai kesepakatan orang yang terlibat dalam permainan, asalkan tidak terlalu menyimpang jauh dari

aturan umumnya. Misalnya: main kasti, galah asin atau gobak sodor, ular tangga, Monopoli, kartu, bermain tali dan sebagainya.

2.1.2.3. Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah semua jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan jenis permainan yang bersifat edukatif demi kepentingan peserta didik. Guru harus ikhlas dalam bersikap dan berbuat serta mau memahami peserta didiknya dengan segala konsekuensinya dalam menentukan jenis permainan edukatif (Bahri 2000: 5)

Permainan edukatif bisa disebut demikian karena dapat merangsang daya pikir anak. Termasuk diantaranya meningkatkan kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah. Selain itu juga mainan edukatif tidak hanya sekedar membuat anak menikmati permainan tapi juga dituntut agar membuat anak untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan mainan tersebut. Para ahli psikologi menggunakan sebutan awal masa kanak-kanak sebagai usia menjelajah, usia bertanya dan usia kreatif (Hurlock, 1994: 109).

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Tedjasaputra dalam Suratno. 2005: 61)

Menurut Andang, permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik pula (hal. 120). Sehingga permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Disamping itu, permainan edukatif juga bermanfaat untuk menguatkan dan menerampilkkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan anak didik, serta menyalurkan kegiatan anak.

Oleh karena itu, penulis buku ini mencoba membedakan antara alat bermain dengan alat permainan edukatif. Menurutnya, alat bermain adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktivitas yang membuat anak senang. Sedangkan alat permainan edukatif merupakan alat bermain yang bisa

meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik (hal. 155). Sehingga, alat permainan yang baik bagi anak adalah alat bermain yang dapat mengembangkan totalitas kepribadian anak, bukan karena kelucuan atau bagus bentuknya, serta mahal harganya.

Adapun ciri-ciri alat permainan yang baik dan cocok secara fisik untuk anak antara lain: desain mudah dan sederhana, multifungsi (serba guna), menarik, awet, sesuai kebutuhan, tidak membahayakan, mendorong anak untuk bermain bersama, mengembangkan daya fantasi, bukan karena kelucuan atau kebagusannya, bahan murah dan mudah diproses. Sedangkan prinsip dasar alat permainan edukatif yang kemudian dikembangkan lewat alat bermain bagi anak adalah dapat meningkatkan dan mengembangkan: kemampuan psikomotorik anak; kemampuan sosial-emosional (seperti: mempertajam perasaan, membentuk moralitas, spiritualitas, meningkatkan kepercayaan diri), serta kemampuan kecerdasan (termasuk pengembangan ketrampilan dan kreatifitas anak). (Andang dalam Ariez Muzthofa. "Education Games". Par 5-8)

Menurut Tedjasaputra dalam buku *Bermain, Mainan dan Permainan*, beberapa ciri alat permainan edukatif yaitu:

1. Dapat digunakan dengan berbagai cara, maksudanya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan dan manfaat.
2. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra-sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
3. Segi keamanan sangat diperhatikan terutama bentuk dan bahan dasar pembuatan mainan.
4. Membuat anak terlibat secara aktif
5. Sifatnya konstruktif. (Tedjasaputra, hal 81)

Sedangkan unsur-unsur dari permainan edukatif adalah:

1. Multifungsi

Dari satu mainan bisa didapat berbagai variasi mainan sehingga stimulasi yang didapat anak juga lebih beragam.

2. Melatih *problem solving*

Dalam memainkannya anak diminta untuk melakukan *problem solving*. Dalam permainan *puzzle* misalnya, anak diminta untuk menyusun potongan-potongan menjadi utuh.

3. Melatih konsep dasar

Lewat permainan ini, anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasarnya, seperti mengenal bentuk, warna, besaran, juga melatih motorik halus.

4. Melatih ketelitian dan ketekunan

Dengan mainan edukatif, anak tak hanya sekedar menikmati tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakannya

5. Merangsang kreativitas

Permainan ini mengajak anak untuk selalu kreatif lewat berbagai variasi mainan yang dilakukan. Bila sejak kecil anak terbiasa untuk menghasilkan karya, lewat permainan rancang bangun misalnya, kelak dia akan lebih berinovasi untuk menciptakan suatu karya, tidak hanya mengekor.

6. Melatih kemampuan motorik

Stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat anak menjemput mainannya, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya. Sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerak-gerakkan mainannya, melempar, mengangkat dan sebagainya.

7. Melatih konsentrasi

Mainan edukatif dirancang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuan dalam berkonsentrasi. Saat menyusun *puzzle*, katakanlah, anak dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada di depannya – ia tidak berlari-larian atau melakukan aktivitas fisik lain sehingga konsentrasinya bisa lebih tergal. Tanpa konsentrasi, bisa jadi hasilnya tidak memuaskan.

8. Mengenal konsep sebab akibat

Contohnya, dengan memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar anak akan memahami bahwa benda yang kecil bisa dimuat dalam benda yang lebih besar. Sedangkan benda yang lebih besar tidak bisa masuk ke benda

yang lebih kecil. Ini adalah pemahaman konsep sebab akibat yang sangat mendasar

9. Melatih bahasa dan wawasan

Permainan edukatif sangat baik bila dibarengi dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak, yakni meningkatkan kemampuan berbahasa juga keluasan wawasannya.

10. Mengenalkan warna dan bentuk

Dari mainan edukatif, anak dapat mengenal ragam bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segiempat, bulat dengan berbagai warna: biru, merah, hijau dan lainnya (“Pilihan Mainan Edukatif agar Si Kecil Rukun”)

Bentuk dari permainan edukatif sendiri bisa bermacam-macam, mulai dari kotak-kotak kayu, *puzzle* hingga *board game*.

2.1.3. Board Game

Board game adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai seseorang. *Board game* versi awal merepresentasikan pertempuran antara dua pasukan dan *board game* terbaru masih didasarkan pada tujuan untuk mengalahkan pemain lawan dalam hal jumlah, posisi menang atau poin tertinggi (sering direpresentasikan dalam mata uang dalam *game*). (“Sejarah Board Game”, Mike Scoviano / Aryamurti, par 1)

2.1.3.1. Sejarah Board Game

Board game pertama kali ditemukan di Mesir kuno, yaitu sebuah *game* yang disebut Senet. *Game* ini adalah *board game* tertua yang diketahui.

Permainan selanjutnya yang ditemukan adalah sebuah papan yang berbentuk elang dari peradaban Jiroft. Peradaban ini menurut hipotesa dulunya berada di daerah Iran. Permainan dari Jirift ini memiliki dua puluh lubang yang mirip dengan permainan Mesir kuno bernama Aseb. Peradaban Yunani, Roma

dan Mesir kuno adalah sumber dari *board game* yang ada sekarang contohnya Checkers dan Backgammon.



Gambar 2.13 Senet

Sumber: Sandro Vannini (www.heritage-key.com)



Gambar 2.14 Jifrot

Sumber: (www.world-spirit-art.com)



Gambar 2.15 Aseb

Sumber: (www.boardgamegeeks.com)



Gambar 2.16 International Checkers

Sumber: (www.boardgamegeeks.com)



Gambar 2.17 Backgammon

Sumber: (www.boardgamegeeks.com)

Kemudian muncul permainan catur yang aslinya berasal dari permainan India yang disebut Shaturanga atau Chaturanga. Permainan ini ditemukan oleh seorang filsuf pada abad keenam setelah masehi. Pengaruh lainnya berasal dari permainan Persia yang bernama Shantranj, yang tertulis pada buku pada tahun enam ratus setelah masehi.

Berikut urutan perkembangan *board game*, menurut *time line*.

- 3500 SM – Senet, ditemukan dibawah makam pradinasti Mesir, juga digambarkan di Kuburan Merknara.
- 3000 SM – *Board game* Mehen yang berasal dari jaman pradinasti Mesir.
- 3000 SM – Backgammon kuno, ditemukan di sebuah kota yang telah terbakar di Iran.
- 2560 SM – Papan permainan kerajaan Ur, ditemukan di kuburan Ur.
- 2500 SM – Lukisan tentang permainan Senet dan Han yang sedang dimainkan, ditemukan di kuburan Rashepes.
- 2000 SM – Lukisan di sebuah kuburan di Benihasan yang menggambarkan dua *board game* sedang dimainkan, salah satunya diperkirakan adalah Tau.
- 1500 SM – Liubo terpatri di sebuah batu biru. Juga lukisan *board game* Knossos.
- 1400 SM – Papan permainan Alquerque, Nine Men's Morris dan Mancala, ditemukan di atap kuil Kurna.
- 548 SM – Referensi tulisan awal tentang Go / Weiqi, ditemukan di Zuo Zhuan, menggambarkan tentang seorang lelaki yang menyukai permainan tersebut.
- 500 SM - Permainan tentang Budha yang memiliki 8-10 baris.
- 500 SM – Referensi awal tentang Chaturaji atau Pachisi, ditemukan tertulis di Mahabharata.
- 200 SM – Sebuah papan permainan Go / Weiqi Cina yang diperkirakan berasal dari abad 200 SM, ditemukan di Wangdu pada 1954. Papan ini sekarang berada di museum Sejarah Beijing.
- 116-27 SM – *Lingua Latina X* milik Marcus Terentius Varro mengandung referensi awal tentang *Latrunculi*.
- 1 SM-8 M – Ovid's *Ars Amatoria* mengandung referensi awal tentang *Ludus Duodecim Scriptorum*.

- 220 M-265 M – Backgammon memasuki China dengan nama T'shu-p'u.
- 400 M dan seterusnya – Tafl dimainkan di Eropa Utara.
- 600 M – Referensi awal tentang Chaturanga tertulis di Vasavadatta milik Subandhu dan Harsha Charitha milik Banabhatta.
- 600 M – Referensi awal tentang Chaturanga, tertulis di Karnamak-i-Artakhshatr-i-Papakan.
- 1930 – Monopoly menemukan versi populernya hingga saat ini.
- 1957 – Risk dirilis.
- 1980 – German-style *board games* mulai dikenal sebagai suatu genre.

Sejarah membuktikan bahwa *board game* klasik seperti Checkers, catur, dan Backgammon bisa bertahan dari tahun ke tahun. Mungkin hal ini dikarenakan oleh desainnya yang abstrak dan tak lekang oleh waktu.

Dalam memainkan *board game* diperlukan keberuntungan, strategi, dan diplomasi. Pada beberapa kategori *board game*, seperti *wargaming* dan *abstract strategy game*, pemain harus pandai mengatur strategi agar dapat memenangkan permainan. Sedangkan kemampuan berdiplomasi antar pemain dibutuhkan pada permainan tiga orang atau lebih. Keberuntungan juga diperlukan dalam *game* yang menggunakan dadu, seperti Monopoli.

2.1.3.2. Jenis *Board Game*

Berikut beberapa jenis *board game*:

1. *Strategy board game*

Permainan ini tidak membutuhkan keberuntungan. Hasil akhir ditentukan oleh keahlian tiap-tiap pemain. Contohnya adalah Catur dan Go.



Gambar 2.18 Go

Sumber: (www.boardgamegeeks.com)

2. *German-style board games* atau *Eurogames*

Permainan ini menggabungkan strategi dan keberuntungan. Contohnya adalah The Settlers of Catan atau Puerto Rico.



Gambar 2.19 Puerto Rico

Sumber: (www.boardgamegeeks.com)

3. *Race game*

Untuk memenangkan *game* ini, seorang pemain harus dapat menggerakkan pion mereka menuju titik akhir di papan permainan, contohnya: Parchisi atau Backgammon



Gambar 2.20 Parchisi

Sumber: (www.boardgamegeeks.com)

4. *Roll and move game*

Contoh jenis permainan ini adalah Monopoli dan Life dimana setiap pemain bergantung pada dadu atau benda lain yang menghasilkan angka acak untuk menentukan langkah yang harus diambil.



Gambar 2.21 Life

Sumber: (www.boardgamegeeks.com)

5. *Trivia game*

Permainan ini membutuhkan pengetahuan pemain tentang informasi umum, contohnya permainan seperti Trivial Pursuit.



Gambar 2.22 Trivial Pursuit

Sumber: (www.boardgamegeeks.com)

6. *Word game*

Permainan ini berkaitan dengan kata-kata, contohnya seperti Scrabble.



Gambar 2.23 Scrabble

Sumber: (www.boardgamegeeks.com)

7. *Wargame*

Sebuah permainan yang meniru operasi militer, contohnya adalah Risk.



Gambar 2.24 Risiko

Sumber: (www.boardgamegeeks.com)

2.1.4. Tinjauan Anak Usia 6-9 Tahun

Papalia dan Old (1987) membagi masa kanak-kanak dalam lima tahap:

- Masa Prenatal, yaitu diawali dari masa konsepsi sampai masa lahir
- Masa bayi dan tatih, yaitu saat usia 18 (delapan belas) bulan pertama kehidupan merupakan masa bayi, diatas usia 18 (delapan belas) bulan sampai dengan tiga tahun merupakan masa tatih. Saat tatih inilah, anak-anak menuju penguasaan bahasa dan motorik serta kemandirian.
- Masa kanak-kanak pertama, yaitu rentang usia 3-6 (tiga hingga enam) tahun, masa ini dikenal pula sebagai masa sekolah. Anak-anak telah mampu menerima pendidikan formal dan menyerap berbagai hal yang ada di lingkungannya.
- Masa kanak-kanak kedua, yaitu usia 6-12 (enam hingga dua belas) tahun, dikenal pula sebagai masa sekolah. Anak-anak telah mampu menerima pendidikan formal dan menyerap berbagai hal yang ada di lingkungannya.
- Masa remaja, yaitu rentang usia 12-18 (dua belas hingga delapan belas) tahun. Saat anak mencari identitas dirinya dan banyak menghabiskan waktu dengan teman sebayanya serta berupaya lepas dari kukungan orang tua. (Akbar, Hawadi, hal 4)

Lebih lanjut, dibahas tentang rentang usia khalayak sasaran, yaitu usia 6-9 (enam hingga sembilan) tahun. Berikut garis besar perkembangan dalam masa kanak-kanak kedua:

2.1.4.1. Perkembangan Fisik

Dalam usia ini, otot anak menjadi lebih kuat dan tulang-tulang tumbuh menjadi lebih besar dan keras (Akbar, Hawadi, hal 6).

2.1.4.2. Perkembangan Motorik

Menurut Petterson, usia emas dalam perkembangan motorik adalah *middle childhood* atau masa pertengahan anak-anak/masa anak-anak ke dua (dikutip dalam Wijaya). Pada masa ini, perkembangan motorik anak menjadi lebih

halus dan terkoordinasi. Beberapa stimulasi yang bisa diberikan untuk mengotimalkan perkembangan motorik anak adalah:

- Dasar-dasar ketrampilan untuk menulis dan menggambar
- Ketrampilan olah raga (seperti senam) atau menggunakan alat-alat olah raga
- Gerkan-gerakan permainan, seperti meloncat, mamanjat dan berlari
- Baris-berbaris secara sederhana untuk menanamkan kebiasaan kedisiplinan dan ketertiban (dikutib dalam Wijaya par.2).

2.1.4.3. Perkembangan Kognitif

Dalam keadaan normal, pada periode ini pikiran anak berkembang secara berangsur-angsur. Jika pada periode sebelumnya, daya pikir anak masih bersifat imajinatif dan egosentris, maka pada periode ini daya pikir anak sudah berkembang ke arah yang lebih kongkrit, rasional dan objektif. Daya ingatnya menjadi sangat kuat, sehingga anak benar-benar berada dalam stadium belajar. Dalam masa ini, anak telah mengembangkan tiga macam proses yang disebut dengan operasi-operasi, yaitu:

- Negasi (Negation)
Yaitu pada masa kongkrit operasional, anak memahami hubungan-hubungan antara benda atau keadaan yang satu dengan benda atau keadaan yang lain
- Hubungan Timbal Balik (Resiprok)
Yaitu anak telah mengetahui hubungan sebab-akibat dalam suatu keadaan.
- Identitas
Yaitu anak sudah mampu mengenal satu persatu deretan benda-benda yang ada. Operasi yang terjadi dalam diri anak memungkinkan pula untuk mengetahui suatu perubahan tanpa melihat bahwa perbuatan tersebut ditunjukkan. Jadi, pada tahap ini anak telah memiliki struktur kognitif yang memungkinkan dapat berfikir untuk melakukan suatu tindakan, tanpa ia sendiri bertindak secara nyata.

Berikut beberapa aspek dari perkembangan kognitif yang terjadi:

1. Perkembangan Memori

Selama periode ini, memori jangka pendek anak telah berkembang dengan baik. Akan tetapi, memori jangka panjang tidak terjadi banyak peningkatan dengan disertai adanya keterbatasan-keterbatasan. Untuk mengurangi keterbatasan tersebut, anak berusaha menggunakan strategi memori. Matlin (1994) menyebutkan 4 macam strategi memori yang penting, yaitu:

- *Rehearsal* (pengulangan): suatu strategi meningkatkan memori dengan cara mengulang berkali-kali informasi yang telah disampaikan
- *Organization* (Organisasi): pengelompokan dan pengkategorian sesuatu yang digunakan untuk meningkatkan memori. Seperti, anak SD sering mengingat nama teman sekelasnya menurut susunan di mana mereka duduk dalam suatu kelas.
- *Imagery* (perbandingan): membandingkan sesuatu dengan tipe dari karakteristik pembayangan dari seseorang.
- *Retrieval* (pemunculan kembali): proses mengeluarkan atau mengangkat informasi dari tempat penyimpanan. Ketika suatu isyarat yang mungkin dapat membantu memunculkan kembali sebuah memori, mereka akan menggunakan secara spontan.

Selain strategi-strategi memori di atas, terdapat hal lain yang mempengaruhi memori anak, seperti tingkat usia, sifat anak (termasuk sikap, kesehatan dan motivasi), serta pengetahuan yang diperoleh anak sebelumnya.

2. Perkembangan Pemikiran Kritis

Perkembangan pemikiran kritis yaitu pemahaman atau refleksi terhadap permasalahan secara mendalam, mempertahankan pikiran agar tetap terbuka, tidak mempercayai begitu saja informasi-informasi yang datang dari berbagai sumber serta mampu berpikir secara reflektif dan evaluatif.

3. Perkembangan kreativitas

Dalam tahap ini, anak-anak mempunyai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Perkembangan ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, terutama lingkungan sekolah.

4. Perkembangan Bahasa

Pada masa pertengahan dan akhir anak-anak, anak-anak menjadi lebih analitis dan logis di dalam pendekatan kata-kata dan tata bahasa (Santrock 336). Perbendaharaan kosa kata dan cara menggunakan kalimat bertambah kompleks. Perkembangan ini terlihat dalam cara berpikir tentang kata-kata, struktur kalimat dan secara bertahap anak akan mulai menggunakan kalimat yang lebih singkat dan padat, serta dapat menerapkan berbagai aturan tata bahasa secara tepat.

5. Perkembangan emosional

Pada tahap ini, anak dapat menghadapi dan menyelesaikan tugas atau perbuatan yang dapat membuahkan hasil, sehingga dunia psikososial anak menjadi semakin kompleks. Anak sudah siap untuk meninggalkan rumah dan orang tuanya dalam waktu terbatas, yaitu pada saat anak berada di sekolah. Melalui proses pendidikan ini, anak belajar bersaing (kompetitif), kooperatif dengan orang lain, saling member dan menerima, setia kawan dan belajar peraturan-peraturan yang berlaku. Dalam hal ini proses sosialisasi banyak terpengaruh oleh guru dan teman sebaya. Identifikasi bukan lagi terhadap orang tua, melainkan terhadap guru. Selain itu, anak tidak lagi bersikap egosentris, ia telah mempunyai jiwa kompetitif sehingga dapat memilah apa yang baik bagi dirinya, mampu memecahkan masalahnya sendiri dan mulai melakukan identifikasi terhadap tokoh tertentu yang menarik perhatiannya.

2.1.4.4. Perilaku Anak Usia 6-9 (enam hingga sembilan) Tahun

Berikut ini adalah perilaku anak usia 6-9 (enam hingga Sembilan tahun):

- a. Anak usia 6 (enam) tahun
 - Suka berkompetisi.
 - Kelompok bermain (secara acak).

- Belajar berkompetisi.
 - Lebih tertarik pada kelompok teman sebaya daripada keluarga.
 - Cakap dalam aktivitas menggunakan otot besar, meliputi melempar, lompat tali, permainan di jalanan, engklek, akrobat, pemanjat sepatu luncur, naik sepeda dan olah raga lainnya.
 - Mampu beraktivitas dengan otot kecil, meliputi melukis, mencetak, menggambar, menjiplak, menjahit, pekerjaan dengan kayu, menenun, memegang, menguntai manik-manik kecil, menggantung, boneka kertas, *puzzle*, permainan target dan yoyo.
- b. Anak usia 7 (tujuh) tahun
- Lebih suka bermain dengan teman sebaya dari jenis kelamin yang sama, meningkatnya kemampuan untuk bermain sambil bekerja sama.
 - Senang memanjat tapi memiliki kesadaran baru tentang ketinggian yang membuatnya hati-hati.
 - Suka permainan luar ruang, berganti secara ekstern antara aktif dan aktifitas yang tenang.
 - Kurang teratur dalam kegiatan berkelompok.
 - Lebih suka mainan yang nyata daripada khayalan.
 - Mungkin masih suka permainan sendiri.
 - Mulai membedakan lawan jenis.
 - Menemukan kegembiraan dalam memainkan objek, mencipta dengan tangan, dan dapat membangun struktur yang rumit.
 - Dapat bermain dengan baik bersama empat atau lima teman.
 - Suka menghasilkan produk yang selesai (seni, model, kerajinan tangan, menjahit, pekerjaan dengan kayu)
 - Tertarik pada khayalan dan kenyataan (sulap dan trik)
 - Tertarik pada waktu yang lain dan tempat yang lain (sejarah).
 - Senang bermain drama (boneka tangan, boneka kertas, berdandan)
 - Senang dengan tema serang dan bertahan: polisi, koboi, militer, angkasa luar.
 - Tertarik pada pertunjukan, permainan, boneka tangan.

- c. Anak usia 8 (delapan) tahun
- Tumbuhnya minat dalam permainan yang membutuhkan koordinasi otot kecil.
 - Menikmati aktivitas kelompok.
 - Memamerkan perasaan sebagai bagian dari kelompok.
 - Umumnya lebih kooperatif tapi membutuhkan pengawasan agar terhindar dari perselisihan.
 - Tertarik dalam permainan kompetisi.
 - Selektif dalam berteman
 - Mencari “sahabat” dari jenis kelamin yang sama
- d. Anak usia 9 (sembilan) tahun
- Sangat berminat dengan kelompok, geng, klub, tim.
 - Mampu berkonsentrasi lebih lama, dapat melakukan pekerjaannya sendiri.
 - Berkurangnya minat terhadap fantasi, lebih tertarik tentang kisah nyata tentang orang dan negaranya.
 - Berdebat dalam kejujuran dalam bermain.
 - Membutuhkan permainan yang aktif.
 - Persahabatan yang baik dengan sesama jenis.
 - Membutuhkan dorongan untuk mencoba kegiatan-kegiatan yang baru dan menyelesaikannya.
 - Pelatihan dalam permainan ketangkasan.
 - Kesempatan untuk tugas-tugas organisasi, pekerjaan konstruksi, bermain drama, pekerjaan kelompok.
 - Membutuhkan tanggung jawab yang jelas. (Auerbach, hal 175-186)

2.1.4.5. Tinjauan Visual Anak Usia 6-9 (enam hingga sembilan) Tahun

Dalam buku, Buku dalam Indonesia Baru, dikatakan bahwa untuk penggunaan ilustrasi diperlukan dalam usia anak-anak. Perancangan yang ditujukan untuk anak juga sebaiknya lebih banyak menggunakan ilustrasi dan sedikit kata-kata, hal ini dikarenakan “*span of concentration*” anak-anak pendek. Ilustrasi berperan memberikan pengalaman visual serta meningkatkan apresiasi estetik. Anak-anak yang belum mahir membaca akan mendapatkan simulasi dan sensasi visual yang mengesankan. Anak-anak yang telah lancar membaca juga menikmati ilustrasi yang membantu mereka meresapi dan menghayati teks verbal sambil memberikan pengalaman dan persepsi visual yang kaya dan mengesankan.

Menurut Dr.Suyadi dalam Ilustrasi Buku Anak-anak, Sebuah Pengantar, disebutkan beberapa alasan mengapa anak-anak memerlukan ilustrasi:

1. Ilustrasi membuat penampilan lebih menarik.
2. Ilustrasi dapat memperjelas teks, kehadiran gambar-gambar memungkinkan pembaca dengan mudah mengikuti apa yang tertulis dalam teks.
3. Ilustrasi memudahkan pembaca membayangkan secara benar. Dengan penggambaran yang tepat, ilustrasi bisa membimbing pembaca untuk membayangkan secara benar tentang kejadian, tempat kejadian serta situasi kejadian yang dituturkan oleh teks.
4. Ilustrasi dapat merangsang minat baca. Bila gambar-gambar yang disajikan menarik, anak akan terangsang untuk membaca teksnya.

Dikaitkan dengan usia pembaca, anak-anak, sering dikelompokkan menurut usianya, umpamanya usia balita, usia pra sekolah, tingkat TK, Tingkat SD permulaan, SD akhir dan seterusnya. Pada umumnya dapat dikatakan bahwa makin muda usia anak, makin banyak diperlukan gambar dan makin sedikit teks tertulis. Ilustrasi untuk anak-anak sebaiknya berwarna meskipun ini bukanlah suatu keharusan mutlak. Selain warna dapat memberikan suasana semarak dan menarik, ia dapat juga membuktikan kebenaran yang ada dalam teks, misalnya warna tubuh Buto Ijo adalah hijau, buah apel berwarna merah. (Ilustrasi Buku Anak-anak, Sebuah Pengantar, par 1-3)

Sedangkan, Sari Kartikawati dalam artikel Perbaiki dengan Warna, mengatakan bahwa warna memegang peranan yang penting dalam proses pembentukan karakter seorang akan. Bahkan warna dan anak adalah dua elemen yang sulit dipisahkan. Sejak bayi, anak sudah mengenal warna, Buktinya, mereka lebih menyukai mainan yang berwarna mencolok bila dibanding warna yang netral. Anak juga terbukti bereaksi positif terhadap warna-warna cerah, misalnya *pink*, biru, kuning, hijau atau merah, dan cenderung bereaksi negatif terhadap warna-warna gelap seperti coklat, hitam dan abu-abu. Karena itu, wajar jika mainan anak-anak sengaja dirancang dengan menggunakan warna-warna yang mencolok atau dominan, seperti merah, kuning, hijau dan biru. Warna merupakan salah satu bentuk atau konsep dasar dalam proses pembelajaran anak-anak. Oleh sebab itu, sebaiknya sejak kecil anak diperkenalkan beragam warna. Biarkan anak mengenal semua jenis warna supaya pengalaman dan pengetahuan warnanya semakin kaya. Warna sangat berperan dalam melatih kecerdasan visual anak. Pengenalan warna sejak kecil juga bisa melatih kecerdasan emosi seorang anak. Biasanya, anak yang sudah terbiasa mengenal beragam warna sejak kecil, memiliki karakter yang bisa lebih berempati pada masalah di sekitarnya

2.2. Identifikasi Data

2.2.1. Kurikulum Pembelajaran Bahasa Jawa Tingkat SD (Sekolah Dasar)

Untuk mendukung perancangan Tugas Akhir ini, diperlukan data dan informasi mengenai objek perancangan, maka dilakukan tanya jawab terhadap beberapa pihak terkait:

Tabel 2.2 Sumber Informasi

Nama Sekolah	Alamat	Mulai Pengajaran Aksara Jawa
SD Muhammadiyah 16	Jl. Barata Jaya 1 no.11 Surabaya	Kelas 3 SD
SDN Jeparo 1-90	Jl. Purwodadi Raya no.84 Surabaya	Kelas 2 SD

Tabel 2.2 Sumber Informasi (sambungan)

SDK Stela Maris	Jl. Tembaan no.18-22 Surabaya	Kelas 2 SD
SDN 1 Kebumen	Jl. Pemuda no.94 Kebumen	Kelas 3 SD
SDN 2 Purbalingga	Jl. Jambu Karang No. 1 Purbalingga	Kelas 3 SD
SD Antonius II	Jl Kanfer Raya 30, Ngesrep, Banyumanik, Semarang	Kelas 3 SD
SD Santa Maria	Jl. Panderman No. 7 Malang	Kelas 2 SD

Sumber lain yang bersangkutan dengan pengajaran bahasa Jawa, antara lain silabus yang dapat *download* secara *online* lewat internet. Pada silabus yang *download* dari *id.shvoong.com*, tertulis bahwa pengenalan aksara Jawa *ngglena* dimulai pada kelas 4 SD, sedangkan silabus yang *download* dari *fitursekolah.wordpress.com*, pengajaran aksara Jawa dimulai pada kelas 4 SD dan silabus yang *download* dari SD Mulia Dua Pandensari, pengajaran aksara Jawa dimulai pada kelas 5 SD.

Perbedaan ini terjadi karena masing-masing sekolah mempunyai hak untuk menentukan kurikulumnya sendiri. Hal ini seperti yang tercantum dalam Model Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD dan MI, berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi dan Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan, dikatakan bahwa Pemberlakuan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintah Daerah menuntut pelaksanaan otonomi daerah dan wawasan demokrasi dalam penyelenggaraan pendidikan. Pengelolaan yang semula bersifat sentralistik berubah menjadi desentralistik. Penerapan desentralisasi pengelolaan pendidikan adalah dengan diberikannya wewenang kepada sekolah untuk menyusun kurikulum. Hal itu juga mengacu pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu Pasal

3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional serta Pasal 35 tentang standar nasional pendidikan. Selain itu, juga adanya tuntutan globalisasi dalam bidang pendidikan yang memacu keberhasilan pendidikan nasional agar dapat bersaing dengan hasil pendidikan negara-negara maju. Desentralisasi pengelolaan pendidikan yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dan kondisi daerah perlu segera dilaksanakan. Bukti nyata dari desentralisasi pengelolaan pendidikan ini adalah diberikannya kewenangan kepada sekolah untuk mengambil keputusan berkenaan dengan pengelolaan pendidikan, seperti dalam pengelolaan kurikulum, baik dalam penyusunannya maupun pelaksanaannya di sekolah. Disebutkan juga bahwa Muatan lokal Bahasa Jawa wajib bagi semua siswa kelas I hingga kelas VI SD.

Berdasarkan informasi tersebut, maka menyesuaikan dengan khalayak sasaran perancangan yang berusia 6-9 (enam hingga sembilan) tahun, maka materi aksara Jawa yang diangkat di batasi pada pengenalan huruf-huruf dasar aksara Jawa.

2.2.2. Produsen *Board Game*

Salah satu produsen *board game* di Indonesia adalah PT Gamejack Indonesia.

Nama perusahaan : PT Gamejack Indonesia

Pemilik / *owner* : Jack St. Kristianto

Alamat : Ruko Bizantium blok FE No.3 Legenda Wisata Cibubur,
Bogor. 13720

Telepon : (021) 96316525, 08176750307

Faks : (021) 82484692

Email : gamejack@ymail@com

Perusahaan ini bergerak di spesialisasi industri *edugame-board game*, memproduksi board game sejak 2008. Beberapa board game yang sudah diproduksi antara lain, Jack's Milyader (simulasi bisnis), The Lost Words (permainan pendidikan bahasa Inggris), My Personality (pembentukan pribadi yang menarik) dan Jack's Marketing Champion (simulasi berpikir secara marketing)

2.2.3. Identifikasi Data produk

2.2.3.1. Data Produk

Produk perancangan berupa satu paket permainan yang terdiri dari:

- Papan permainan
- Buku pengantar
- Kartu permainan
- Bidak
- Papan aksara
- Spidol
- Penghapus
- Kemasan
- *Dice shaker*

2.2.3.2. Strategi Pemasaran

Pemasaran dari perancangan produk permainan ini mengikuti sistem yang dibentuk oleh PT Gamejack Indonesia. Produk PT Gamejack Indonesia memasarkan produknya melalui toko-toko buku, dilakukan lewat distributor Creativ Media. PT Gamejack Indonesia juga memasarkan produknya dengan pola pemasaran *multi resources*, yaitu distributor dan *direct selling*.

2.2.3.3. Wilayah Pemasaran

Sesuai dengan batasan masalah, lingkup pemasaran produk ini berada di wilayah Jawa Tengah dan Jawa Timur.

2.3. Analisis Data

USP (*Unique Selling Point*) dari aksara Jawa adalah nilai filosofis dari aksara Jawa. Aksara Jawa Mengandung pesan/pelajaran yang diturunkan dan disebarkan lewat penggunaannya. Pelajaran yang terkandung dalam aksara Jawa tidak hanya cerita penciptaannya (Ajisaka) yang mempunyai pesan tentang kesetiaan, namun tiap huruf dari aksara Jawa itu sendiri membawa pesannya masing-masing. Hal inilah yang membedakan aksara Jawa dengan aksara lainnya dan dapat menjadi USP dari aksara Jawa tersebut.

Sedangkan USP dari mainan edukatif adalah bentuknya yang beragam, disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai lewat mainan tersebut. Mainan edukatif juga tidak hanya mempunyai satu fungsi saja, namun memiliki berbagai fungsi, sehingga hasil yang dicapai beragam.

Anak-anak menyukai tampilan yang lebih menitikberatkan ilustrasi dibandingkan teks. Hal ini dikarenakan mereka lebih mudah mempelajari sesuatu dengan bantuan ilustrasi. Pemakaian warna yang *fullcolour* tidak hanya karena sesuai dengan kesukaan anak-anak namun juga berdampak baik bagi perkembangan mereka. Sedangkan permainan yang cocok untuk khalayak sasaran, sesuai pendapat Rubin, Fein dan Vandenberg (1983) dan Smilansky (1968), yaitu *game with rules*. Hal ini sejalan dengan perkembangan anak-anak tersebut baik yang merupakan perkembangan motorik maupun kognitif.

Dengan demikian perancangan media permainan edukatif beserta penunjangnya untuk akan usia 6-9 (enam hingga sembilan) tahun dengan tema aksara Jawa ini, tidak hanya bertujuan agar khalayak mengenal aksara Jawa namun juga harus dapat menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam aksara Jawa dengan bentuk *game with rules*, yang menitikberatkan pemakaian ilustrasi dan warna-warna cerah dan ceria.