

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI PEMBELAJARAN AKSARA BALI UNTUK SISWA SD DI DENPASAR

A.A.Ayu Indah Andriani Putri¹, I Putu Sinar Wijaya², A.A.Sagung Intan Pradnyanita³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali

e-mail: andriani@gmail.com¹, sinarwijaya@gmail.com², intan@idbbali.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : Maret, 2022
Accepted : April, 2022
Publish online : Mei, 2022

ABSTRACT

Letter of Balinese alphabet had been teached since elementary school until high school. However, there are still a lot of students find it difficult to learn letter of Balinese alphabet. This is one of the causes of student interest decreased in learning letter of Balinese alphabet because they think it difficult to learn. In this case, media is really needed as the support so that could increases student's interest to learn letter of Balinese alphabet. Interactive book can be solution to this problem. In the design process, the methods that used include premier data accumulation methods (interview and questionnaire methods) and secondary data accumulation methods (literature and article). Interviews were conducted with several local language teachers in Denpasar and questionnaires were distributed through Google Form. Through Brainstroming process were found the keyword are knowledge, basic and full of creativity then formulated to a concept of "basic knowledge full of creativity" and can be reference in design of interactive book letter of Balinese alphabet learning. Interactive book is considered effective as a tool to support student learning. Another tool that can be support and promote the creation of this work includes boardgame, booth, poster, x-banner, calender, flyer, mascot dan merchandise. Therefore, these media are expected to be able increase student willingness and interest to learn letter of Balinese alphabet so that can be able to preserve Balinese Local language.

Keyword : Balinese Letter, Media, Learning, Promotion, Students

ABSTRAK

Aksara Bali mulai diajarkan sejak di pendidikan sekolah dasar sampai menengah atas, akan tetapi tetap saja masih banyak siswa yang kesulitan untuk mempelajarinya. Hal ini menjadi salah satu penyebab berkurangnya minat siswa untuk belajar karena merasa aksara Bali dirasa sulit untuk dipelajari. Dalam kondisi seperti ini, diperlukan sebuah sarana yang mendukung agar membuat siswa dapat tertarik untuk mempelajari aksara Bali salah satunya dengan buku interaktif. Dalam proses perancangannya metode yang digunakan meliputi metode pengumpulan data premier (metode wawancara dan kuesioner) dan metode pengumpulan data sekunder (metode kepustakaan dan kajian internet). Wawancara dilakukan kepada beberapa guru – guru Bahasa Daerah di Denpasar dan penyebaran kuesioner melalui *Google Form*. Melalui proses *brainstorming* ditemukan kata kunci pengetahuan, dasar dan

penuh kreativitas, yang kemudian diformulasikan menjadi konsep “*basic knowledge full of creativity*” dan menjadi acuan dalam perancangan buku interaktif pembelajaran Aksara Bali. Buku interaktif dinilai efektif sebagai sarana pendukung pembelajaran siswa. Media lainnya yang mendukung dan menjadi promosi penciptaan karya ini meliputi *boardgame, booth, poster, x-banner, kalender, flyer, maskot* dan *merchandise*. Dengan demikian, media – media ini diharapkan dapat menumbuhkan kembali minat dan ketertarikan siswa dalam mempelajari aksara Bali sehingga ikut serta melestarikan bahasa daerah Bali.

Kata Kunci: Aksara Bali, Media, Pembelajaran, Promosi, Siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia memberikan berbagai macam jenis pembelajaran bagi siswa. Mulai dari ilmu pengetahuan umum dan alam, ilmu keagamaan, bahasa hingga matematika. Dengan banyaknya pelajaran yang didapatkan, tidak banyak siswa yang dapat menguasai keseluruhan pelajaran yang diberikan. Paling tidak hanya ada beberapa pelajaran yang menjadi favorit. Dalam melakukan pembelajaran disekolah biasanya siswa menggunakan buku pelajaran yang sudah diberikan yang berisikan teori - teori pembelajaran yang diajarkan.

Pendidikan formal memiliki beberapa jenjang dimulai dari pendidikan dasar sampai pada pendidikan tinggi. Saat menempuh pendidikan sangat banyak pelajaran yang didapatkan, salah satunya pelajaran Bahasa. Bahasa menurut KBBI (2011 : 116) adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi dan mengidentifikasi diri. Penggunaan Bahasa merupakan hal yang sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari – hari. Bahkan dalam lingkungan sekolah tidak jarang ada yang menggunakan berbagai macam bahasa dalam proses pembelajaran, seperti Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing. Lingkungan sekolah biasanya mengajarkan beberapa jenis pelajaran Bahasa seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Asing dan Bahasa Daerah. Salah satu pelajaran yang wajib dipelajari di Bali adalah pelajaran Bahasa Daerah Bali.

Pelajaran bahasa daerah Bali tidak hanya mengajarkan kosa kata Bahasa Bali, tetapi juga mengajarkan Aksara Bali. Aksara Bali adalah Aksara tradisional masyarakat Bali yang berkembang di Bali dan merupakan suatu *alphabet* yang berpangkal pada huruf pallawa. Umumnya pembelajaran aksara Bali mulai didapatkan sejak duduk di sekolah dasar sampai dengan tingkat

sekolah menengah atas. Dalam aksara Bali terdiri dari 2 jenis aksara Bali, yaitu : aksara *suara* (vokal) dan aksara *wyanjana*. Aksara merupakan suatu hal yang kekal tak termusnahkan, karena pada jaman dahulu aksara menjadi peran dalam mengabadikan suatu peristiwa komunikasi dalam bentuk tulis, seperti dituliskan diatas batu hingga diatas daun lontar. Melalui benda-benda tersebut kejayaan atau cerita masalalu dapat dilihat melalui bukti literal. Dengan demikian aksara menjadi penting dalam budaya dan menjaga keutuhan Bahasa Bali pada masa berikutnya dan menjadi hal yang sangat penting untuk dipelajari bagi masyarakat Bali khususnya para siswa atau generasi muda. Selain itu pemerintah Bali telah mengeluarkan peraturan Gubernur (pergub) No. 80 tahun 2018 tentang perlindungan dan penggunaan Bahasa, Aksara dan Sastra Bali di lingkungan masyarakat, sekolah dan lingkungan kerja. Dengan mempelajari Aksara Bali siswa diharapkan dapat tetap melestarikan Bahasa Daerah Bali dan melestarikan eksistensi Aksara Bali.

Aksara Bali mulai diajarkan sejak dipendidikan sekolah dasar sampai menengah atas, akan tetapi tetap saja masih banyak siswa yang kesulitan untuk mempelajarinya. Hal ini menjadi salah satu penyebab berkurangnya minat siswa untuk belajar karena merasa aksara Bali dirasa sulit untuk dipelajari. Dalam kondisi seperti ini, diperlukan sebuah sarana yang mendukung agar membuat siswa dapat tertarik untuk mempelajari aksara Bali salah satunya dengan buku interaktif. Buku interaktif dibuat sesuai dengan psikologi siswa, sehingga tidak merasa bosan atau monoton saat belajar, serta dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari aksara Bali dengan cara yang menyenangkan. Oleh karena itu, penulis merasa perlu mengangkat permasalahan ini sebagai studi kasus tugas akhir melalui perancangan buku interaktif sebagai pembelajaran aksara Bali untuk siswa SD di Denpasar.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembaran kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong (Sugono, 2008: 230) sedangkan interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi 2 arah. Dengan demikian buku interaktif berarti lembar kertas berjilid yang berisi tulisan yang dapat melakukan interaksi antara media dengan *audience*. Buku interaktif memiliki macam-macam jenis mulai dari buku interaktif *pop up, peek a book, pull tab, hidden objects, games, participation* hingga jenis buku interaktif campuran. Pada kasus kali ini, penulis akan

menggunakan jenis buku interaktif campuran yaitu buku interaktif *participation* dan *games*. Dalam buku interaktif ini akan memberikan penjelasan disertai dengan tanya jawab atau instruksi untuk siswa agar melakukan sesuatu guna menguji penjelasan yang sudah diberikan serta *games* yang dapat dimainkan namun juga tetap edukatif. Dengan demikian, buku interaktif ini diharapkan dapat menumbuhkan kembali minat dan ketertarikan siswa dalam mempelajari aksara Bali sehingga ikut serta melestarikan Bahasa daerah Bali.

METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data Premier

Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Metode wawancara meliputi pengumpulan data dengan cara melakukan Tanya jawab secara langsung untuk memperoleh informasi dan data yang tepat (Sarwono, 2007: 103). Pada tahap ini dilakukan wawancara pada salah satu guru bahasa Bali terkait dengan pembelajaran aksara Bali, eksistensi dan minat siswa terhadap aksara Bali. Data yang diperoleh dapat menjadi informasi dalam proses perancangan buku interaktif sebagai pembelajaran aksara Bali.

Angket / Kuesioner

Kuesioner adalah alat riset atau survey yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis (Sugono, 2008: 751). Pada tahap ini dilakukan pengambilan data dengan kuesioner yang memberikan pertanyaan berhubungan dengan pengetahuan dan ketertarikan siswa dengan aksara Bali, dan data yang didapat akan menjadi informasi dalam proses perancangan buku interaktif sebagai pembelajaran aksara Bali. Kuesioner diberikan kepada beberapa siswa sekolah dasar yang mendapatkan pelajaran bahasa daerah termasuk aksara Bali.

Metode Pengumpulan Data Sekunder

Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan adalah mencari data literatur yang terkait dengan topik bahasan berdasarkan buku – buku, kamus, dan artikel (Andriani, 2014: 3). Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dari buku – buku, jurnal dan artikel yang berhubungan dan dapat menjadi penunjang data atau informasi dalam proses perancangan buku interaktif sebagai pembelajaran aksara Bali.

Data Internet

Data internet adalah data – data yang bersumber dari internet. Pada tahap ini pencarian data dilakukan melalui *website* terpercaya yang berguna sebagai referensi informasi dan data pembandingan dalam merancang buku interaktif pembelajaran aksara Bali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahasa merupakan sarana yang dipakai seseorang atau sekelompok orang untuk saling bekerjasama dalam berkomunikasi satu dengan yang lainnya (Kridalaksana, 1993). Pada setiap daerah di Indonesia memiliki banyak sekali bahasa daerah masing – masing, salah satunya Bahasa daerah Bali. Bahasa Bali adalah Bahasa yang dipergunakan dalam berkomunikasi sehari – hari di pulau Bali.

Dalam lingkungan pendidikan, pembelajaran Bahasa Bali sudah didapat sejak duduk di bangku sekolah dasar. Dalam pelajaran Bahasa Bali juga mempelajari tentang aksara Bali. Aksara Bali dikenal dengan hanacaraka yang merupakan salah satu huruf aksara tradisional yang berkembang di Bali. Aksara ini digunakan untuk menulis bahasa Bali dan Bahasa sansekerta. Aksara Bali terdiri dari 2 bagian yaitu aksara swara (vokal) dan aksara wyanjana.

Mempelajari dan memahami aksara Bali bukanlah perkara mudah, karena kesulitan tersebut membuat banyak siswa yang tidak begitu tertarik mempelajari aksara. Hal tersebut berdampak buruk pada eksistensi aksara Bali. Di kota Denpasar sendiri masih banyak anak – anak yang tidak begitu memahami aksara Bali sehingga ketertarikan dalam aksara Bali perlu ditumbuhkan kembali sejak dini.

Dalam upaya mengatasi permasalahan yang ada, penulis memberikan solusi dengan sebuah metode pembelajaran aksara Bali yang menyenangkan dan efektif dengan menggunakan buku interaktif. Perancangan buku interaktif ini dipilih sesuai dengan target yang sudah ditentukan yaitu siswa sekolah dasar berkisar umur 6 – 12 tahun. Dalam fase saat ini, buku yang menarik untuk anak haruslah merangsang imajinasi, membantu mengembangkan kecerdasan dengan metode yang tidak biasa dari yang sehari-hari sehingga siswa tidak menganggap buku sebagai sesuatu yang membosankan untuk dilihat.

Pada kasus kali ini, penulis akan menggunakan jenis buku interaktif campuran yaitu buku interaktif *participation* dan *games*. Dalam buku interaktif ini akan memberikan penjelasan disertai dengan tanya jawab atau instruksi untuk siswa agar melakukan sesuatu guna menguji penjelasan yang sudah diberikan serta *games* yang dapat dimainkan namun juga tetap edukatif, seperti latihan – latihan soal yang diberikan berisikan ilustrasi yang terkait dengan pertanyaan, stiker yang dapat ditempel langsung sesuai dengan instruksi, permainan mencocokkan gambar dan mencari kata hingga halaman mewarnai. Target diajak untuk selalu berpartisipasi hampir pada setiap halaman. Namun pada buku jenis ini tidak memberikn unsur suara dan hanya memvisualisasikan secara 2 dimensi, tidak seperti media – media lainnya. Diharapkan dengan penggunaan buku interaktif ini siswa dapat dengan mudah belajar dan memahami aksara Bali, dan tentunya lebih menyukai dan tidak melupakan aksara Bali dalam kehidupan sehari – hari.

Target Segmentasi Pasar

Target segmentasi dari perancangan media interaktif sebagai pembelajaran aksara Bali ini dapat diuraikan dalam beberapa tinjauan, antara lain :

Demografi: Tinjauan berdasarkan faktor demografi, sasarannya dibagi menjadi 2 yaitu :

Premier : Pria maupun wanita yang berstatus sebagai siswa, dari kalangan sosial menengah atas yang menghabiskan banyak waktunya untuk bersekolah dengan usia 6 – 12 tahun

Sekunder : Pria maupun wanita yang berstatus sebagai orang tua/wali siswa dengan usia 25 – 35 tahun.

Geografi: Tinjauan berdasarkan faktor wilayah, sasaran yang diinginkan adalah siswa yang tinggal dan bersekolah di kota Denpasar.

Psikografis : Sasaran berdasarkan psikografis adalah buku inetraktif ditargetkan untuk siswa yang mempelajari dan tertarik pada aksara Bali

dan suka dengan sistem pembelajaran sambil bermain.

Behaviour : Sasaran berdasarkan *behavior* adalah siswa yang kurang memiliki ketertarikan dengan aksara bali namun mau mempelajari hal-hal baru bahkan yang sulit sekalipun dan siswa yang kreatif, imajinatif dan gemar belajar.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif adalah suatu langkah yang akan dilakukan terhadap panduan kreatif yang terdiri dari isi pesan dan bentuk pesan yang disusun berdasarkan target *audience* (Sanyoto, 2006: 83).

Pesan

Pesan yang disampaikan melalui perancangan ini akan menggunakan jenis pesan yang bersifat informatif dan persuasif yang memberikan ajakan belajar dengan buku ini dan ingin menunjukkan bahwa belajar aksara Bali adalah hal yang penting, meskipun sulit tetapi bisa dilakukan dengan cara lain yang lebih menarik dan menyenangkan. Dalam beberapa media pendukungnya seperti *x-banner*, poster, *Flyer*, dan lain – lainnya menggunakan pesan yang bersifat persuasif untuk mempromosikan buku interaktif ini dan mengajak target untuk mau mempelajari aksara Bali. Karena mempelajari aksara Bali merupakan salah satu cara untuk melestarikan budaya Bali.

Strategi Visual

Strategi visual yang digunakan yaitu ilustrasi digital. Ilustrasi-ilustrasi yang digunakan disesuaikan dengan isi pembahasan pada setiap halamannya dan juga diberikan unsur-unsur pendukung lainnya. Pada background dibuat dengan warna berbeda-beda tergantung pembahasannya sebagai pembeda dan tidak terasa monoton. Untuk penggunaan warna dipilih warna - warna cerah dengan gaya warna pastel untuk menarik minat anak – anak yang sesuai dengan karakter anak – anak yang penuh keceriaan dan menyenangkan. Untuk jenis huruf yang digunakan adalah jenis huruf *Sans Serif* yang memberikan kesan dinamis dan efisien sehingga memudahkan keterbacaan dan huruf *Script* yang memberikan kesan *artistic* sebagai *font* pendukung.

Gaya Visual

Gaya visual yang digunakan dalam perancangan ini akan menggunakan teknik *vector* dengan mengusung gaya flat design dan dipadukan dengan pola dekoratif seperti ornamen Bali dan warna – warna yang menarik sehingga

lebih mudah untuk dan diaplikasikan pada buku interaktif.

Positioning Pembelajaran aksara Bali adalah salah satu ilmu yang dipelajari dalam ajaran bahasa daerah Bali. Pembelajaran ini tentunya akan terlihat berbeda dari pembelajaran lainnya, dikarenakan pembelajaran ini anak – anak / siswa diajak belajar aksara Bali dari dasarnya dengan penyampaian dan media yang kreatif sehingga mampu menumbuhkan minat siswa dalam aksara Bali. Buku ini memberikan materi, contoh hingga pelatihan untuk melatih pencapaian materi yang sudah diberikan. Disamping itu belum diketahui ada buku interaktif pembelajaran aksara Bali yang dibuat dengan visual yang menarik dan cocok untuk anak-anak sehingga buku ini bisa menarik minat siswa dalam mempelajari aksara Bali dan diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan. Dibandingkan dengan buku pelajaran biasa, buku interaktif ini dibuat lebih menarik berisikan ilustrasi yang berkaitan dengan pembahasan, juga memberikan permainan serta latihan soal dengan cara yang melatih sensor motoric anak.

Selain hanya belajar, pada buku pembelajaran ini akan menyajikan beberapa permainan yang mengedukasi anak – anak saat menggunakannya. Selain itu, pada perancangan ini diberikan pula beberapa *merchandise* yang dibuat menarik dan tentunya sangat berguna.

Konsep Desain

Pada perancangan sebuah desain komunikasi visual tentunya perlu sebuah perencanaan yang matang. Agar sebuah media yang dibuat dapat mudah dimengerti maka dari itu perlu sebuah konsep untuk membuat pengaplikasian media berjalan dengan baik. Sebelum menemukan sebuah konsep yang akan digunakan dilakukan *brainstorming* terlebih dahulu untuk menemukan kata kunci sebagai penentuan konsepnya.



Gambar 1.1 Brainstorming Konsep
(Sumber : Data Penulis, 2020)

Berdasarkan pada hasil proses *brainstorming*, didapatkan beberapa kata kunci yang akan digunakan sebagai acuan dalam konsep untuk perancangan buku interaktif pembelajaran aksara Bali. Kata kunci yang didapatkan yaitu pengetahuan, dasar, dan penuh kreativitas. Pengetahuan adalah hal yang berkaitan dengan ilmu untuk menemukan suatu pemahaman, dasar adalah suatu hal permulaan, dan penuh kreativitas berarti sebuah kemampuan untuk berbuat sesuatu yang menarik, baru, dan berguna.

Berdasarkan kata kunci yang dipilih maka ditemukan sebuah konsep sebagai acuan perancangan buku interaktif pembelajaran aksara Bali yaitu "*Basic Knowledge Full of Creativity*" dapat diartikan sebagai pengetahuan/ilmu dasar yang penuh kreativitas. Secara umum pengetahuan begitu banyak jenisnya, namun pada konsep yang digunakan ini lebih mengkhususkan pada pengetahuan aksara Bali. Tentunya dalam penerapan pengetahuan yang dipelajari segala sesuatunya pasti dimulai dari hal yang paling dasar agar memudahkan untuk memahami materi/ilmu yang diberikan. Tidak hanya belajar, dalam konsep ini target diajak untuk mengembangkan hasil pembelajaran dengan pengaplikasian media yang lebih kreatif. Demi pencapaian sebuah materi yang disampaikan, tidak hanya tulisan materi yang diberikan namun juga pelatihan – pelatihan dan permainan edukatif yang penuh kreativitas menyenangkan dan mampu mengembangkan pengetahuan siswa.

Konsep ini selanjutnya diaplikasikan atau diwujudkan menjadi konsep desain yang dibuat sesuai unsur – unsur desain yang akan diadaptasi dalam perancangan buku interaktif pembelajaran aksara Bali. Perancangan media – media disesuaikan dengan konsep dan target yang sudah ditentukan yaitu siswa sekolah dasar. Maka dari itu ilustrasi yang dibuat menggunakan ilustrasi digital dengan teknik *vector* yang akan disesuaikan dengan isi pembahasan pada beberapa halamannya, kemudian diberikan unsur pendukung berupa pola dekoratif ornamen Bali. Warna yang digunakan pada *background* dibuat dengan warna yang berbeda tergantung pembahasannya sebagai pembeda dan penggunaan warna cerah dengan gaya warna pastel untuk menarik minat anak – anak yang sesuai dengan karakternya yang penuh keceriaan. Kemudian tipografi akan menggunakan jenis huruf *sans serif* sebagai materi pembahasan dan huruf *script* sebagai *font* pendukung. Dalam beberapa bahasan buku dan media lainnya akan menggunakan pesan yang bersifat informatif dan persuasif, dengan

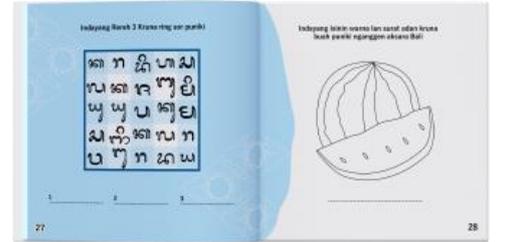
tujuan memberikan ajakan belajar dengan buku ini dan menunjukkan bahwa belajar aksara Bali adalah hal yang penting, meskipun sulit tetapi bisa dilakukan dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Diharapkan media ini nantinya dapat memberikan wawasan serta edukasi yang dapat diterapkan dan tetap dapat melestarikan penggunaan aksara Bali di lingkungan sosial sekitar.

Visualisasi Media

1. Desain Cover & Isi Buku



Gambar 1.4 Tampilan cover buku (Sumber : Data Penulis, 2020)



Gambar 1.5 Tampilan isi buku (Sumber : Data Penulis, 2020)

2. Bordgame



Gambar 1.6 Boardgame
(Sumber : Data Penulis, 2020)

3. Desain Booth



Gambar 1.7 Booth
(Sumber : Data Penulis, 2020)

4. Poster



Gambar 1.8 Poster 1
(Sumber : Data Penulis, 2020)



Gambar 1.9 Poster 2
(Sumber : Data Penulis, 2020)



Gambar 1.10 Poster 3
(Sumber : Data Penulis, 2020)

5. Kalender



Gambar 1.11 Kalender
(Sumber : Data Penulis, 2020)

6. X-Banner



Gambar 1.12 X-Banner
(Sumber : Data Penulis, 2020)

7. Flyer



Gambar 1.13 Flyer
(Sumber : Data Penulis, 2020)

8. Notebook



Gambar 1.14 Notebook
(Sumber : Data Penulis, 2020)

11. Maskot



Gambar 1.18 Maskot
(Sumber : Data Penulis, 2020)

9. Pembatas Buku



Gambar 1.15 Pembatas buku
(Sumber : Data Penulis, 2020)

10. Merchandise



Gambar 1.16 keychain
(Sumber : Data Penulis, 2020)



Gambar 1.17 Totebag
(Sumber : Data Penulis, 2020)

KESIMPULAN

Setelah melalui berbagai proses mulai dari penelitian hingga perancangan dari buku interaktif pembelajaran aksara Bali seperti yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Dalam merancang buku interaktif sebagai pembelajaran aksara Bali diperlukan proses perancangan yang terstruktur mulai dari pengumpulan data, menganalisis desain yang sudah ada sebagai pembanding, analisis SWOT dan VALS. Setelah melalui proses tersebut barulah proses perancangan buku dimulai. Buku interaktif yang dibuat menggunakan jenis buku interaktif campuran yaitu buku interaktif participation dan games. Dalam buku interaktif akan memberikan penjelasan materi yang disertai dengan contoh dan latihan soal Tanya jawab serta permainan sederhana yang mengedukatif dan melatih kreativitas siswa. Dengan demikian, diharapkan buku interaktif pembelajaran aksara Bali ini nantinya dapat memberikan wawasan serta edukasi yang dapat diterapkan dan dapat tetap melestarikan penggunaan aksara Bali di lingkungan sosial sekitar.

- b. Selain hanya media utama buku interaktif, media penunjang lainnya seperti boardgame juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus media hiburan untuk menarik minat audience dalam belajar dan juga media promosi buku interaktif. Media pendukung juga dibuat secara informatif terkait informasi peluncuran buku dan hadiah berupa merchandise yang menarik untuk didapatkan. Media pendukung tersebut diantaranya *Flyer*, *X-banner*, *Kalender*, *Boardgame*, *Maskot*, *Merchandise* berupa *notebook*, *totebag*, *keychain* dan pembatas buku.
- c. Dalam perancangan sebuah desain, konsep menjadi satu hal utama yang harus diperhatikan. Konsep yang dirancang harus sesuai dengan target yang dituju, disamping itu melalui konsep akan tercipta sebuah kesatuan antar media – media yang dirancang. Berdasarkan analisis dan pengumpulan data yang sudah dilakukan sesuai dengan targetnya maka konsep yang digunakan adalah “*Basic knowledge full of creativity*” karena konsep ini dirasa menarik dan cocok untuk target yang dituju yaitu anak – anak. Melalui konsep ini target diajak belajar namun juga mengembangkan kreativitasnya, belajar dengan suasana dan cara yang menyenangkan namun tetap memiliki unsur pengetahuan didalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adnyana, Gede Agus Budi. 2014. *Pasang Aksara Bali*. Denpasar: CV Kayumas Agung.
- [2] Damaria, Anne. 2005. *Panduan Designer Dalam Produksi Cetak dan Digital*.
- [3] Hendratman, Hendi. 2014. *Computer Graphic Design*. Bandung: Informatika Bandung.
- [4] Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- [5] Poerwadarminta, W.J.S. 2000. *Model – Model Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [6] Sahaputra, I Gusti Ngurah Yudi. 2016. *Perancangan Media Komunikasi Visual Sebagai Sarana Kampanye Aksara Bali Di Denpasar*. STD Bali.
- [7] Sarwono, Jonathan dan Lubis, Hary. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- [8] Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana Elemen – Elemen Seni Dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- [9] Suastama, I Putu Pande. 2015. *Perancangan Media Komunikasi Visual Kampanye “7Menit Sehat” Di Denpasar*. STD Bali.