

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI AKSARA JAWI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 3 DI PROVINSI RIAU

DESIGNING EDUCATION MEDIA BASICS JAWI MANUSCRIPT FOR THIRD GRADE ELEMENTARY STUDENTS IN RIAU PROVINCE

Dzikri Maulana Muhammad¹, Dimas Krisna Aditya, M.Sn²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹dzikridz@students.telkomuniversity.ac.id, ²deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Aksara jawi merupakan salah satu budaya Melayu yang diwariskan secara turun-temurun. Aksara Jawi pernah memainkan peran penting dalam berkomunikasi dan perkembangan kehidupan masyarakat Melayu. Namun seiring dengan berkembangnya zaman, keberadaan Aksara Jawi terus terlupakan. Aksara Jawi sebagai warisan budaya Nusantara, tidak lagi menjadi alat komunikasi tulis dalam kehidupan sehari-hari. Terbatasnya waktu dalam kurikulum pembelajaran menjadi kendala dalam mengajar Aksara Jawi kepada siswa Sekolah Dasar. Selain itu guru yang mengajar Aksara Jawi pun belum terlalu menguasai materi pembelajaran yang telah ada. Sehingga kendala-kendala tersebut membuat kurangnya pemahaman siswa terhadap Aksara Jawi. Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang media edukasi tentang pembelajaran Aksara Jawi yang sesuai untuk siswa Sekolah Dasar, khususnya untuk kelas 3. Selain itu penerapan berdasarkan bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual, budaya, aksara, dan tipografi diharapkan dapat menghasilkan suatu rancangan atau karya yang efektif untuk siswa Sekolah Dasar dalam mempelajari atau menggunakan Aksara Jawi khususnya di Provinsi Riau. Tujuan dari penelitian ini adalah adanya media edukasi tentang pembelajaran Aksara Jawi untuk siswa Sekolah Dasar kelas 3. Hal tersebut merupakan salah satu cara dalam memahami dan menggunakan aksara tersebut pada kehidupan sehari-hari oleh para siswa. Dengan demikian, Aksara Jawi sebagai tulisan Bahasa Melayu kuno yang telah ada sejak zaman Kesultanan-kesultanan Melayu akan terus lestari digunakan dan tidak terlupakan oleh zaman.

Kata kunci: aksara jawi, budaya nusantara, melayu, sekolah dasar.

Abstract

Jawi manuscript is one of the Malay cultural heritages that exists today. Jawi manuscripts play an important role in communicating with the Malays. However, the existence of the Jawi manuscript has been forgotten. Jawi manuscripts as cultural heritage are no longer the writing of communication in daily life. The least time in the learning curriculum becomes a difficulty in teaching Jawi manuscripts to Elementary School students. The teacher who teaches the Jawi manuscript also doesn't really understand. So some of these difficulties make students not understand the Jawi manuscript. The problem in this research is how to design educational media about learning Jawi manuscripts for elementary school students, especially for third grade. The application of research based on Visual Communication Design, Culture, Literacy, and Typography is also expected to produce an effective design for Elementary School students in studying or using Javanese manuscripts, especially in Riau Province. The purpose of this study is an educational media about learning Jawi manuscripts for third grade elementary school students. It is a step in understanding and using the manuscript in daily life by students. Thus, the Jawi manuscript as an ancient Malay writing that has existed since the Malay Sultanates will always be used and not forgotten by the times

Keywords: Alphabet, Lontara, Creative Education

1. Pendahuluan

Aksara Jawi atau biasa dikenal dengan Arab Melayu merupakan suatu tulisan kuno yang telah digunakan sejak 600 tahun yang lalu. Seiring dengan masuknya Agama Islam dan datangnya para pedagang Arab ke Nusantara Aksara Jawi mulai digunakan, sehingga Aksara Jawi memiliki abjad yang berupa tulisan arab namun dapat dibaca menggunakan bahasa Melayu. Aksara Jawi ini digunakan oleh masyarakat Melayu, terutama dari Kerajaan yang terletak di Pantai Timur Sumatera, seperti Kerajaan Riau-Lingga, Kerajaan Indragiri, dan Kerajaan Siak Sri Indrapura. Pada zaman dahulu aksara ini digunakan pada dokumen dan kesusastraan Melayu, serta digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Melayu.

Aksara Jawi memiliki peranan penting dalam kehidupan dan kebudayaan masyarakat Melayu, banyak naskah kuno yang ditulis menggunakan Aksara Jawi. Biasanya, naskah tersebut memiliki kandungan sejarah dan tunjuk ajar di dalamnya. Salah satu karya sastra fenomenal yang bertuliskan Aksara Jawi adalah Gurindam Dua Belas oleh Raja Ali Haji pada tahun 1874.

2. Dasar Pemikiran

2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual merupakan sebuah rancangan visual dari berbagai elemen grafis seperti gambar, bentuk, huruf, warna dan tata letak yang tergabung dalam suatu ilmu untuk mendalami konsep berkomunikasi serta mengekspresikan kreatifitas melalui beragam media (Kusrianto 2007). Dalam ilmu Desain Komunikasi Visual, perancang visual diharuskan untuk menyatukan berbagai elemen grafis agar dapat menghasilkan kreatifitas. Sehingga konsep komunikasi yang diterapkan melalui desain dapat tersampaikan dalam bentuk visual.

2.2 Tipografi

Tipografi adalah bentuk verbal dari sebuah komunikasi yang pokok dan efektif berdasarkan pada suatu properti representasi visual (Sihombing 2001). Tipografi juga berguna untuk menyampaikan bahasa verbal agar dapat menyampaikan pesan, baik secara keterbacaan maupun secara psikologisnya. Menurut William Caslon, tipografi adalah suatu ungkapan visual untuk membantu para pembaca memahami pesan yang terkandung dalam sebuah konten halaman (Widya dan Darmawan 2016).

Eksistensi Aksara Jawi merupakan bukti jati diri bangsa Melayu, sehingga Bahasa Melayu menjadi cikal bakal lahirnya Bahasa Indonesia. Namun, semenjak kedatangan Eropa ke Indonesia, aksara ini mulai tergeser keberadaannya. Kedatangan Eropa tersebut membawa perubahan sedikit demi sedikit dalam kehidupan masyarakat, padahal aksara ini dulunya begitu tersohor kedudukannya.

Aksara Jawi kini menjadi ciri khas dari bangsa Melayu. Bahasa Melayu sebagai lingua franca banyak melahirkan karya sastra bernilai tinggi seperti syair, pantun, hikayat, dan sebagainya. Keberadaan Aksara Jawi pun erat kaitannya dengan perkembangan Islam di Nusantara, terutama di daerah Riau. Provinsi Riau sebagai daerah bekas Kerajaan-kerajaan Melayu masih mempertahankan Aksara Jawi dengan menerapkannya pada papan nama jalan serta kantor pemerintahan. Walaupun tidak lagi digunakan sebagai alat komunikasi tulis, Aksara Jawi masih dipelajari di Sekolah Dasar melalui mata pelajaran Muatan Lokal Budaya Melayu Riau.

2.3 Media Edukasi

Media adalah suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penerima. Menurut Heinich dkk, media adalah suatu kata yang berasal dari bahasa Latin yaitu "Medium". Secara Harfiah, medium memiliki arti "perantara" yaitu perantara antara sumber penyampaian pesan dengan penerima dari pesan (Hernawan 2007).

Edukasi atau disebut juga dengan pembelajaran merupakan suatu pengaruh terhadap orang lain baik itu perorangan, kelompok, serta masyarakat yang telah rencanakan dengan segala upaya agar mereka dapat melakukan sesuatu yang diharapkan oleh pengajar (Notoatmodjo 2003). Edukasi juga dapat menjadi suatu pengaruh yang dihasilkan terhadap perilaku, pengetahuan, dan keterampilan dalam berpikir secara permanen yang diperoleh berdasarkan pengalaman (Santrock 2008).

Media edukasi adalah kebutuhan belajar mengajar yang digunakan sebagai penunjang proses belajar (Abdillah and Aditya 2019). Menurut Yusufhadi Miarso, media edukasi disalurkan untuk merangsang ide, atau keinginan pembelajar agar dapat mendorong terjadinya proses belajar yang memiliki tujuan dan terkendali (Fadillah 2012).

2.4 Pendidikan Kreatif

Pendidikan adalah proses penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitar yang dapat memengaruhi siswa, hal tersebut akan dapat menimbulkan perubahan dalam dirinya agar berfungsi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari (Hamalik 2008).

Di luar sekolah, pendidikan kreatif dapat merangsang atau menarik minat baca kepada masyarakat terutama anak-anak jika dirancang dalam model dan bentuk yang menyenangkan, kondusif, serta nyaman. Kreativitas sebagai sebuah bentuk dari pendidikan, juga menjadi bagian penting dari perkembangan cara berpikir yang dapat menjelaskan atau memaknai konsep-konsep umum dengan melibatkan keterampilan serta rasa ingin tahu (Kalida 2015). Dari beberapa penjelasan di atas, dapat diartikan bahwa pendidikan kreatif menjadi sangat berguna dan menyenangkan jika disertai konsep atau perancangan yang efektif untuk ditujukan kepada masyarakat terutama anak-anak.

2.5 Board Game

Menurut Mike Scoviano, Board game adalah permainan yang terdiri dari aset berupa pion, kartu, dadu, token, dan lainnya sebagai komponen untuk digerakan, diletakan, atau dipindahkan pada permukaan sebuah papan permainan lalu disusun sedemikian rupa dengan mengikuti peraturan yang telah dibuat (Rosidin dan Hidayat 2018). Tujuan dari board game bukanlah persaingan, namun memiliki makna yaitu mengakrabkan hubungan serta mencairkan komunikasi antar pemain (Fajarizka and Rizkiantono 2016). Jenis dari board game sangat beragam, mulai dari yang tidak mempunyai tema spesifik hingga terdapat tema khusus sehingga aturan bermainnya pun ada yang sederhana serta ada juga yang rumit dan rinci (Romanica 2018).

2.6 Budaya

Budaya adalah representasi dari kebiasaan atau rutinitas yang dilakukan oleh masyarakat meliputi kepercayaan, ilmu pengetahuan, tingkah laku, sifat, etika, hukum, maupun kapabilitas lainnya (Muali 2017). Manusia sendiri tidak lain adalah bagian dari budaya itu sendiri, sehingga terjalin hubungan yang sangat erat antara manusia dan budaya. Bahkan suatu budaya dalam masyarakat pun dapat berubah meskipun itu adalah sebuah tradisi (Tumanggor, Ridho, dan Nurrochim 2017). Menurut Samin (2018), unsur-unsur dari kebudayaan ialah meliputi sistem ekonomi, sistem politik, sistem kekeluargaan, sistem sosial, kepercayaan, kesenian, serta bahasa.

2.7 Aksara

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring, Aksara adalah simbol atau tanda yang digunakan oleh manusia dalam berkomunikasi yang beberapa diantaranya digunakan untuk mewakili ujaran. Menurut Darmawi (2010), aksara adalah alat komunikasi untuk mewakili suatu ujaran berupa tanda-tanda grafis yang digunakan oleh manusia.

2.8 Aksara Jawi

Aksara Jawi atau biasa dikenal dengan Arab-Melayu merupakan suatu tulisan yang menggunakan abjad Arab, namun dapat dibaca menggunakan Bahasa Melayu. Menurut Shofwani, sistem tulisan Arab-Melayu atau Aksara Jawi di Nusantara bermula sejak agama Islam masuk ke semenanjung Melayu yaitu sekitar tahun 1200/1300 masehi (Bety 2015). Aksara Jawi telah digunakan dalam dokumen administrasi Kesultanan-kesultanan Melayu seperti Siak, Melaka, Indragiri, dan sebagainya. Kata Jawi adalah sebutan dari orang-orang Arab untuk penyebutan Jawa yang digunakan mengacu kepada wilayah Nusantara. Aksara Jawi merupakan campuran aksara Arab yang terdiri dari 29 aksara dimulai dari abjad "alif" hingga "ya" dengan penambahan lima aksara dari oleh orang Melayu itu sendiri. Penambahan aksara tersebut merupakan bentuk variasi dari fonem Melayu yang lebih banyak dibandingkan dengan fonem Arab, Aksara tambahan itu adalah "ca", "nga", "pa", "ga", dan "nya" (Roza 2017)..

3. Konsep dan Hasil Perancangan

3.1 Konsep Pesan

Media edukasi menjadi pilihan untuk menyampaikan pesan utama dalam perancangan yaitu mengenai pembelajaran Aksara Jawi untuk siswa Sekolah Dasar kelas 3 di Provinsi Riau. media yang digunakan dapat menambah nilai kekeluargaan dan kebersamaan dalam kehidupan masyarakat. Aksara Jawi sebagai tulisan Melayu kuno kini sudah jarang digunakan dan hanya mendapat porsi yang sedikit dalam kurikulum pembelajaran Sekolah Dasar, sehingga perlu adanya media utama untuk mempelajari Aksara Jawi di luar jam sekolah. Perancangan media tersebut dikemas sesuai dengan norma kehidupan masyarakat Melayu seperti sopan santun, religius, dan sebagainya. Media edukasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai Aksara Jawi, dan menambah wawasan mengenai budaya Melayu serta menerapkan norma-norma kehidupan masyarakat melayu.

3.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif dalam perancangan media edukasi Aksara Jawi ini digunakan agar penyampaian pesan lebih tepat sasaran kepada pengguna. Dalam perancangan ini, target khalayak sasaran yang dituju adalah siswa Sekolah Dasar kelas 3 di Provinsi Riau karena Aksara Jawi merupakan salah satu warisan budaya bangsa Melayu Riau. Media edukasi ini dapat digunakan untuk memperoleh pembelajaran Aksara Jawi, serta ilmu mengenai kebudayaan Melayu dan mengetahui tunjuk ajar kehidupan masyarakat Melayu.

Perancangan media yang dibuat akan dapat menambah nilai kekeluargaan dan kebersamaan. Media tersebut akan dirancang sesuai dengan beberapa unsur grafis seperti warna, motif, dan berbagai elemen visual lainnya yang sesuai dengan selera anak-anak dan mengedepankan unsur kebudayaan Melayu. Konsep yang ingin dicapai adalah untuk membangun nilai-nilai kebersamaan atau keseruan dalam media sehingga mengajak orang lain ikut serta dalam menggunakannya. Hal tersebut bertujuan untuk dapat menarik target khalayak sasaran agar media yang dipilih dapat digunakan setiap hari bersama keluarga atau teman sebagai hiburan sekaligus memperoleh tunjuk ajar budaya serta norma-norma kehidupan masyarakat Melayu.

3.3 Konsep Perancangan

Perancangan dibuat sesuai dengan target khalayak yaitu siswa Sekolah Dasar kelas 3 di Provinsi Riau. Dalam hal ini penulis memilih Papan Permainan (boardgame) sebagai media edukasi yang akan menjadi media pembelajaran Aksara Jawi. Papan Permainan dapat menimbulkan nilai kekeluargaan dan kebersamaan dalam kehidupan masyarakat. Berdasarkan wawancara dengan Budayawan Melayu Riau, Drs. H. O.K Nizami Jamil, beliau menuturkan bahwa saat ini anak-anak lebih peduli terhadap gawai dan tidak mepedulikan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, Papan Permainan diharapkan dapat menjadi media yang efektif untuk menerapkan nilai kehidupan masyarakat yang berbudi pekerti Melayu. Perancangan papan permainan akan dibuat sesuai dengan target khalayak sasaran yaitu siswa Sekolah Dasar kelas 3 di Provinsi Riau dan tentunya juga menerapkan unsur kebudayaan Melayu dalam permainannya. Konsep tersebut dibuat berdasarkan upaya dari Lembaga Warisan

Budaya Melayu yang ingin melestarikan dan memberikan edukasi kebudayaan Melayu di Provinsi Riau. Hasil yang diperoleh dari konsep perancangan ini diperoleh berdasarkan analisis teori desain komunikasi visual, analisis proyek sejenis, analisis SWOT, data wawancara, serta berbagai data lainnya.

3.4 Konsep Komunikasi

Sebagai media yang memiliki konsep berkaitan dengan kebersamaan atau kekeluargaan, papan permainan merupakan media edukasi komunikasi multi arah. Terdapat lebih dari dua pelaku dalam permainan ini, sehingga proses komunikasi yang terjadi menimbulkan beragam ekspresi serta interaksi di dalamnya. Konsep komunikasi multi arah ini sesuai dengan nilai kehidupan masyarakat Melayu yaitu saling bercengkrama dengan lingkungan sekitar serta terjalin silaturahmi dan keakraban. Nilai-nilai tersebut kini sudah mulai berkurang seiring dengan berkembangnya globalisasi, sehingga papan permainan juga menjadi media yang dapat mempersatukan penggunanya. Target khalayak dari media edukasi ini yaitu siswa Sekolah Dasar kelas 3, sehingga nilai atau norma kehidupan masyarakat Melayu seperti sopan santun, kebersamaan, gotong-royong, dan sebagainya tersebut dapat dibina sejak dini melalui papan permainan yang dibuat.

3.5 Konsep Media Utama

Media utama digunakan sebagai perantara dalam penyampaian informasi kepada khalayak. Media utama yang dipilih yaitu papan permainan sebagai media edukasi atau perantara penyampaian pembelajaran mengenai Aksara Jawi. Papan permainan tersebut juga menjadi penunjang pembelajaran Aksara Jawi di luar jam pelajaran sekolah. Media tersebut juga berfungsi untuk menambah wawasan budaya Melayu serta memperoleh nilai-nilai kebersamaan yang terkandung di dalamnya. Identitas kebudayaan Melayu juga disampaikan dalam papan permainan ini sehingga dapat menjadi perantara komunikasi pembelajaran budaya Melayu. Khalayak sasaran dari media edukasi ini adalah siswa Sekolah Dasar kelas 3 di Provinsi Riau dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan.

3.6 Konsep Visual

Logo dirancang dengan nuansa melayu yang kental yaitu menggunakan motif ukiran serta warna khas melayu. Logo juga menggunakan jenis huruf yang terinspirasi dari pengayaan Aksara Jawi serta

dirancang sesuai dengan target audiens yaitu anak-anak. Logo akan diterapkan pada papan permainan, kotak permainan, dan berbagai kebutuhan permainan lainnya

Dalam perancangan permainan ini, jenis huruf yang digunakan terdiri dari 3 macam. Jenis huruf pertama yang digunakan adalah Facebook Letter Faces, Somatic, dan yang ketiga adalah Adobe Arabic. Warna pada permainan ini sangat kental dengan warna kebesaran Melayu, yakni warna merah, kuning, dan hijau. Dalam kepercayaan lokal masyarakat Melayu, merah memiliki arti keberanian, kuning sebagai lambang kejayaan, serta hijau adalah simbol kesuburan. Pada setiap elemen permainan sangat dominan dengan warna merah, kuning, dan hijau mulai dari karakter, papan, dadu, serta elemen desain lainnya.

3.7 Konsep Permainan

Permainan pada perancangan ini merupakan jenis permainan papan atau boardgame. Pada permainan ini memiliki beberapa elemen seperti papan, dadu, kartu, serta pion. Permainan ini termasuk dalam kategori race game, yakni saling berlomba-lomba untuk menjadi yang pertama. Pemain dapat melemparkan dadu terlebih dahulu untuk dapat memulai permainan. Konsep permainan ini dibuat agar anak-anak atau siswa dapat menghafal abjad Jawi beserta contoh kata-katanya dengan cepat.

3.8 Konsep Karakter

Karakter dalam permainan ini akan menjadi pion yang menjadi pemeran utama. Setiap karakter akan digerakkan menggunakan dadu, dan dapat dipindahkan oleh pemain. Karakter dirancang menggunakan pakaian adat Melayu untuk laki-laki dan perempuan. Karakter terdiri dari 3 macam karena permainan ini maksimal hanya dapat dimainkan 3 orang.

3.9 Konsep Pemasaran

Konsep pemasaran merupakan suatu cara agar hasil perancangan dapat diperjualbelikan atau lebih dikenal oleh khalayak luas. Pada konsep pemasaran papan permainan ini dipilih menggunakan metode AISAS, berikut adalah uraian lengkapnya.

1. Attention (Perhatian)

Memfaatkan penyebaran poster di sekolah-sekolah atau tempat yang terdapat di Provinsi Riau agar mudah dikenal. Selain itu juga dilakukan promosi pada media sosial untuk mencakup

pengguna agar tertarik mencobanya.

2. Interest (Ketertarikan)

Dengan banyaknya poster yang tersebar, tentu membuat calon pembeli penasaran terhadap permainan ini. Selain itu aktifitas dan kualitas konten sosial media tentunya membuat calon pembeli menjadi lebih percaya terhadap produk permainan. Gaya promosi yang bernuansa Melayu juga dapat membuat orang-orang lebih tertarik karena mengedepankan kebudayaan terutama para guru.

3. Search (Pencarian)

Melalui informasi yang terdapat pada poster, calon pembeli mulai menelusuri website atau sosial media. Pada tahap ini menjadi kesempatan untuk promosi besar-besaran serta menggaet hati calon pembeli. Selanjutnya calon pembeli dapat melakukan pemesanan pada website papan permainan ini.

4. Action (Tindakan)

Setelah tertarik dengan segala strategi promosi yang dilakukan, calon pembeli atau target audiens dapat membeli produk papan permainan ini melalui website. Setelah barang telah sampai, pembeli tadi dapat mencoba memainkan permainan tersebut bersama orang terdekatnya. Berdasarkan pengalaman atau edukasi yang dicapai melalui permainan tersebut, target audiens dapat meraih nilai-nilai positif.

5. Share (Bagikan)

Jika sudah mendapatkan edukasi atau merasakan pengalaman menarik setelah mencoba permainan tersebut, target audiens menyarakannya kepada teman-temannya yang lain untuk mencoba permainan tersebut. Sehingga papan permainan ini semakin dikenal oleh khalayak..

3.7 Konsep Perancangan

a. Logo



Logo permainan

Sumber: Dzikri Maulana Muhammad (2020)

b. Kartu Permainan



Kartu permainan.
Sumber: Dzikri Maulana Muhammad (2020)

c. Alas Permainan



Alas permainan.
Sumber: Dzikri Maulana Muhammad (2020)

d. Karakter Permainan



Karakter permainan.
Sumber: Dzikri Maulana Muhammad (2020)

e. Dadu Permainan



Dadu permainan.
Sumber: Dzikri Maulana Muhammad (2020)

f. Kotak Permainan



Kotak Permainan
Sumber: Dzikri Maulana Muhammad (2020)

3.8 Hasil Media Pendukung

a. Website



Tampilan website
Sumber: Dzikri Maulana Muhammad (2020)

b. Poster



Desain Poster
Sumber: Dzikri Maulana Muhammad (2020)

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan bahwa media edukasi ini dapat meningkatkan minat dan penguasaan dasar-dasar Aksara Jawi oleh siswa

Sekolah Dasar kelas 3 dalam bentuk papan permainan atau boardgame. Selain itu media edukasi ini juga dapat menimbulkan rasa kecintaan terhadap budaya Melayu karena terdapat elemen-elemen yang

berkaitan dengan hal tersebut. Melalui mekanisme yang diterapkan pada permainan ini, target audiens yang merupakan anak-anak atau siswa Sekolah Dasar kelas 3 dapat menguasai satu persatu abjad Jawi beserta contoh katanya. Disamping berfokus pada media edukasi, permainan ini juga dapat menjadi hiburan serta menimbulkan keakraban diantara pemain.

Setelah melalui proses penelitian dan perancangan, penulis menyadari bahwa hasil akhir dari media edukasi ini masih kurang dari kata sempurna. Maka dari itu penulis sangat terbuka terhadap saran dan masukan yang dapat mengembangkan perancangan ini lebih lanjut atau perancangan sejenis di waktu yang akan datang.

Daftar Pustaka :

- Abdillah, Muhammad Yasin, and Dimas Krisna Aditya. 2019. "Perancangan Media Pembelajaran Kreatif Untuk Belajar Aksara Lontara." *E-Proceeding of Art & Design 6* (2).
- Bety, Masyhur Dungeik. 2015. "Standarisasi Sistem Tulisan Jawi di Dunia Melayu: Sebuah Upaya Mencari Standar Penulisan Yang Baku Berdasarkan Aspek Fonetis." *UIN Raden Fatah Palembang*
- Darmawi, Ahmad. 2010. *Bahasa Dan Aksara Melayu Nusantara*. Pekanbaru: Dinas Pendidikan Provinsi Riau..
- Fadhillah. 2009. *Ensiklopedia Dan Standarisasi Tulisan Arab Melayu*. Pekanbaru: CV Usaha Putra Riau.
- Fajarizka, Anggun, and R. Eka Rizkiantono. 2016. "Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 Dan 4." *Sains Dan Seni ITS 5* (2).
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hernawan, Asep Herry. 2007. *Media Pembelajaran SD*. Bandung: UPI Press.
- Kalida, Muhsin. 2015. "Model Pembelajaran Kreatif Dalam Meningkatkan Minat Membaca Anak Di Luar Sekolah." *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam 12* (1).
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual. Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Muali, Chusnul. 2017. "Rasionalitas Konsepsi Budaya Nusantara Dalam Menggagas Pendidikan Karakter Bangsa Multikultural." *IAI Nurul Jadid Paiton Probolinggo 01* (01): 106.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Romanica, Gladis Mega. 2018. "Perancangan Boardgame Bertema Pasar Tradisional Yogyakarta". UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.
- Rosidin, Mochamad, and Syarip Hidayat. 2018. "Perancangan Boardgame Minat Karir, Kuliah Seni & Desain Untuk Siswa SMA" *E-Proceeding of Art & Design 8* (1).
- Roza, Ellya. 2017. "Aksara Arab-Melayu Di Nusantara Dan Sumbangsihnya Dalam Pengembangan Khazanah Intelektual." *Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Syarif Kasim, Riau*. 13 (01): 180.
- Samin, Suwardi Muhammad. 2018. *Memperkasakan Budaya Melayu*. Pekanbaru: Taman Karya.
- Santrock, John W. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Tumanggor, Rusmin, Kholis Ridho, and Nurrochim. 2017. *Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Widya, Leonardo Adi Dharma, and Andreas James Darmawan. 2016. *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Ditjen PAUD dan Dikmas Kemendikbud RI.