

*Design Of Educational Media Introduction The Lontara Script Of Makassar
For The Age Of 6-8 Years*

**Perancangan Media Edukasi Pengenalan Aksara Lontara Makassar
Untuk Usia 6-8 Tahun**

Siti Sakinah Nurmina Tenri Padang
Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar
sakinahnrminelfarmy@gmail.com

Aswar
Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar
aswar_saini@yahoo.co.id

Irfan
Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar
irfanridh@unm.ac.id

Abstrak

Perancangan ini bertujuan untuk membuat media ajar yang menarik dalam mengenalkan Aksara *Lontara* Makassar untuk anak usia 6-8 tahun sehingga dapat meningkatkan minat baca tulis bahasa daerah sejak dini melalui pengenalan Aksara *Lontara* dalam bentuk Buku *Lift the Flap*. Buku yang menarik akan lebih disukai anak-anak. Buku *Lift the Flap* merupakan buku yang memiliki bagian khusus yang dapat dibuka tutup sehingga dapat memancing rasa ingin tahu anak. Daya tarik buku *Lift the Flap* inilah yang digunakan sebagai media pengenalan dasar Aksara *Lontara* untuk anak-anak. Metode perancangan ini menggunakan konsep yaitu belajar menyenangkan. Sehingga buku yang di rancang dapat membuat anak lebih aktif dan senang dalam belajar karena dipadukan dengan unsur permainan dan quiz didalamnya. Buku yang dirancang dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri ataupun digunakan dengan bimbingan guru/orangtua.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pengenalan, Aksara Lontara Makassar, Buku, Lift the Flap..

Abstract

This design aims to make the educational media interesting in introduce Script Lontara Makassar for children ages 6-8 years so as to improve the interest read write a local language early through the introduction of script Lontara in book form Lift the Flap. The book of interest will be preferred children. Lift the Flap books is a book that has a special section that open close so as to fishing curiosity children. appeal book Lift the Flap this is used as a media basic introduction script Lontara for children. This method design using the concept of the active learning and fun. So, this book in the design can create a child more active and happy in the study because combined with the elements of the game in it. Books designed can be used as learning media independent or use with guidance teacher or parents.

Keywords: Learning media, Introduction, Script Lontara Makassar, Books, Lift the Flap.

Latar Belakang

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan jenjang dasar pendidikan formal di Indonesia yang di tempuh dalam waktu 6 tahun. Melalui pendidikan dasar peserta didik dibekali kemampuan dasar yang terkait dengan kemampuan mengembangkan kecerdasan dan pengetahuan, berpikir kritis, membaca menulis dan berhitung,

kepribadian, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Salah satu mata pembelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar adalah Muatan Lokal Bahasa Daerah. Dalam pembelajaran Bahasa Daerah ada beberapa kemampuan dalam pembelajaran yang di ajarkan. Kemampuan itu meliputi: menyimak, berbicara, membaca, menulis, meniru dan

pengetahuan bahasa dan sastra Makassar. Bahasa Daerah Makassar memiliki abjad yang disebut Aksara *Lontara*. Lambang Aksara ini dibuat oleh Daeng Pamatte' sekitar 1510 M sewaktu menjadi syahbandar merangkap Tu-Mailalang Raja Gowa ke IX I Manggutungi Daeng Matanre.

Generasi muda dengan rentang usia anak-anak hingga remaja saat ini mengalami kesulitan dalam mengenal Aksara *Lontara*. Terlebih karena bentuk aksara *Lontara* yang unik dengan beberapa aksara yang memiliki kemiripan satu sama lain. Aksara *Lontara* Makassar hanya terdiri atas 19 huruf dibandingkan Abjad latin yang berjumlah 26 huruf namun bentuk Aksara yang tidak umum untuk anak-anak yang menyulitkan anak untuk mengenali Aksara tersebut. Selain itu masih kurangnya pengetahuan mengenai asal-usul penciptaan Aksara *Lontara* yang merupakan kekayaan budaya masyarakat Sulawesi Selatan khususnya masyarakat Makassar. Sehingga dibutuhkan penyediaan media edukasi yang tepat untuk anak-anak dalam mengenali huruf, baca tulis dan pemaknaan dalam penciptaan Aksara *Lontara* sebagai alat komunikasi bahasa tulis dan tutur.

Perancangan Media Edukasi Pengenalan Aksara *Lontara* Makassar ini diharap mampu untuk memudahkan anak dan membuat kesan menyenangkan dalam pengenalan Aksara *Lontara* sejak dini sehingga anak dapat lebih semangat, aktif dan antusias untuk mempelajari Aksara *Lontara* agar dapat mengurangi penurunan minat terhadap Aksara *Lontara*. Selain itu terdapat kendala lainnya berupa keterbatasan media edukasi yang dapat menarik antusias anak dalam belajar Aksara *Lontara* terutama untuk anak usia 6-8 tahun yang berada dikelas permulaan. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka judul yang diangkat dalam perancangan ini adalah "Perancangan Media Edukasi Pengenalan Aksara *Lontara* Makassar Untuk Usia 6-8 Tahun".

Tujuan Perancangan

1. Merancang media ajar yang menarik dalam mengenalkan Aksara *Lontara*

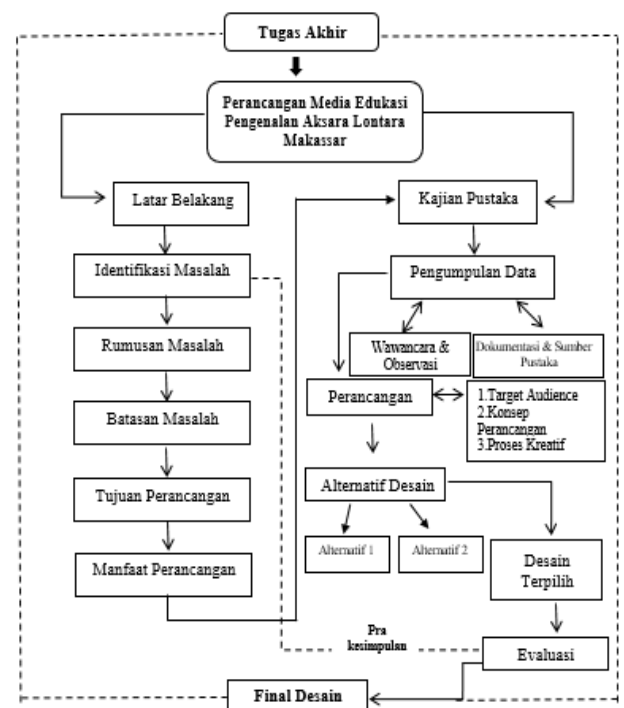
Makassar untuk anak sehingga dapat meningkatkan minat baca tulis bahasa daerah sejak dini melalui pengenalan Aksara *Lontara*

2. Turut menciptakan pribadi yang mau melestarikan Aksara *Lontara* yang sudah kurang diminati lagi oleh khalayak sasaran sebagai bentuk kecintaan terhadap budaya daerah pemakai Bahasa Makassar.

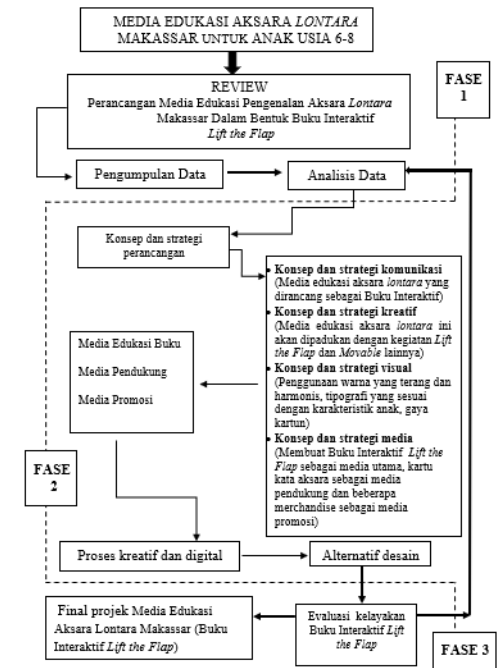
Manfaat Perancangan

Perancangan ini diharapkan dapat berguna bagi masyarakat khususnya anak-anak yang mulai menampakkan kemunduran minat dalam baca tulis Aksara *Lontara*. Anak dapat belajar untuk menghargai dan mencintai budaya daerahnya sehingga dapat mengantisipasi pergeseran nilai-nilai kebudayaan masyarakat Indonesia terkhususnya daerah pemakai Bahasa Daerah Makassar di Sulawesi Selatan.

Kerangka Pikir



Skema Perancangan



Kajian Desain yang Relevan

Menurut Ladjamuddin (2005) menyebutkan bahwa Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik. Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh. Perancangan merupakan proses mencipta rupa untuk maksud tertentu yang memenuhi kebutuhan praktis.

Said, Cahyadi, & Arifin, (2017) mengemukakan bahwa “Merancang media pembelajaran dapat dilakukan dengan pendekatan Desain Komunikasi Visual, dimana bidang ilmu Desain Komunikasi Visual, merupakan bidang keilmuan yang bertujuan untuk menemukan solusi (pemecahan masalah) dalam ranah komunikasi visual, dengan metodologi tersendiri yang dilakukan melalui proses mendesain yang sistimatis, yaitu dengan pengolahan/penataan unsur-unsur rupa dalam suatu paduan yang khas menjadi “bahasa

rupa/visual” yang menarik minat/perhatian, estetis dan mampu/mudah dipahami; dimana “bahasa rupa/visual” tersebut merupakan implementasi dari isi/materi pesan/informasi untuk dikomunikasikan kepada khalayak sasaran (target audiens/konsumen) yang menjadi sasaran komunikasi. Selanjutnya, isi/materi pesan/informasi berupa “bahasa rupa/visual” ini dikomunikasikan dengan menggunakan saluran/media tertentu yang disesuaikan dengan eksistensi sosial-budaya yang melingkupi khalayak sasaran (target audiens/konsumen) agar tujuan penyampaian pesan/informasi tersebut dapat efisien dan efektif.”

Dari berbagai ragam dan bentuk dari media pengajaran, pengelompokan atas media dan sumber belajar dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu dibedakan menjadi media audio, media visual, media audio-visual, dan media lainnya. Adapun media yang relevan dengan perancangan dan sering digunakan dalam proses pembelajaran bahasa daerah yaitu:

1. Buku Paket Pembelajaran

Buku paket pelajaran adalah buku teks wajib yang digunakan disekolah yang berisikan materi pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

2. Kamus Bahasa Daerah

Kamus adalah sejenis buku rujukan yang menerangkan makna kata-kata. Berfungsi untuk membantu seseorang mengenal perkataan baru.

3. Media Alat Elektronik VCD/DVD Atau Video

Berisi berbagai program bahasa, sastra, dan budaya daerah seperti wayang, berbagai upacara tradisional, lagu-lagu daerah. Pemanfaatan alat elektronik sangat membantu anak-anak terutama yang menyajikan informasi dengan menyenangkan, menarik dan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera terutama telinga dan mata digunakan untuk menyerap informasi itu.

4. Multimedia Interaktif

Pemanfaatan program komputer dalam bentuk software yang berhubungan dengan bahasa dapat juga dipakai di dalam kelas atau sebagai sahabat siswa ketika mereka belajar mandiri. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, grafik, audio, dan interaksi dan digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari pengirim ke penerima pesan/informasi

5. Boardgame

Board game adalah permainan yang dimainkan oleh 2 pemain atau lebih, berupa papan permainan yang telah didesain sedemikian rupa sesuai jenis permainan, board game bisa memiliki koin, dadu, pion, kartu, dan sebagainya yang digunakan dengan cara tertentu sesuai dengan peraturan tiap – tiap jenis board game.

6. Flash card

Media pembelajaran yang tergolong dalam media berbasis visual dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran tertentu seperti berbentuk persegi.

Media Edukasi

Kata Media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Elly (Arsyad 2013: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya.

Buku Interaktif

Salah satu media edukasi konvensional yang lazim ada dan digunakan adalah buku. Buku adalah hasil karya yang ditulis atau dicetak dengan halaman-halaman yang dijilid pada satu sisi atau hasil karya yang ditujukan untuk penerbitan. Buku yang dianggap berhasil jika dapat menggugah minat dari khalayak sasaran dalam memahami isi dari buku tersebut. Buku sebagai salah satu media belajar anak-anak yang memiliki fungsi mengembangkan kreatifitas dan kecerdasan anak-anak.

Salah satunya adalah buku interaktif. Buku interaktif berarti lembaran kertas yang dijilid menjadi sebuah buku yang isinya secara tidak langsung menuntut pembaca untuk ikut aktif melakukan interaksi dengan buku tersebut saat mereka membacanya. Adanya unsur interaktif pada buku membuat buku menjadi lebih menarik dan tidak biasa. Dengan membaca buku interaktif, pembaca akan mendapatkan pengalaman visual yang menarik. Buku interaktif juga dikenal dengan nama *Movable Book* dan biasanya ditargetkan untuk dibaca oleh anak-anak. Salah satu buku interaktif adalah buku *Lift the Flap* yang dapat dibuka dan ditutup.

Aksara Lontara Makassar

Cahyadi (2016:103) dalam jurnal yang berjudul “Perancangan Typeface Aksara Latin Berdasarkan Aksara *Lontara* Bugis-Makassar” mengemukakan bahwa:

“Etnis Bugis-Makassar dalam hal ini di singkat menjadi BM merupakan dua etnis berbeda namun memiliki kesatuan dasar kebudayaan diantara ratusan etnis yang terdapat di Indonesia sekaligus menjadi beberapa etnis yang mendominasi dengan bebragai pencatatan atas pencapaian etnis BM dalam penyebarannya di Nusantara, diakui ataupun tidak. Sebuah per-adaban kebudayaan besar dalam teorinya memberikan persyaratan sebagai sebuah bangsa atau entitas dominan salah satunya memberikan persyaratan hasil kebudayaannya yakni memiliki bahasa tersendiri dan memiliki aksara tersendiri. Oleh sebab itulah mengapa etnis BM tersebut

dapat dikategorikan sebagai sebuah suku-bangsa. Salah satu hasil kebudayaan warisan leluhur tersebut yang menjadi penanda jejak peradaban leluhur suku bangsa BM adalah pewarisan berupa aksara atau huruf yang saat ini dikenal dengan aksara *Lontara*.”

Kerajaan Gowa sudah lama mengenal Aksara. Namun belum menemukan media yang tepat untuk dijadikan tempat menorehkan Aksara. Barulah terpikirkan memanfaatkan pelepah daun lontar untuk menulis fatwa-fatwa kerajaan. Pada Abad 14 karena kertas belum dikenal, maka digunakan daun lontar sebab pohon lontar banyak tumbuh. Aksara tersebut mulanya ditulis pada batang pohon katangka, batu dan kulit hewan, hanya saja kualitas tulisan tersebut tidak awet. Barulah daun lontar dianggap efektif dan cocok untuk menuliskan Aksara ini. *Lontara* ditulis didaun *Lontara* dengan menggunakan benda tajam sejenis pisau kecil kemudian dibubuhi dengan arang yang dicampur dengan minyak atau kemiri yang telah dibakar sampai gosong. Panjang daun *Lontara* tergantung dari cerita yang dituliskan, sedang lebarnya hanya sekira 1 cm. Inilah sebabnya sehingga disebut Aksara *Lontara*, yaitu Aksara yang ditulis pada daun Lontar.

Pembelajaran Bahasa Daerah di Sekolah Dasar

Pada tahap awal anak memasuki bangku di kelas 1 sekolah dasar, Membaca dan menulis permulaan merupakan menu utama. Kemampuan membaca permulaan lebih diorientasikan pada kemampuan membaca tingkat dasar, yakni kemampuan melek huruf. Beberapa anak masih kesulitan pada kelas lanjutan karena terkendala pada pengenalan huruf yang belum maksimal. Sehingga meski 4 ketrampilan itu menjadi kompetensi dasar dalam pembelajaran bahasa daerah beberapa belum dapat tercapai dengan baik.

Aklontarak Mangkasarak yang artinya menulis huruf Aksara *Lontarak* Mangkasarak itu terbagi dua bagian yaitu. Anrong Hurupuk dan Anak Hurupuk Mangkasarak.

Tabel 2.1
Anrong Hurupuk Aksara Lontara

Latin	aksara	latin	aksara
Ka	☞	Ja	☝
Ga	☞	Nya	☞
Nga	^	Ya	☞
Pa	☞	Ra	☞
Ba	☞	La	☞
Ma	☞	Wa	☞
Ta	^	Sa	◊
Da	☞	A	☞
Na	☞	Ha	∞
Ca	☞		

Tabel 2.2
Anak Hurupuk Aksara Lontara

<i>Anak Hurupuk</i>				
A	I	U	E	O
☞	☞	☞	☞	☞
Ka	Ki	Ku	Ke	Ko

Pembahasan

Identifikasi Target Audience

Adapun klasifikasi dalam perancangan ini adalah :

1. Target Primer

a. Geografis

- Seluruh wilayah Indonesia khususnya kota Makassar
- Semua golongan, ras dan agama

b. Demografis:

- Jenis kelamin :Laki laki dan Perempuan.
- Usia : anak usia 6-8 tahun
- Pendidikan : Sekolah Dasar

c. Psikografis

Anak yang memiliki ketertarikan kegiatan belajar dan bermain, memiliki rasa ingin tahu.

d. Behavior

Menyukai bermain daripada belajar, Kurang semangat dalam belajar terlebih untuk Aksara *Lontara* dan Terbiasa menggunakan buku sebagai media pembelajaran

Konsep Desain

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka sesuai dengan target audience yaitu anak usia 6-8 tahun maka konsep desain yang digunakan adalah Delightful yang berarti Menyenangkan. Konsep ini berkaitan dengan aspek Edukatif dan Interaktif yang digabungkan dalam media yang akan dirancang. Sehingga media yang dirancang selain mengandung materi pembelajaran namun juga dapat membuat anak menemukan informasi-informasi dalam menambah wawasan dengan kegiatan yang menarik bagi anak sehingga menimbulkan interaksi ke pembelajaran secara lebih aktif.


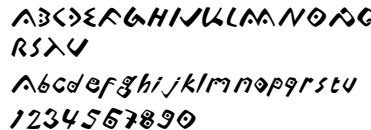

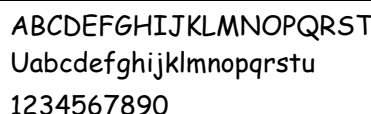
Konsep Komunikasi

Media yang dirancang menggunakan Bahasa Indonesia dan sedikit memunculkan Bahasa Daerah Makassar. Pemilihan kata-kata yang digunakan disesuaikan dengan bahasa dan kata yang mudah dimengerti oleh anak. Selain mengenalkan Aksara *Lontara* akan dijelaskan pula secara singkat sejarah Aksara *Lontara* dan metode asosiasi dengan memberikan gambaran lain dari segi bentuk kemiripan Aksara dengan benda-benda disekitar anak. Anak akan lebih mudah mengenali dan menghafal Aksara. Sehingga kedepannya anak tidak akan mengalami kesulitan lagi jika membaca Aksara *Lontara*.

Tipografi

Pemilihan Font yang akan digunakan adalah perpaduan antara font standar dan juga font unik lainnya yang memang di khususkan untuk anak. Font dengan bentuk yang lebih bulat agar menampilkan kesan lucu dan ceria. Penggunaan jenis font untuk anak-anak tidak sembarangan. Font harus jelas, terbaca, sederhana, dan mudah dimengerti. Ukuran font juga harus dipastikan dan disesuaikan dengan usia anak. Untuk memudahkan, lebih baik gunakan ukuran huruf yang tidak terlalu kecil. Ukuran font yang baik untuk anak sekitar 12-24 point. Adapun font yang terpilih adalah font *Lontara* sebagai judul, font BugisA sebagai font Aksara *Lontara*, font KB Cloudy Day dan Comic Sans MS sebagai font *bodytext*.

Tabel 2.3
Font

NA MA	BENTUK FONT
Bugis A	 1234567890*.,:;=#@*&
<i>Lontara</i>	 1234567890
KB Clou dy Day	 1234567890
Comic sans ms	 1234567890

Warna

Berdasarkan analisa warna, maka warna yang digunakan adalah warna ceria dan di ketahui oleh anak-anak. Selain itu Perancangan akan di dominasi warna kuning dan orange. Pemilihan dua warna itu karena warna kuning dan orange/ jingga memiliki arti keceriaan, energik, optimis, hangat dan nyaman. Sangat sesuai dengan konsep dalam perancangan ini yaitu menyenangkan.



Gambar 3.1 Warna terpilih

Bentuk dan Gaya Perancangan

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya Semi Kartun yang hampir menyerupai kartun sederhana Pada bagian layout, teks

Media Utama

Media utama dalam perancangan ini berupa buku interaktif *Movable Lift the Flap* sebagai media edukasi pengenalan Aksara *Lontara* Makassar. Buku tersebut dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri anak maupun alat peraga disekolah. Untuk layout perancangan akan dirancang menggunakan *corel draw*. Dengan ukuran media yaitu 21 cm x 21 cm. Menggunakan bahan kertas kingstruk 210 dan 150 gr yang dicetak digital printing. Untuk cover akan menggunakan hardcover.

Media Pendukung

Media pendukung berupa kartu kata. Yang memiliki 3 bagian yaitu: Gambar, kata dalam bahasa Indonesia dan bahasa daerah Makassar, dan penulisan dalam Aksara *Lontara*. Bentuknya memanjang yang akan di kait dua sisi dengan tali. Kartu yang dirancang berukuran 7 cm x 21 cm. Menggunakan kertas *kingstruk* 210 gr dengan teknik *digital printing*.

Media Promosi

Media promosi yang di gunakan dalam perancangan ini yaitu gantungan kunci dengan ukuran 5 cm x 5 cm, *Sticker* dengan ukuran 5 cm x 7 cm, dan X-Banner dengan ukuran 60 cm x 160 cm.



Gambar 4.3

Media Utama, Pendukung dan Promosi

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari “Perancangan Media Edukasi Pengenalan

Aksara *Lontara* Makassar Untuk Usia 6-8 tahun adalah dengan adanya Perancangan Media Edukasi Pengenalan Aksara *Lontara* Makassar ini mampu menjadi media pembelajaran bagi anak usia 6-8 tahun yang masih duduk di bangku sekolah dasar dalam mengenal dan mengetahui cara baca tulis Aksara *Lontara*. Serta hal-hal lain yang berhubungan dengan Aksara *Lontara*.

Dalam perancangan media menentukan konsep desain sebagai acuan dasar dalam desain sangatlah penting. Dengan melihat target audience diangkatlah konsep desain yaitu belajar menyenangkan dengan menggunakan media buku. Buku yang dirancang bukan sekedar buku biasa melainkan memiliki sisi lain yang dapat di buka-tutup yang biasa disebut *Lift the Flap* membuat anak lebih aktif dalam membaca. Selain itu diberikan permainan dan quiz sederhana yang menjadi bentuk latihan terhadap anak dalam penguasaan Aksara *Lontara*. Buku di desain dengan sederhana agar anak lebih mudah memahami materi yang ingin disampaikan. Materi Buku meliputi: Pengertian Bahasa daerah dan Aksara *Lontara*, Asal usul Aksara *Lontara*, Cara baca tulis dan tanda baca dalam Aksara *Lontara*, serta Metode Asosiasi yang dapat digunakan dalam membantu anak menghafal Aksara *Lontara*. Buku ini dapat menjadi pembelajaran mandiri untuk anak maupun digunakan bersama teman, guru dan orang tua. Perancangan media edukasi pengenalan Aksara *Lontara* Makassar ini dilengkapi dengan media pendukung dan promosi seperti: Kartu Kata Aksara, gantungan kunci, stiker dan x banner.

Saran

Dalam merancang buku ini ditemukan beberapa kendala diantaranya adalah pertama pemilihan kertas dan berat kertas. Perancangan buku dengan menggunakan teknik *Lift the Flap* membuat kertas tertumpuk satu sama lain. Jika berat kertas lebih dari 210 gr maka buku akan berat dan juga sulit untuk ditutup. Kedua perlu kehati-hatian dalam merekatkan dan juga memotong kertas. Semoga dengan adanya media edukasi

buku ini bisa meningkatkan minat belajar anak akan bahasa daerah terlebih dalam pemahaman dalam mengenalkan Aksara *Lontara*. Dan materi yang ada di dalam buku dapat tersampaikan ke anak didik agar anak bisa lebih mengenal Aksara *Lontara* sebagai salah satu bentuk pelestarian Bahasa Daerah. Penulis berharap baik pihak Sekolah maupun orang tua bisa membantu anak dalam mengenalkan Aksara *Lontara* secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Basang, Djirong (dkk). 1985. Penulisan Buku Tata Bahasa Makassar. Jakarta: Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa
- _____. 2005. "Singarak" Pappilajarang Basa Mangkasarak. Makassar: Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan
- Bin Ladjamudin, Al Bahra. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Tangerang: Graha Ilmu
- Cenadi, Christine Suharto. 1999. Elemen-elemen dalam desain komunikasi visual. Jakarta: Nirmana
- Daeng, Kembong. 2012. Pappilajarang Basa Mangkasarak. Makassar: UD Mandiri
- Indriana, Dina. 2011. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Jogjakarta: Diva Perss.
- Fatta Tika, Drs.Abdul. 2006. Bahasa Makassar Untuk Siswa Kelas Dasar 1. Makassar: Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan
- Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2011. Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima
- Sachari, Agus. 2005. Metodologi Penelitian Budaya Rupa. Jakarta : Erlangga.
- Said, Abdul Azis. 2006. Dimensi Warna. Makassar: Penerbit Universitas Negeri Makassar
- _____. 2014. LOGO. Makassar: Penerbit Universitas Negeri Makassar
- _____. 2006. Unsur - Unsur Desain. Makassar: Penerbit Universitas Negeri
- Wong, Wucius. 1972. Beberapa Asas Menggambar Dwimatra, Terjemahan Adjat Sakri, 1986. Bandung : Penerbit ITB
- Cahyadi, Dian. 2016. Perancangan Typeface Aksara Latin Berdasarkan Aksara *Lontara* Bugis-Makassar (Online). Diakses dari http://Ojs.Unm.Ac.Id/Index.Php/Phinis/Article/View/2432/Pdf_9 pada tanggal 15 Desember 2017
- Dewantari, Alit Ayu. 2014. Sekilas tentang Pop-Up, *Lift the Flap*, dan *Movable Book* (Online). Diakses dari <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-Movable-book.html> pada tanggal 10 Juli 2017
- Fajarizka, Anggun & Rizkiantono, R. Eka. 2016. Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 3 Dan 4 Sekolah Dasar (Online). Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/131988-ID-perancangan-board-game-hanacaraka-sebaga.pdf> pada tanggal 10 Oktober 2017
- Kusumastuti, Anidyari. 2016. Perancangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Unggah Ungguh Basa dan Aksara Jawa Kelas 5 SD (Online). Diakses dari https://mafiadoc.com/perancangan-multimedia-interaktif-pembelajaran-bahasa-jawa-_59bcf2951723dd7e3cb09b43.html pada tanggal 10 Oktober 2017
- Maroebeni.2007. Desain Komunikasi Visual (Online). Diakses dari <http://maroebeni.blogspot.co.id/2007/09/desain-komunikasi-visual-bagi-anda.html> pada tanggal 5 Oktober 2017
- Mintorogo, Jessica M. 2014. Perancangan Media Interaktif Pengenalan Alphabet Berbasis Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia 2-4 Tahun (Online). Diakses dari http://dewey.petra.ac.id/catalog/ft_vie

- wer.php?fname=jiunkpe/s1/jdkv/2014/jiunkpe-is-s1-2014-42410058-29570-alphabet_imagination-chapter2.pdf pada tanggal 10 Juni 2017
- Said, Abdul Azis, Dian Cahyadi, dan Irfan Arifin. 2017. Struktur Media Pembelajaran Dalam Perspektif Desain Komunikasi Visual (Online). Diakses dari <http://eprints.unm.ac.id/4186/1/Struktur%20Media%20Pembelajaran.pdf> pada tanggal 15 Desember 2017
- Sugiharto, Bambang. 2015. Penerapan Bahasa Daerah Pada Kurikulum 2013 Di Jawa Barat (Online). Diakses dari <https://www.kompasiana.com/masbrek/penerapan-bahasa-daerah-pada-kurikulum-2013-di-jawa-barat.html> pada 8 Januari 2018
- Sugiyono. Pelindungan Bahasa Daerah dalam Kerangka Kebijakan Nasional Kebahasaan (Online). Diakses dari www.badanbahasa.kemdikbud.go.id pada tanggal 2 Juni 2017
- Sejarah Makassar. 2010. Daeng Pamatte, Pencipta Aksara *Lontara*. (Online) diakses dari <http://sejarah-makassar.blogspot.co.id> pada tanggal 10 Juni 2017
- Syaodih, Ernawulan. 2012. Perkembangan Anak Usia Dini (usia 6-8 Tahun). (Online) Diakses dari http://file.upi.edu/browse.php?dir=Direktori/FIP/JUR._PGTK/196510011998022-ERNAWULAN_SYAODIH/ pada tanggal 2 Oktober 2017
- Wiliyanto, F. 2013. Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun. (Online) Diakses dari <http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/856> [PDF] pada tanggal 10 Juni 2017