

PERANCANGAN BUKU BERGAMBAR PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL JAWA BARAT DENGAN BATU SEBAGAI ALAT BERMAIN UNTUK ANAK

Nurul Lathifa¹, Patra Aditia, S.Ds., M.Ds.², Dicky Hidayat, S.Sn., M.Ds.³

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
nurulla.chf@gmail.com¹, patra.aditva@gmail.com², dicky@tcis.telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Permainan tradisional merupakan kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu masyarakat tertentu. Di Jawa Barat sendiri terdapat kurang lebih 250 jenis permainan tradisional dan beberapa di antaranya ada yang dimainkan dengan batu. Karena ragamnya budaya dan jenis di dalamnya, permainan tradisional juga dapat dikatakan sebagai khasanah kebudayaan. Tugas akhir ini dibuat sehubungan dengan kurangnya pengetahuan anak-anak terhadap permainan tradisional. Perlu adanya strategi pengenalan permainan tradisional pada anak dengan menggunakan media buku. Pertanyaan penelitian adalah bagaimana merancang buku bergambar untuk mengedukasi dan menarik perhatian anak terhadap permainan tradisional dengan batu sebagai alat bermain.

Selama perancangan berlangsung, penulis melakukan observasi ke toko-toko buku, membandingkan produk yang sudah ada serta melakukan wawancara dengan pihak psikologi anak, penerbit buku dan salah satu komunitas permainan tradisional guna membantu dalam perancangan Tugas Akhir. Dari metode-metode tersebut didapatkan konsep-konsep yang dapat digunakan dalam merancang buku pengenalan permainan tradisional Jawa Barat. Diharapkan perancangan ini dapat membantu anak-anak untuk lebih mengenal budaya daerah Jawa Barat, khususnya permainan tradisional.

Kata kunci : permainan tradisional, buku, buku anak, ilustrasi.

Abstract

Traditional games is a game that develops from a specific community. In West Java alone there are more or less 250 type of traditional games and some of them are played with stone. Because of many kind of cultural manifold, the game is also considered as one of traditional culture. This work was based to children who lack of knowledge of traditional games. It needs strategy for the introduction of traditional games for children by books. The main question of this work is how to design a picture book to educate and draw children's attention to traditional games with stones as gaming tool.

During the design, the writer had observing bookstores, comparing the same products that already exist and doing an interview with the children's psychologist, book publisher and one of the community traditional games in order to make draft of the final project. From all of the methods that had done, the writer got the concepts that can be used for designing a book to introduces traditional games in West Java. This project is expected for children to know more of West Java's culture, especially of traditional games.

Keyword : traditional games, book, picture book, illustration.

Pendahuluan

Definisi dari bermain adalah suatu kegiatan pengolahan diri, baik pikiran maupun fisik, yang dapat menjadi media pembelajaran informal bagi anak-anak dalam perkembangan pertumbuhan mereka. Kegiatan bermain dapat memicu aspek-aspek perkembangan anak-anak seperti, keterampilan dalam berkomunikasi, mengasah imajinasi, perkembangan emosi, penyesuaian diri dengan lingkungan, keterampilan sosial bahkan sampai ke ketangkasan dalam bergerak. Terdapat dua jenis permainan yang dapat dimainkan, yaitu permainan modern dan permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu masyarakat tertentu yang biasanya memiliki ciri dari suatu daerah tertentu serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Dalam pelaksanaannya, permainan tradisional menggunakan alat-alat yang dapat ditemukan dengan mudah di lingkungan sekitar, seperti batu atau kerikil, pemain dapat memainkan berbagai macam permainan tradisional seperti *encrak*, *boy boyan*, *sondah*, *tok token* dan lain-lain. Bahkan ada pula permainan tradisional yang tidak memerlukan alat bermain tambahan.

Menurut Mohammad Zaini Alif, pendiri komunitas Hong, di Jawa Barat sendiri terdapat kurang lebih 250 jenis permainan tradisional. Banyak aspek perkembangan anak yang terstimulasi saat bermain permainan tradisional, seperti aspek kognitif, aspek motorik sampai ke aspek nilai-nilai moral.

Namun permainan tradisional saat ini sudah mulai tergeser keberadaannya. Adanya ketergantungan pola hidup materialistis yang diterapkan oleh masyarakat di zaman sekarang, di mana terjadi kesenjangan sosial antara anak dengan ekonomi menengah ke atas juga berdampak pada penerapan permainan tradisional pada anak-anak yang melahirkan anggapan bahwa permainan tradisional hanya untuk kalangan menengah ke bawah, membuat permainan tersebut kurang disegani oleh anak-anak di daerah perkotaan atau dengan keadaan ekonomi menengah ke atas (Alif, 2006:7).

Padahal anak-anak sebagai generasi penerus bangsa perlu mempelajari tentang warisan budaya agar tidak hilang termakan zaman. Jika hal ini terjadi, maka permainan tradisional akan terlupakan karena tidak adanya generasi baru yang mengenal permainan tradisional.

Salah satu strategi media informasi yang dapat diterapkan dalam mengenalkan permainan tradisional dengan batu sebagai alat bermain adalah melalui perancangan buku ilustrasi yang dikhususkan untuk anak-anak. Hal ini ditujukan agar anak dapat belajar dan mengenal permainan tradisional sebagai jenis permainan yang dapat dilakukan oleh mereka melalui buku ilustrasi. Selain itu, hal ini juga dilakukan untuk memperkenalkan jenis kebudayaan dari daerah mereka berupa permainan tradisional.

Permasalahan

Bagaimana merancang buku bergambar untuk mengedukasi dan menarik perhatian anak terhadap permainan tradisional dengan batu sebagai alat bermain?

Metodologi

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode observasi, wawancara dan studi pustaka. Penulis melakukan observasi untuk mendapatkan data yang berhubungan dalam merancang buku ilustrasi permainan tradisional.

Sementara wawancara dilakukan dengan mewawancarai pihak-pihak terkait. Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan teori-teori yang berkaitan dengan perancangan buku ilustrasi permainan anak yang didapatkan dari buku literatur maupun jurnal penelitian.

Dasar Teori

Menurut IKAPI (Ikatan Penerbit Indonesia), buku merupakan sumber informasi, edukasi dan hiburan (www.ikapi.org). Buku bergambar merupakan sebuah buku ilustrasi yang memiliki peran untuk memberikan kesenangan dan pemahaman cerita pada pembacanya serta

memegang peranan penting bagi pembelajaran sastra anak-anak karena adanya gambar dan kata-kata yang saling bersisian (Fang, 1996:130). Terdapat dua golongan besar buku bergambar yaitu buku bacaan bergambar dan buku cerita bergambar. Buku bacaan bergambar berfungsi untuk menyuguhkan informasi dan tidak membentuk cerita sehingga tiap halaman buku dapat menyuguhkan informasi yang berbeda namun dengan gambar dan teks yang sesuai. Sedangkan buku cerita bergambar lebih berupa cerita. Karena memiliki jalan cerita berkesinambungan, gambar dan teks di seluruh buku memiliki hubungan (Bunanta, 2008:30).

Ilustrasi buku bergambar berkaitan erat dengan *storytelling*. Dalam buku bergambar, ilustrasi memiliki peran untuk membentuk latar cerita, mendefinisikan dan mengembangkan karakter, memperluas atau mengembangkan plot cerita, memberikan sudut pandang yang berbeda, serta berkontribusi terhadap pemahaman tekstual dan memperkuat cerita. (Fang, 1996:136).

Warna merupakan elemen dominan yang terdapat pada ilustrasi. Dalam buku *Warna : Teori dan Kreativitas Penggunaannya*, warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang mengenyainya. Sifat warna dapat digolongkan menjadi dua golongan berdasarkan psikologi manusia terhadap temperatur saat melihat kelompok warna tertentu, yaitu warna panas dan warna dingin. (Darmaprawira W.A., 2002:33).

Pengertian *layout* seperti yang dikutip dari buku *The Complete Graphic Designer* adalah sebuah istilah untuk mendeskripsikan kesan dan nuansa pada media cetak yang dirancang untuk memecahkan masalah visual (Hembree, 2006:64). Menurut Rakhmat Supriyono, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih maupun menerapkan layout, yaitu prinsip keseimbangan (*balance*), tekanan (*emphasis*), irama (*rhythm*), dan kesatuan (*unity*) (2010:97).

Data

Komunitas Hong

Komunitas Hong didirikan oleh M. Zaini Alif atau yang biasa dikenal dengan nama Kang Zaini, pada tanggal 9 Mei 2003. Komunitas Hong terletak di kawasan Dago, Bandung. Komunitas ini lahir atas kekhawatiran Kang Zaini akan permainan tradisional yang hampir punah keberadaannya.

Sebelum komunitas didirikan, Kang Zaini mencari-cari data tentang permainan tradisional. Beliau meneliti permainan tradisional dari kampung adat ke kampung adat lainnya hingga mengumpulkan data dengan membaca naskah-naskah kuno. Kang Zaini sangat fokus dengan permainan tradisional. Komunitas Hong pernah melakukan kampanye untuk menyebarkan dan mengenalkan permainan tradisional.

Saat ini Komunitas Hong mendokumentasikan 250 macam permainan tradisional Sunda, 213 permainan tradisional Jawa Tengah dan Jawa Timur, serta 50 jenis permainan dari Lampung. Komunitas Hong juga membangun kampung bermain seperti Pakarangan Ulin di Kampung Bolang, Desa Cibuluh, Kecamatan Tanjungsiang, Kabupaten Subang.

Visi dan Misi

Tujuan berdirinya Komunitas Hong salah satunya adalah ingin melestarikan dan mengangkat kembali permainan tradisional agar anak-anak tidak lupa dengan permainan tradisional sebagai ranah budaya dan jati diri bangsanya sebagai warga negara Indonesia. Komunitas ini ingin menyeimbangi permainan tradisional dengan permainan modern agar anak-anak tidak lupa dengan budayanya sendiri dan menjaga serta melestarikan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional.

Materi Perancangan

Menurut Cecep Imansyah, salah satu pengurus dan pengelola Komunitas Hong, permainan tradisional terbagi menjadi dua jenis, yaitu :

1. Mainan (*cocooan*) merupakan kegiatan bermain yang sifatnya lebih ditujukan untuk rekreasi dan biasanya dilakukan untuk mengisi waktu luang. Salah satu contoh permainan tradisional yang masuk ke dalam kategori *cocooan*, misalnya *gogolekan*, *kukudaan* dan sebagainya
2. Permainan (*kaulinan*) merupakan kegiatan bermain yang juga bersifat rekreasi namun memiliki aturan menang dan kalah. Contoh permainan yang masuk ke dalam jenis ini antara lain *sorodot gaplok*, *galasing*, *sondah* dan sebagainya.

Sehubungan dengan lingkup perancangan yang mengambil permainan tradisional dengan media batu atau kerikil, maka penulis menyeleksi permainan-permainan tradisional yang hanya memakai media batu sebagai alat bermain utama atau alternatif.



Gambar 3. Dam daman
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 4. Congklak
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 1. Sondah
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 5. Boy boyan
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 2. Papancakan
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 6. Sorodot gaplok
(sumber : dokumentasi penulis)

Khalayak Sasaran

Target audiens merupakan masyarakat kota Bandung dan sekitarnya dengan usia 8-9 tahun atau yang sudah masuk ke kelas 3 SD berjenis kelamin baik laki-laki dan perempuan.

Hal ini dikarenakan anak di usia tersebut memiliki daya serap informasi yang baik dan sudah memiliki kemampuan intelektual, motorik serta sosial yang cukup matang. Lalu sasaran audiens memiliki sifat aktif, kreatif, senang berimajinasi, berani mencoba hal-hal baru dan senang membaca buku. Sasaran target masih menjunjung tingkat pendidikan sekolah dasar dan memiliki kelompok teman bermain atau senang melakukan interaksi sosial dengan teman.

Matriks Perbandingan

1. Ensiklopedia Negeriku

Demografi

Anak usia sekolah dasar.

Isi

Kumpulan berbagai jenis permainan tradisional Indonesia. Namun ada juga permainan anak yang berasal dari negara atau acara tertentu. Buku ini juga menjelaskan cara memainkan permainan yang disebutkan dalam buku.

Warna

Warna dominan buku ini adalah kuning, namun tiap bab dalam buku ini ditandai dengan warna yang berbeda, seperti ungu, merah, pink dan lain-lain. Warna yang dipakai adalah warna cerah.

Layout

Layout bervariasi. Menggunakan panel-panel.

Ilustrasi

Ilustrasi yang dipakai di buku ini adalah jenis kartun. Teknik gambar yang digunakan secara *digital*. Ilustrasi ada di setiap halaman dan digunakan sebagai penjelas informasi.

Karakter

Terdapat lebih dari lima karakter dalam buku ini, sebagian besar anak-anak. Tidak ada karakter yang menjadi tokoh utama dalam buku.

2. 100 Permainan PAUD & TK

Demografi

Orang tua atau guru.

Isi

Kumpulan permainan anak yang dapat dimainkan anak usia PAUD dan TK sebagai media belajar. Terdapat pula jenis-jenis permainan tradisional. Di dalamnya

dijelaskan pula cara memainkan permainan-permainan tersebut.

Warna

Warna dominan buku ini adalah hijau, warna di dalam isi buku pun tidak jauh dari warna hijau. Warna yang dipakai cenderung ke warna dingin.

Layout

Lebih menggunakan prinsip *layout* kesatuan.

Ilustrasi

Ilustrasi yang dipakai di buku ini adalah jenis kartun. Teknik gambar yang digunakan secara *digital*. Ilustrasi ada di setiap halaman namun hanya ada sebagai pelengkap saja.

Karakter

Karakter cukup banyak dan berbeda-beda, semua karakter adalah anak-anak. Tidak ada karakter yang menjadi tokoh utama dalam buku.

3. 50 Permainan yang Disukai Anak Muslim

Demografi

Anak usia sekolah dasar; Orang tua atau guru.

Isi

Kumpulan permainan anak yang memiliki makna dalam kehidupan dan ayat Al-Quran. Di dalamnya dijelaskan cara memainkan permainan tersebut.

Warna

Buku ini tidak memiliki warna dominan, namun memakai warna dengan *tone* yang lembut. Warna hanya dipakai di *cover* saja.

Layout

Lebih menggunakan prinsip *layout* kesatuan.

Ilustrasi

Ilustrasi yang dipakai di buku ini adalah jenis kartun. Teknik gambar yang digunakan secara *digital*. Ilustrasi ada di setiap halaman namun sebagai pelengkap dan tidak berwarna.

Karakter

Karakter cukup banyak, dengan sebagian besar karakter adalah anak-anak. Namun ada beberapa karakter orang dewasa pula dalam buku ini.

Dari data-data yang sudah didapatkan, penulis menyimpulkan bahwa media buku bergambar akan digunakan sebagai media pengenalan permainan tradisional. Buku bergambar ini berupa ensiklopedi singkat yang

terdapat karakter anak-anak yang sedang bermain bersama teman-teman. Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi kartun memakai teknik *digital colouring* dengan warna-warna yang cerah.

Konsep

Konsep Komunikasi

Tujuan komunikasi dari buku bergambar permainan tradisional ini agar anak-anak mengenal jenis-jenis permainan tradisional sebagai sarana pelestarian budaya, khususnya yang menggunakan batu sebagai alat bermain. Serta memberikan wawasan budaya, informasi mengenai permainan tradisional dan memberikan gambaran bagaimana cara memainkan permainan tersebut.

Konsep Kreatif

Pendekatan kreatif untuk perancangan buku bergambar pengenalan permainan tradisional ini adalah 'bermain menyenangkan bersama teman dan alam'. Mengingat sebagian besar permainan tradisional dengan batu sebagai alat bermain merupakan permainan berkelompok sehingga perlu adanya pendekatan dengan menggunakan karakter anak-anak lebih dari satu. Buku ini akan diberi judul 'Bermain dengan Batu'.

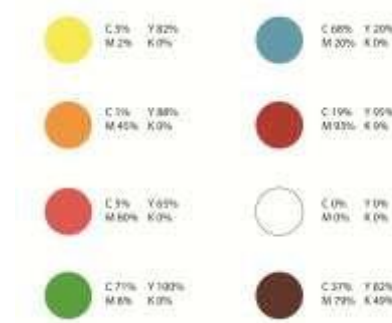
Buku ini berjumlah tiga seri yang berisi tentang permainan tradisional Jawa Barat yang menggunakan alat-alat dari alam, yaitu batu, bambu dan daun. Namun untuk fokus perancangan, penulis memfokuskan buku permainan tradisional dengan alat batu.

Konsep Visual

Gaya gambar yang dipilih untuk buku bergambar perancangan permainan tradisional dengan menggunakan gaya ilustrasi kartun. Gaya ilustrasi kartun dapat memberikan kesan *real* karena simbol-simbol hasil dari penyederhanaan kegiatan atau objek aslinya, namun dapat juga memberikan kesan imajinatif. Penggunaan karakter anak-anak pada buku bergambar ditujukan agar pembaca anak-anak merasa lebih dekat ketika membaca buku tersebut.

Bahasa yang digunakan pada buku bergambar permainan tradisional adalah bahasa Indonesia dan bahasa Sunda. Dalam menyusun kalimat, bahasa yang digunakan adalah bahasa non formal agar anak-anak tidak sulit menangkap informasi dan dapat langsung mengerti. Namun tetap mengikuti tata bahasa yang benar dan menggunakan bahasa yang baik.

Tipe *layout* yang akan digunakan untuk perancangan buku pengenalan permainan tradisional ini menggunakan salah satu prinsip *layout*, yaitu prinsip keseimbangan. Untuk menyamakan dengan target khalayak, penulis memilih warna-warna cerah untuk digunakan dalam merancang buku pengenalan permainan tradisional ini. Warna cerah memberikan kesan segar, ceria dan menyenangkan. Warna lain yang dipakai merupakan gradasi dari warna-warna yang sudah ditentukan.



Gambar 7. Konsep warna
(sumber : dokumentasi penulis)

Penulis menggunakan *font KG Shake It Off* sebagai *font* untuk judul, *DK Butterfly Ball* untuk sub judul dan *Smart Kids* untuk isi.

Konsep Bisnis

Penulis akan memberikan rancangan buku pada penerbit untuk selanjutnya dicetak dan diperbanyak. Setelah itu buku akan didistribusikan ke toko-toko buku untuk dijual secara luas dengan estimasi harga yang sudah ditetapkan.

Hasil Perancangan

Dalam perancangan media buku permainan tradisional Jawa Barat, terdapat

beberapa karakter yang selalu ada dalam setiap cerita, yaitu Asta dan anak-anak lainnya yang berperan sebagai karakter pendukung.



Gambar 8. Karakter
(sumber : dokumentasi penulis)

Dalam pembuatan buku bergambar ini, penulis melewati beberapa tahap dalam proses ilustrasi. Tahap pertama, penulis membuat sketsa terlebih dahulu dengan secara manual dengan menggunakan pensil. Setelah itu, penulis menebalkan *outline*. Tahap terakhir adalah mewarnai karya secara *digital*. Tahap *layouting* dan *finishing* pun juga dilakukan secara *digital*.



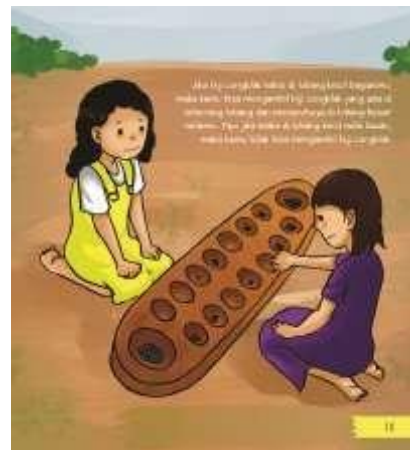
Gambar 9. Sketsa
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 10. *Outlining*
(sumber : dokumentasi penulis)

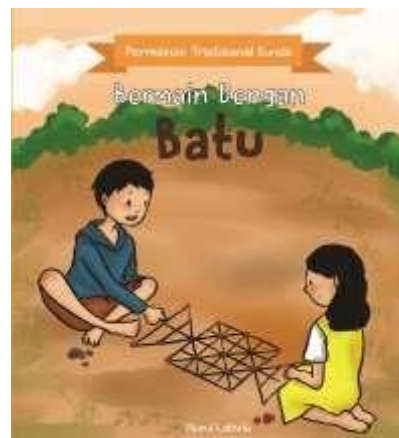


Gambar 11. *Colouring*
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 12. *Layouting* dan *finishing*
(sumber : dokumentasi penulis)

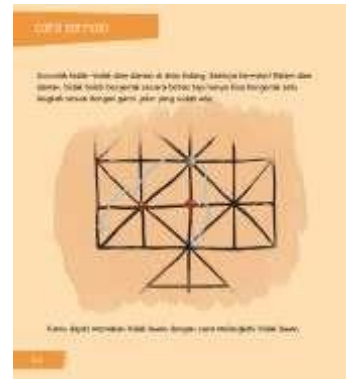
Setelah melalui tahapan dari sketsa tangan, *outline* dan pewarnaan secara *digital*, akhirnya didapatkan hasil akhir sebagai berikut.



Gambar 13. Cover 'Bermain dengan Batu'
(sumber : dokumentasi penulis)



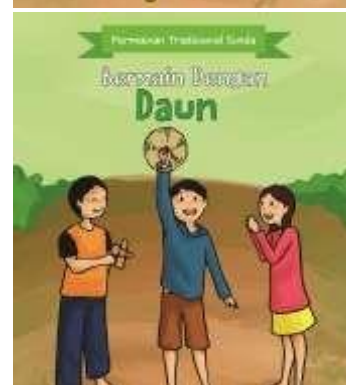
Gambar 14. Cover dalam (sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 17. Halaman cara bermain (sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 15. Bab awal congklak (sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 18. Cover seri lain (sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 16. Halaman pengenalan (sumber : dokumentasi penulis)

Kesimpulan

Perancangan buku ini ditujukan agar anak mengenal dan ikut melestarikan salah satu artefak budaya Indonesia, yaitu permainan tradisional. Diharapkan agar produk sejenis juga ada yang mengangkat permainan tradisional lebih jauh. Hal ini juga dapat membantu melestarikan dan menjaga permainan tradisional agar tidak termakan zaman.

Daftar Pustaka

- Alif, M. Zaini., H. Y., Retno., (2009), *Permainan Jawa Barat dalam Dimensi Budaya*, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat, Bandung.
- Alif, M. Zaini., Sachari, Agus., Ichsan., (2006), *Perubahan dan Pergeseran Bentuk Mainan Anak pada Masyarakat Sunda*, Kelompok Keilmuan Desain & Budaya Visual-ITB, Jurnal 'REKACIPTA' Telaah Desain & Budaya Visual Nusantara Volume II No. 2.
- Bunanta, Murti., (2008), *Buku, Mendongeng dan Minat Membaca*, Kelompok Pecinta Bacaan Anak, Jakarta.
- Dameria, Anne., (2008), *Basic Printing*, Link & Match Graphic, Jakarta.
- Darmaprawira W.A., Sulasmi., (2002), *Warna : Teori dan Kreativitas Penggunaannya*, Penerbit ITB, Bandung.
- Fang, Zhihui., (1996), *Illustrations, Text, and the Child Reader : What Pictures in Children's Storybook for?*, Reading Horizons volume 37.
- Hurlock, Elizabeth B., (1978), *Perkembangan Anak : Jilid 1*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Kusrianto, Adi., (2009), *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Penerbit ANDI, Yogyakarta.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi., (2011), *Metodologi Penelitian Seni*, Cipta Prima Nusantara, Semarang.
- Safanayong, Yongky., (2006), *Desain Komunikasi Terpadu*, Penerbit ARTE INTERMEDIA, Jakarta.
- Samara, Timothy., (2007), *Design Elements : A Graphic Style Manual : Understanding The Rules and Knowing When To Break Them*, Rockport Publishers, United States.
- Santoso, Hari., (2008), *Membangun Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Penyediaan Buku Bergambar*.
- Sihombing, Danton., (2003), *Tipografi dalam Desain Grafis*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Soewardikun, Didit Widiatmoko., (2013), *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*, CV. Dinamika Komunika, Bandung.
- Supriyono, Rakhmat., (2010), *Desain Komunikasi Visual : Teori dan Aplikasi*, Penerbit ANDI, Yogyakarta.
- Visual Art Trader., (2015), *DATABASING VISUAL ART: Establishing a global framework for visual style*, www.visualarttrader.co.uk/news.cfm?nid=1227, diakses pada tanggal 8 April 2015.
- Akses Internet :
www.ikapi.org/news/detail/industry-info/24/informasi-industri-buku-indonesia.html, data penjualan buku. Diakses pada tanggal 18 Februari 2015
<http://www.sygmadayainsani.com/produk-kami/>, informasi dan foto contoh produk. Diakses pada tanggal 9 April 2015.
www.sygmapublishing.com/about/detail/3/profil-sigma, profil Sygma CMC. Diakses 2 April 2015.