

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR PERMAINAN ANAK DENGAN MEDIA KERTAS SEBAGAI ALAT BERMAIN

DESIGNING ILLUSTRATED BOOK STORIES GAMES WITH PAPER AS A TOOL OF PLAY

Vicky Harsomeyanto¹, Patra Aditia, S.Ds., M.Ds.²

¹Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

²Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹vharsomeyanto@gmail.com, ²patra.aditia@gmail.com

Abstrak

Permainan ialah sebuah kegiatan yang dilakukan anak-anak untuk mencapai perkembangan yang sempurna. Kertas dapat menjadi salah satu alat yang digunakan oleh anak dalam bermain. Seiring dengan perkembangannya zaman, permainan anak menggunakan kertas sudah tergantikan dengan *video game*. Walaupun bermain *video game* tidak selamanya berdampak buruk, tetapi bermain dengan menggunakan kertas atau origami dapat lebih mengembangkan kreativitas dan imajinasi bagi anak-anak. Berdasarkan data yang diperoleh melalui metode wawancara, observasi, dan studi pustaka, lalu disimpulkan menggunakan matriks analisis, maka diperlukannya sebuah cara untuk menunjukkan serta melestarikan permainan menggunakan kertas kepada anak-anak dengan cara membuat sebuah perancangan buku cerita bergambar tentang permainan-permainan anak menggunakan kertas yang dapat membuat anak-anak suka dan lebih tertarik.

Kata Kunci: buku cerita bergambar, permainan anak, permainan kertas, origami

Abstract

Game is a children activity in order to achieve perfection of their development. Paper is one of the instruments played by children. As the children's ages come forward, the paper has been replaced by video games. Although video games not always have bad impact, but play using the paper or origami could be have more creative and imagination impact on the children development. Based on the data obtained through methods of interview, observation, literature study, and concluded using analysis matrix, a way is required to show and preserve paper-based children's games. That way is by designing a pictorial storybook about it in order to make children fond and interested.

Keywords: *Pictorial Story Book, Children Games, Paper Games, Origami.*

Pendahuluan

Bermain ialah sebuah kegiatan yang dilakukan anak-anak untuk membantu mereka dalam mencapai perkembangan yang sempurna. Bermain dapat memberikan banyak dampak positif pada tubuh dan juga dapat melatih syaraf motorik halus maupun kasar seperti halnya melipat, membuka, berlari, melempar, melompat, menepuk, dan bermacam-macam yang dapat menyehatkan tubuh dikarenakan berkerjanya seluruh anggota tubuh seperti halnya kepala, tangan badan, hingga kaki pun ikut bergerak. Melatih kerja sama antara anak-anak dan membangun rasa sportifitas dan diajarkan agar tidak menjadi egois. Meningkatkan kemampuan anak dalam bersosial dan berinteraksi, dan juga mengasah kepemimpinan, kecerdasan, dan juga ketangkasan anak. . Kertas dapat menjadi salah satu alat bagi anak-anak dalam bermain, permainan dengan kertas biasanya disebut dengan Origami. Bermain origami memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan permainan lain. Pertama, tidak memerlukan banyak biaya untuk bermain, bahan untuk membuat origami (Kertas) bisa dengan mudah ditemukan disekitar kita, dapat membuat sendiri mainan dari kertas dengan mudah, Memiliki nilai edukasi tersendiri untuk anak, Melatih syaraf motorik halus anak melalui pergerakan jari tangan, Origami tidak

menimbulkan kecanduan yang berat pada anak. Orang tua menjadi salah satu penyebab tergesernya permainan-permainan dengan menggunakan kertas (Origami) dalam bermain dikarenakan kurangnya informasi dan tidak adanya ajakan dari orang tua untuk bermain bersama. Seiring dengan perkembangan zaman, Pengaruh permainan *video game* yang berbasis teknologi pada saat ini juga sudah sangat berpengaruh menggantikan kegiatan bermain anak-anak dikarenakan industri *video game* sudah sangat berkembang dan sudah sangat menggeser posisi permainan-permainan anak menggunakan media kertas dalam bermain (Origami) Merancang promosi yang dapat menarik minat masyarakat untuk mengenal dan mengunjungi objek wisata sejarah perjuangan kemerdekaan yang berada di Kabupaten Karawang.

Untuk itu, diperlukannya sebuah media komunikasi visual sebagai sarana informasi dan juga edukasi terhadap anak-anak dan juga orang tua pada sekarang ini ialah dengan merancang sebuah buku cerita bergambar yang memperkenalkan serta dapat memberikan informasi dan juga edukasi terhadap permainan-permainan anak dengan menggunakan kertas (Origami).

Dalam perancangan ini, penulis melakukan pengamatan langsung terhadap anak-anak di perkotaan yang dimana anak-anak tersebut lebih tertarik untuk bermain *video game* yang biasanya terdapat di tempat penyewaan/rental game dibandingkan bermain dilapangan bersama teman-temannya. Untuk memperoleh data dan informasi, didapatkan melalui wawancara kepada penanggung jawab sanggar origami, psikolog anak, dan juga ilustrator buku anak. Adapun studi pustaka yang dilakukan untuk acuan dalam perancangan yaitu meliputi teori Origami, Psikologi Anak, Perkembangan Anak, Permainan, Kreativitas serta teori pendukung lainnya yang berhubungan dengan Desain Komunikasi Visual melalui berbagai macam sumber seperti buku, jurnal, dan internet. Melakukan perbandingan dari beberapa jenis buku yang berbeda melalui matrix perbandingan yang nantinya akan disimpulkan untuk membuat sebuah acuan dalam membuat buku cerita bergambar yang dimaksud.

Dasar Teori

Desain Komunikasi Visual

Menurut definisinya, Desain Komunikasi Visual Menurut definisinya, Desain Komunikasi Visual ialah sebuah ilmu yang mempelajari tentang konsep kreatif dan komunikasi yang memadukan antara elemen-elemen seperti warna, tipografi, ilustrasi, layout, karakter, dan sebagainya dalam menyampaikan gagasan dan juga pesan. (Kusrianto, 2007 : 2)

Buku

Menurut Andrew Haslam Buku ialah sebuah wadah *portabel* yang terdiri dari serangkaian halaman yang dicetak dan di satukan untuk menyimpan, mengumumkan, menguraikan dan mengirim pengetahuan kepada pembaca melewati ruang dan waktu. (Haslam, 2006 : 9)

Anatomi Buku

Fisik pada sebuah buku merupakan sebuah hal penting karena tanpa adanya fisik buku tidak akan berwujud secara visual. Buku yang lengkap terdiri atas empat bagian, yaitu sampul (*cover*), pendahuluan (*preliminaries*), isi (*teks matter*) dan penyudah (*postliminaries*) (Wibowo, 2007 : 74)

Perkembangan Anak

Dalam perkembangannya, anak-anak sering sekali membentuk kelompok-kelompok besar yang bersifat hierarkis, menyukai aktivitas yang kompetitif, dan lebih memilih aktivitas diluar ruangan, seperti *rough and tumble play*, olahraga, dan sebagainya. Sementara perempuan lebih sering membentuk kelompok kecil yang akrab dan terlibat dalam percakapan yang mendalam. (Indrijati, 2016 : 219)

Kreativitas

Kreativitas ialah kemampuan dalam menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan gagasan-gagasan yang dikombinasikan dari unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya menjadi sebuah unsur baru yang lebih berguna dan bermanfaat. (Priyanto, 2014 : 44)

Bermain

Bermain Merupakan sebah aktifitas yang dilakukan anak-anak untuk menimbulkan kreativitas dan daya fikir secara maksimal. Bermain dapat memberikan pengalaman serta pelajaran tentang beradaptasi dengan lingkungan, orang lain, maupun dirinya sendiri. (Priyanto, 2014 : 44)

Permainan

Misbach menyimpulkan bahwa permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturanatau tujuan tertentu. Yang menghasilkankegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan.. dalam bermain terdapat suatu aktivtas yang diikat dengan sebuah aturan untuk mencapai tujuan tertentu (Mulyani, 2016 :46).

Konsep

Konsep Komunikasi

Perancangan tugas akhir ini memiliki maksud untuk mengenalkan serta menjelaskan bagaimana cara membuat permainan-permainan dengan menggunakan kertas sebagai objek bermain melalui mediabuku cerita bergambar untuk anak-anak. Dalam pembuatan buku cerita ini diharapkan anak-anak saat ini dapat mengurangi bermain video game maupun gadget yang nyatanya tidak memiliki dampak positif untuk mereka, dan orang tua dapat mengetahui bahwa bermain origami itu lebih memiliki banyak efek positif bagi perkembangan anak-anak mereka.

Konsep Kreatif

Buku cerita bergambar ini diberi judul ‘Melipat dan Bermain’ Pemilihan judul dilandaskan dengan isi cerita dalam buku, dimana buku bercerita tentang anak-anak yang membuat sebuah bentuk origami menggunakan kertas yang hasilnya dapat dimainkan bersama-sama.

Konsep Visual

Ilustrasi menggunakan gaya kartun dengan penyederhanaan objek.Dalam buku cerita bergambar ini menampilkan beberapa tokoh berbeda, yang terdiri dari 4 orang anak laki-laki dan 2 orang anak perempuan. Gaya kartun dengan tema anak sekolah dasar ini dibuat sebagai perantara atau penyambung antara pembaca dengan cerita yang dimana target utama perancangan buku ini adalah untuk anak sekolah dasar.

Warna yang digunakan berdasarkan warna-warna yang ada dilingkungan sekolah, seperti halnya baju seragam ‘merah putih’. Dan juga menggunakan warna-warna cerah seperti halnya biru muda, kuning, oranye dikarenakan anak-anak suka dengan warna cerah

Konsep Media

Media yang digunakan untuk dalam pesan ini adalah dengan media cetak buku cerita bergambar yang berjudul “Melipat dan Bermain” dengan ukuran 20 cm x 20 cm menggunakan bahan kertas HVS 100 gr sebanyak 44 halaman.

Konsep Bisnis

Penulis melakukan perhitungan estimasi biaya yang dikeluarkan dan keuntungan bagi penulis dalam perancangan buku cerita bergambar.

1. Jumlah cetak	: 1000 eksemplar
2. Bahan Kertas	: HVS 100 gr
3. Jenis Cover	: Soft Cover (Laminasi Doft)
4. Teknik Cetak	: Offset
5. Jumlah Halaman	: 44 halaman
6. Teknik Jilid	: Hekter Tengah

Jenis Barang	Jumlah	Harga satuan	
Cetak Soft Cover + Doft	1.000 eksemplar	7.000	1.000 x 7.000 = 7.000.000
Cetak Isi Buku HVS 100gr	44 halaman, 1.000 eksemplar	10.000 x 22 lembar	1.000 x 22.000 = 22.000.000
Hekter	1.000 eksemplar	2.000	1.000 x 2.000 = 2.000.000
Total Biaya Cetak 1.000 eksemplar			Rp 31.000.000

Keterangan :

Sistem Pembayaran royalty

Sistem pembayaran royalty adalah pembayaran yang diberikan bergantung pada hasil penjualan buku yang terjual. Dalam perancangan buku ini, penulis menggunakan sistem royalty yang dibayarkan berdasarkan netto dari perusahaan, dengan ketentuan :

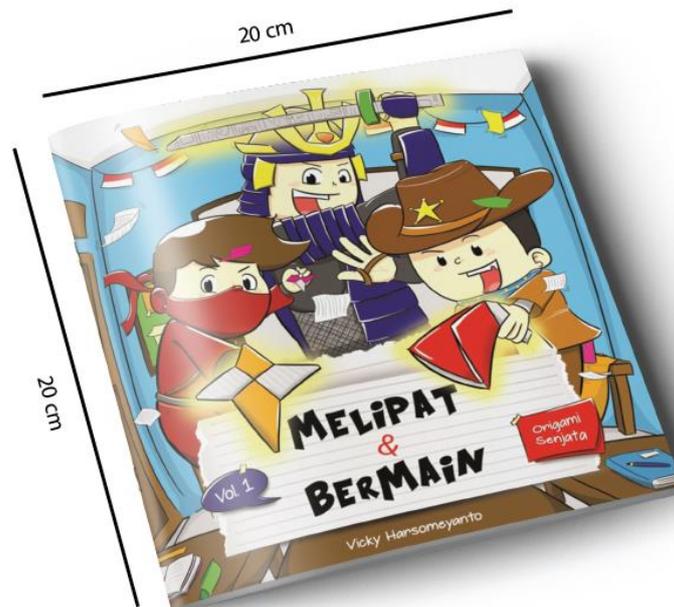
$$\text{HPP (Harga Pokok Penjualan)} = \text{Biaya Cetak} : \text{Jumlah eksemplar} \\ = 31.000.000 : 1000 = 31.000$$

$$\text{Harga Jual} = \text{HPP} + 50\% \text{ Promosi} + 10\% \text{ Pajak} + 10\% \text{ untung} \\ = 31.000 + 15.500 + 3.100 + 3.100 \\ = 52.700 \text{ dibulatkan menjadi } 53.000$$

Royalty Designer :

$$\text{Harga Buku} \times \text{Jumlah eksemplar} \times 10\% \text{ royalty} \\ = 53.000 \times 1000 \times 10\% \\ = \text{Rp } 5.300.000$$

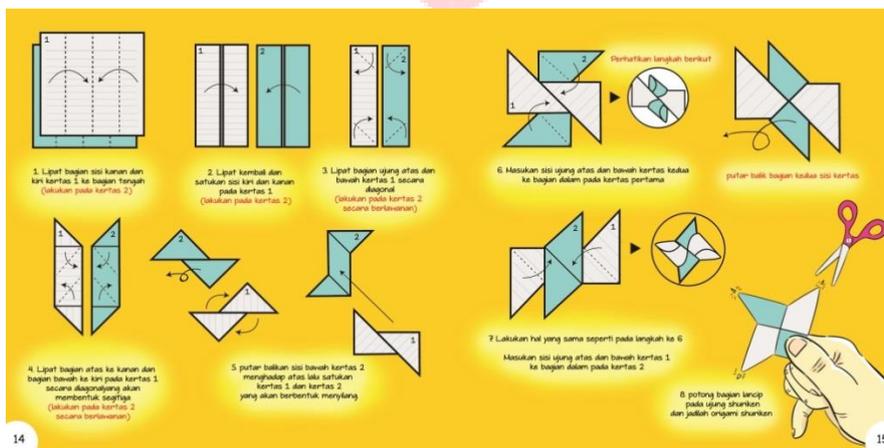
Hasil Perancangan



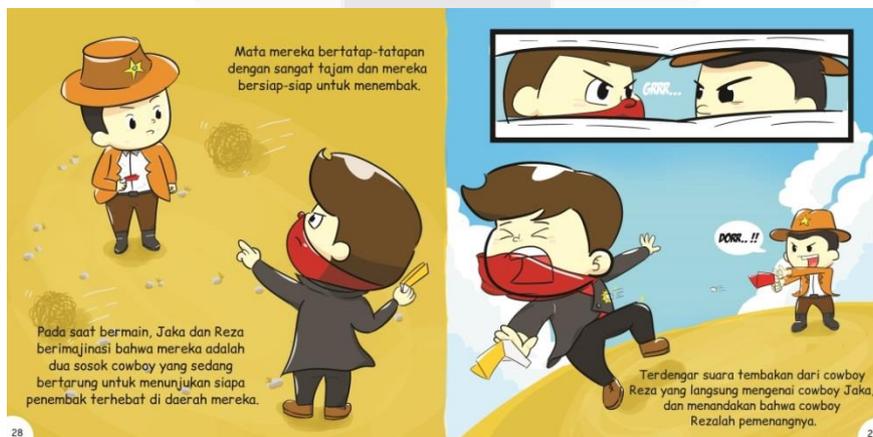
Gambar 1 Cover dan Bentuk Buku
Sumber : Pribadi



Gambar 2 Halaman Kolofon dan Halaman 1
Sumber : Pribadi



Gambar 3 Halaman 14 - 15
Sumber : Pribadi



Gambar 4 Halaman 28 - 29
Sumber : Pribadi

Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan serta pengamatan dari Tugas Akhir yang dilakukan penulis dapat menarik kesimpulan bahwa kurangnya pemahaman anak-anak serta orang tua akan permainan-permainan menggunakan kertas (Origami) yang menyebabkan kurang terasahnya kreativitas serta imajinasi pada anak-anak. Perkembangan teknologi dan video game yang sudah menggantikan permainan-permainan anak yang saat ini terutama permainan menggunakan kertas (Origami) . Hal ini tidak luput dari peran orangtua yang seharusnya dapat lebih mendukung anak mereka bahwa ada sebuah permainan lain yang tidak memerlukan biaya besar tetapi memiliki banyak dampak positif. Dengan adanya perancangan buku cerita bergambar tentang permainan anak menggunakan kertas ini diharapkan anak-anak dapat lebih tertarik dalam bermain menggunakan kertas dan orang tua yang lebih tau tentang apa saja dampak positif yang diberikan kepada anak mereka dalam bermain menggunakan kertas.

Saran

Diharapkan permainan menggunakan kertas (Origami) dapat lebih mendukung anak-anak serta orangtua. Permainan menggunakan kertas akan lebih banyak dimainkan oleh anak-anak dan orang tua yang juga ikut membujuk dan mendukung anak mereka tentang keseruan dan dampak positif bermain menggunakan kertas (Origami).

Daftar Pustaka:

- [1] Amanuma, M. (1997). *Seni Melipat Kertas dari Negeri Sakura*. Jakarta : Erlangga.
- [2] Haslam, Andrew (2006). *Book Design*. London, United Kingdom : Laurence King
- [3] Hum, M, Surwartono. (2014). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian* (Ed. 1.) Yogyakarta : Andi.
- [4] Indrijati, Herdina. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Prenadamedia group.
- [5] Jeknis, Frank. (1997). *Periklanan* (Ed. 3.) Jakarta : Erlangga.
- [6] Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual* (Ed. 2.) Yogyakarta : Andi
- [7] Mulyani, Nevi. (2016). *Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta : Diva Press.
- [8] Nugroho, Sarwo. (2015). *Manajemen Warna dan Desain* (Ed. 1.) Yogyakarta : Andi.
- [9] Purwanto, Sukidjo, Maryanti dan Rachmat. (2007). *Saya ingin Terampil dan Kreatif*. Bandung : Grafindo Media Pratama
- [10] Rohidi, Tjetjep Rohendi. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang : Cipta Prima Nusantara Semarang.
- [11] Rustan, Suriyanto. (2009). *Layout, Dasar dan Penerapan*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- [12] Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung : Alfabeta,CV
- [13] Wb., Iyan. (2007). *Anatomi Buku*. Bandung : Kolbu.
- [14] Wibowo, Ibnu Teguh. (2013). *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta : Buku Pintar