

PERANCANGAN BUKU VISUAL PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA

Tsamratul Ula¹, Patra Aditia².

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Industri Kreatif

Universitas Telkom

Bandung

ABSTRACT

Indonesia has many cultural, one of which is a traditional game. In West Java, the traditional game is usually used by the children to fill in their daily spare time for pleasure, traditional games such as *kukudaan*, *enggrang*, *kлом batok*, *pecut*, *kekerisan*, *bedil solorok*, *papancakan* and much more.

However, at this time traditional games have started to be forgotten by the children. Because traditional games are considered old-fashioned and not up to date. While traditional game is a inheritance of the ancestor as a means of cultural preservation that has many positive side of the values contained on it.

Based on the data obtained from the interviews, observations and literature, needed a way to documented and preserved Sundanese traditional game back to generation of children. The way is by making picture books with the theme of traditional Sundanese game because this media is considered close enough and liked by the children.

Through pictorial storybook expected children to know, learn, play and be able to make a toy that will be used as a gam media, so indirectly stimulates children to be creative. And in the end, Sundanese traditional game would be back and children liked nowadays, and will be one of exciting game choices.

Keywords: Illustration, Book, Games, Traditional, Sunda

PENDAHULUAN

Definisi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Permainan dibagi menjadi dua yaitu permainan yang menggunakan alat dan permainan yang tidak menggunakan alat. Terdapat jenis permainan, yaitu permainan tradisional dan permainan digital .

Permainan tradisional secara tidak langsung dapat merangsang anak-anak dalam kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Walaupun banyak manfaat dari permainan tradisional ini, keberadaannya sekarang tinggal dalam bentuk tulisan dan mulai terlupakan karena dianggap kuno dan tidak mengikuti perkembangan zaman.

Diharapkan dengan adanya ilustrasi, tulisan atau cerita tersebut lebih mudah dicerna dan semakin jelas. Ilustrasi mampu memperjelas teks atau ungkapan terutama bagi anak-anak yang belum mampu membaca. Karena ilustrasi adalah gambaran singkat alur suatu cerita, guna lebih menjelaskan salah satu adegan-adegan.

PERMASALAHAN

Dari penjabaran latar belakang diatas , dapat diidentifikasi sebuah masalah sebagai berikut :

1. Permainan tradisional mulai terlupakan
2. Kurangnya himbuan untuk memainkan permainan tradisional dari orang tua dan lingkungan sekolah kepada anak-anak.
3. Kurangnya informasi mengenai permainan tradisional untuk anak-anak.

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana cara merancang buku ilustrasi untuk mendokumentasikan dan melestarikan mainan tradisional kepada anak-anak .

PENGUMPULAN DATA

a. Observasi

Peneliti meneliti secara langsung dengan mendatangi pusat komunitas permainan tradisional yaitu Komunitas Hong dan Komunitas Batur Ulin .

b. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data dokumen biasanya digunakan untuk memperoleh informasi dari tangan kedua kecuali jika memang dokumen itu sendiri yang menjadi sasaran kajiannya, yang berbentuk berbagai catatan , baik

resmi maupun catatan yang sangat pribadi dan mengandung kerahasiaan

c. Wawancara

Peneliti akan melakukan wawancara kepada pengamat dan pemerhati permainan tradisional yaitu disini dari pihak Komunitas Hong dan Komunitas Batur Ulin .

LANDASAN TEORI

Visual Storytelling

Menurut Will Eisner dalam bukunya *Graphic Storytelling and Visual Narrative* (2008:1) bercerita sudah menjadi kebiasaan dari dahulu hingga kini. Bercerita digunakan untuk mempelajari suatu perilaku dalam masyarakat untuk membicarakan nilai-nilai moral atau hanya untuk memenuhi rasa ingin tahu. Dongeng mampu mengembangkan potensi anak melalui aspek struktur yang telah dituturkan, yaitu

a. Plot

Dongeng berisi kehidupan tokoh-tokoh binatang, manusia zaman dulu, para peri, dan sebagainya. Tokoh-tokoh yang dapat meningkatkan potensi sosial anak melalui sikap, tindakan, dan perilaku tokohnya melalui identifikasi diri dan lingkungannya, serta merefleksikan sikap-sikap terpuji yang harus dilakukan kepada orang lain.

b. Imajinasi

Melalui bahasa yang sesuai dengan kemampuan anak, anak diajak bertamasya menjelajahi dunia unik dan menarik.

c. Bahasa

Media penyampaian dongeng adalah bahasa baik berupa ejaan (tanda baca), kata, klausa, kalimat, paragraf hingga wacana.

Buku Cerita Bergambar

Buku bergambar adalah sebuah buku yang menjajarkan cerita dengan gambar. Kedua elemen ini bekerja sama untuk menghasilkan cerita dengan ilustrasi gambar. Biasanya buku-buku bergambar dimaksudkan untuk mendorong ke arah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain ceritanya secara verbal harus menarik, buku harus mengandung gambar sehingga mempengaruhi minat anak untuk membaca (Stewing, 1980:57).

Ilustrasi

Kata ilustrasi atau *illustrat*, berasal dari bahasa Latin *Lustrate* yang berarti memurnikan, memerangi. Kata '*Lustrate*' sendiri berasal dari turunan kata '*Leuk*' (bahasa Indo-Eropa), yang berarti cahaya. Menurut Robert Ross dalam buku *Illustration Today* (1963), ilustrasi adalah

gambar atau komposisi gambar yang berfungsi memperjelas atau memperindah tampilan mandiri dengan penuh warna, hitam putih, atau permainan kontras. Ilustrasi dapat membangkitkan rasa ingin tahu, menyentuh perasaan, mengundang opini, bahkan mewujudkan tindakan.

Jadi fungsi ilustrasi adalah :

- a. Memperjelas
- b. Memperindah
- c. Membangkitkan rasa ingin tahu

LEMBAGA TERKAIT

Komunitas Hong



Gambar 1 Komunitas Hong
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Komunitas Hong didirikan pada tahun 2003 dan melakukan penelitian mainan sejak tahun 1996. Komunitas mainan rakyat ini bertekad melestarikan mainan dan permainan rakyat. Komunitas ini terdiri dari 150 anggota yang berasal dari masyarakat tingkatan usia dari mulai usia 6 tahun sampai usia 90 tahun. Kelompok anak adalah pelaku dalam permainan sedangkan untuk anggota

dewasa adalah sebagai narasumber dan pembuat mainan. Komunitas Hong ini berusaha menempatkan dirinya sebagai pusat kajian permainan tradisional, narasumber dan wahana menurut Kang Cecep selaku pengurus divisi *Baris Motekar* di Komunitas Hong.

Komunitas mainan rakyat ini berusaha menggali dan merekonstruksi mainan rakyat, baik itu dari tradisi lisan atau tulisan berupa naskah-naskah kuno dan berusaha memperkenalkan mainan rakyat dengan tujuan menanamkan sebuah pola pendidikan masyarakat buhun agar seorang anak mengenal dirinya, lingkungannya, dan Tuhannya. Seluruh permainan tradisional adalah konsep leluhur yang disuguhkan kepada anak-anak bagaimana menjalani hidup di dunia. Hong adalah berasal dari kata-kata ajaib Hompimpa alaihum gambreng. Hom itu menunjukkan Tuhan, Hompimpa alaihum, maksudnya dari Tuhan kembali ke Tuhan. Gambreng itu adalah peringatan yang menjelaskan bahwa diri kita berasal dari Tuhan dan akan kembali kepada Tuhan (Kang Cecep, Komunitas Hong, 14 April 2014).

Saat ini Komunitas Hong telah mendokumentasikan 250 macam permainan anak tradisional Sunda, 213 permainan tradisional Jawa Tengah dan Jawa Timur, serta 50 jenis permainan dari

Lampung. Selain itu, komunitas ini berupaya menjadi Pusat Kajian Mainan dan Permainan Rakyat dengan koleksi sekitar 100 jenis permainan tradisional dari 10 negara.

DATA KHALAYAK SASARAN

Geografis

Wilayah : Kota Bandung dan sekitarnya

Demografis

Usia: 6 – 12 tahun

Jenis Kelamin : Laki laki dan perempuan

Pendidikan : kelas 1 – 6 Sekolah Dasar

Tingkat Ekonomi : Menengah ke atas

Psikografis

Anak-anak yang aktif, kreatif, menyukai hal-hal baru, suka berimajinasi dan menyukai buku cerita bergambar.

ANALISIS DATA

Observasi

Penulis melakukan observasi yaitu dengan mendatangi pusat kajian mainan tradisional , Komunitas Hong. Komunitas Hong sendiri merupakan tempat yang cukup lengkap sebagai tempat dimana kita dapat menemukan permainan tradisional . Karena pada jaman sekarang sedikit susah

menemukan permainan tradisional, permainan tradisional sendiri itu dasarnya dibuat sendiri. Maka dari itu , sangat jarang menemukan pedagang mainan yang menjual permainan tradisional. Komunitas Hong sendiri telah memiliki buku yang diterbitkan sendiri sebagai infentaris pendokumentasian permainan tradisional tersebut.

Namun, buku tersebut masih sangat terbatas dan tidak diperjual belikan. Jadi sangat disayangkan apabila kita ingin memiliki buku panduan untuk bermain permainan tradisional ini tidak bisa dimiliki secara mudah, padahal dengan adanya buku dapat membantu melestarikan dan mendokumentasikan. Ditempat pusat permainan tradisional seperti ini pun tidak dapat ditemui buku tentang permainan tradisional yang bisa dengan mudah dibeli atau didapatkan.

Wawancara

1. Komunitas Hong

Permainan tradisional itu disebut kuno karena susah menemukannya dan susah mendapatkan alat dan bahan untuk membuat perminan tradisional, sehingga kini permainan tradisional hanya menjadi artefak saja. Pelestarian dan pendokumentasian itu masih sangat jarang untuk permainan tradisional itu sendiri, seperti yang disebutkan tadi bisa saja karena faktor bahan untuk

membuat permainan itu sulit ditemukan apalagi ditengah kota. Pengenalan permainan memang sangat penting , selain karena didalam permainan tradisional itu banyak terkandung sisi edukatif namun nilai sejarah dan budaya juga sangat tinggi

2. Eka Wardhana

Anak-anak jaman sekarang yang dimana dunia visualnya sudah lebih luas, jika ingin membuat mereka tertarik lebih banyak , lebih hidup dan lebih berwarna. Jadi, yang harus diperhatikan adalah cara penceritaan, bahasa yang dapat diterima, gambar yang komunikatif dan ekspresif. Bagi anak-anak tidak penting bagus atau tidaknya, yang penting gambar tersebut harus komunikatif. Lebih baik memperbanyak dialog dibandingkan dengan deskriptif, paragraf juga jangan terlalu panjang.

Perbandingan

Dari analisis tiga buku sejenis dapat disimpulkan bahwa :

- a. Warna yang menjadi buku pembanding kurang menarik karena berdasarkan teori warna, bahwa warna yang disukai anak-anak adalah warna panas dan cerah, kecuali pada buku 100+ Permainan Tradisional Indonesia . pada sampul buku tersebut terdapat kombinasi warna-warna yang cerah.

- b. Tipografi yang digunakan terlalu formal kecuali pada buku Kreasi Mainan Unik dan Lucu , susunanya tidak terlalu rapat dan mudah dibaca, untuk kedua buku lainnya , tipografinya terutama dalam isi bukunya terlalu padat. kurang sesuai untuk anak-anak yang lebih banyak menyukai gambar
 - a. Layout terlalu formal dan terkesan kaku
 - b. Tidak ada karakter sebagai tokoh sehingga kurang daya tarik..
 - c. Ilustrasi gambar hanya ada pada sampul , dari ketiga buku tersebut tidak ada ilustrasi didalam isi bukunya.
 - d. Bentuk isi hanya paparan saja kurang menarik untuk sebuah buku tentang permainan, ketiga buku ini juga kurang komunikatif.

KONSEP

Konsep Pesan

Berdasarkan hasil dari analisis dan data penelitian yang telah dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi pustaka, perancangan Tugas Akhir ini bertujuan untuk mendokumentasikan dan melestarikan permainan tradisional Sunda kepada anak-anak khususnya *Kukudaan*. Berikut merupakan rincian konsep pesan buku cerita bergambar Permainan Tradisional Sunda.

Konsep Komunikasi

a. Edukatif :

Pesan yang ingin disampaikan dalam buku ini mengandung unsur edukasi baik dari segi bahasa dan tata bahasa, mereka dapat mengenal dan mengetahui permainan tradisional yang berasal dari Sunda kemudian anak akan berusaha membuat mainan yang diinginkan yang tertuang dalam buku.

b. Informatif :

Dalam hal ini cerita dalam Buku Cerita Bergambar dapat memberikan informasi kepada anak-anak tentang jenis permainan, alat yang digunakan, cara membuat dan cara memainkan.

c. Komunikatif :

Isi Buku Cerita Bergambar akan mengarahkan anak untuk berkomunikasi lewat pengajaran pembuatan permainan tradisional tersebut, diharapkan setelah anak membaca buku ini mereka dapat membuat permainan tradisional itu sendiri

KONSEP KREATIF

Pendekatan kreatif dalam hal ini adalah “ fantasi imajinasi dengan tema permainan tradisional” . Yang ingin

dilakukan dengan cara penyampaian sebuah pesan melalui buku cerita bergambar untuk anak. Buku cerita ini menampilkan tentang bagaimana membuat dan memainkan alat-alat permainan tersebut. Gaya ilustrasi yang ingin ditampilkan adalah gambar kartun. Gaya gambar untuk tujuan ini bisa berupa penyederhanaan objek dan gambar teknik. Karena cerita yang disampaikan menggunakan gaya bahasa non-formal , hal ini dimaksudkan agar tidak ada kesan kaku.

KONSEP MEDIA

Konsep media yang akan digunakan adalah buku cerita bergambar, karena buku dianggap dekat dengan anak-anak, buku cerita bergambar juga membuat pesan yang ingin disampaikan akan lebih mudah diterima karena dengan melihat gambar mereka akan lebih cepat memahami maksud dan tujuan dari cerita yang ditampilkan.

KONSEP BISNIS

Buku cerita bergambar permainan tradisional sunda ini akan didistribusikan ke toko-toko buku di Bandung seperti Gramedia. Togamas dan Gunung Agung . Buku akan dijual ditoko-toko tersebut, maksud dari pemilihan toko tersebut

dikarenakan toko tersebut menjadi pusat penjualan buku-buku dan ramai dikunjungi pembeli dengan tujuan agar target sasaran atau *audience* dapat dengan mudah menemukan buku-buku ini.

Selain didistribusikan ke toko buku, buku ini juga akan di distribusikan ke komunitas-komunitas Sunda seperti Komunitas Hong, Komunitas Batur Ulin, Kampung Kolecer dan lain-lain. Diharapkan dengan melakukan kerjasama dengan Komunitas tersebut, dapat membantu promosi buku permainan tradisional sunda ini.

KONSEP VISUAL

Konsep visual yang penulis gunakan disimpulkan berdasarkan teori-teori yang telah dijabarkan sebelumnya, visualisasi yang muncul merupakan hasil dari observasi, wawancara, dan matriks perbandingan . Adapun berbagai macam tahap dalam pembuatan sebuah perancangan buku cerita bergambar permainan tradisional Sunda adalah :

Gaya visual

Perancangan visual pada buku cerita bergambar permainan tradisional Sunda akan menggunakan gaya ilustrasi kartun. Sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, kartun merupakan suatu gambar

interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas.

Warna

Warna-warna yang digunakan pada media buku cerita bergambar ini akan mengikuti warna-warna yang disukai oleh anak-anak, yaitu warna-warna cerah. Warna-warna cerah tersebut termasuk dalam warna panas dan dingin. Warna cerah memberi kesan ceria, segar dan bergairah dimana sesuai dengan target sasaran yaitu anak-anak.

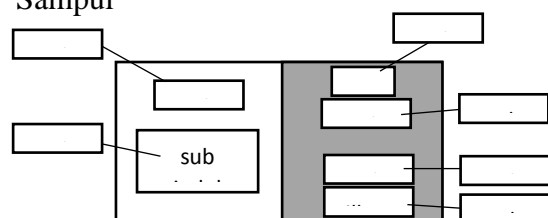


Gambar 2 Tabel Warna
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Layout

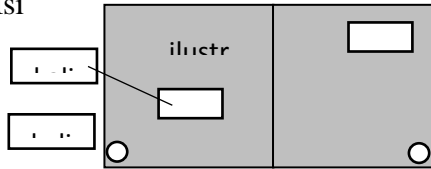
Tipe *layout* yang akan digunakan dalam visualisasi buku cerita bergambar permainan tradisional Sunda ini menggunakan prinsip keseimbangan. *Layout* yang dipilih walaupun tersusun rapih namun masih mempertahankan kebebasan dalam berkespresi.

a. Sampul



Gambar 3 *Layout* buku
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

b. Isi



Gambar 4 Isi buku
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Huruf

Dalam memilih huruf yang tepat, keterbacaan adalah hal utama. Huruf yang dipilih juga harus memiliki karakteristik yang sesuai dengan target sasaran yang dituju. Jenis huruf yang digunakan yaitu :

KALINGA

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

- Huruf Kalinga untuk karena jenis huruf ini simpel sehingga memudahkan keterbacaan. Huruf ini digunakan untuk penomoran halaman.

MARKER MONKEY

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

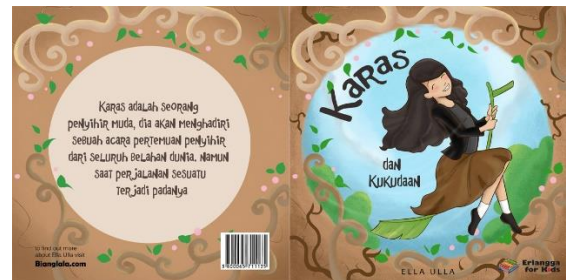
1234567890

- Huruf Marker Monkey digunakan karena jenis hurufnya termasuk

kedalam *handwriting*, terkesan bebas dan fleksibel. Huruf ini digunakan untuk *bodytext* pada halaman ini buku cerita.

HASIL PERANCANGAN

Setelah melalui beberapa tahap mulai dari sketsa tangan, kemudian hasil sketsa di *scan* dan sebagian difoto lalu dilanjutkan dengan pewarnaan melalui proses digital yaitu menggunakan *software Adobe Illustrator* dan *software Adobe Photoshop* sampai dengan proses *finishing*, akhirnya diperoleh gambar akhir sebagai berikut:



Gambar 5 Halaman 1 dan halaman 2
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 6 Halaman 1 dan halaman 2
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 7 Halaman 3 dan halaman 4
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 12 Halaman 13 dan halaman 14
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 8 Halaman 5 dan halaman 6
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 13 Halaman 15 dan halaman 16
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



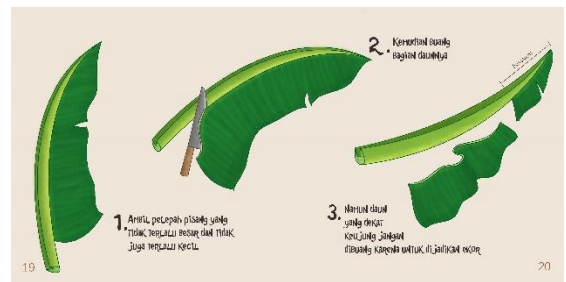
Gambar 9 Halaman 7 dan halaman 8
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 14 Halaman 17 dan halaman 18
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



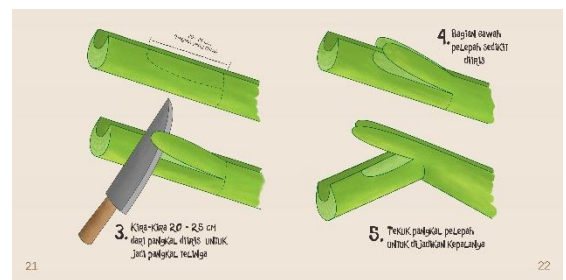
Gambar 10 Halaman 9 dan halaman 10
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 15 Halaman 19 dan halaman 20
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 11 Halaman 11 dan halaman 12
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



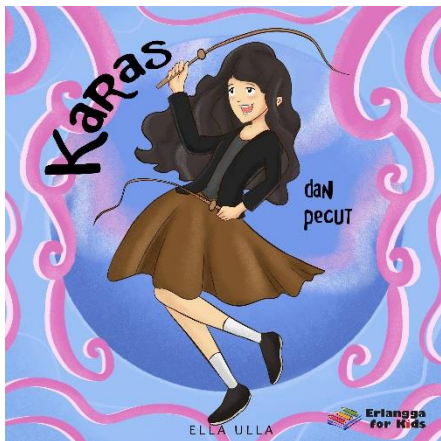
Gambar 16 Halaman 21 dan halaman 22
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 17 Halaman 23 dan halaman 24
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 18 Halaman 25 dan halaman 26
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



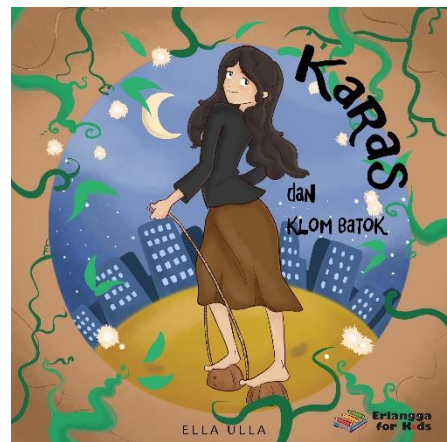
Gambar 19 Cover Depan Karas dan Pecut
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 20 Cover Depan Karas dan Bedil Sorolok
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.26 Cover Depan Karas dan Keris
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.27 Cover Depan Karas dan Klom Batok
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

PENUTUP

Perancangan Tugas Akhir ini dibuat untuk menjadikan media buku cerita bergambar ini sebagai media pendokumentasian dan pelestarian permainan tradisional Sunda untuk anak-anak. Memanfaatkan media buku cerita bergambar merupakan cara yang efektif untuk memperkenalkan dan mempopulerkan kembali permainan tradisional kepada masyarakat Sunda khususnya kepada anak-anak, karena

media ini dianggap cukup dekat dan disenangi oleh anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Catron, Carol Elaine & Jan Allen (2002) .
Early Childhood Curriculum: A Creative Play Model.
Merrill/Prentice Hall.
- Danandjaja, James (1986) . *Folklor Indonesia*, Ilmu gossip, dongeng, dan lain-lain. Jakarta : Cetakan Kedua.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1983). *Permainan Anak-Anak Daerah Jawa Barat*. Proyek inventarisasi dan dokumentasi kebudayaan daerah.
- Hideaki Chijawa (1987) . *Color Harmony : A Guide to Creative Color Combinations, Volume 2*. Rockport Publishers
- Stewing, J.W (1980) . *Children and Literature*. Chicago : Mc.Nally College Publishing.
- Surianto Rustan (2009) . *Layout Dasar & Penerapannya* . Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Tedjasaputra, Mayke S (2001) . *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tjejep Rohendi Rohidi (2011) . *Metodologi Penelitian Seni* . Semarang : Penerbit Cipta Prima Nusantara Semarangf, CV.