

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PERMAINAN TRADISIONAL ASAL GRESIK UNTUK ANAK USIA 7-9 TAHUN

Bibah Widiyawati¹, Asidigisianti Surya Patria²

¹Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: bibah.17020124059@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: asidigisiantipatria@unesa.ac.id

Abstrak

Permainan tradisional sudah jarang dimainkan dan digantikan dengan *game online*. Eksistensi permainan tradisional asal Gresik kurang diketahui oleh anak-anak. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Mendiskripsikan ragam permainan tradisional asal Gresik 2) Merancang buku ilustrasi permainan tradisional asal Gresik 3) Mendeskripsikan keefektifitasan buku ilustrasi permainan tradisional asal Gresik untuk anak usia 7-9 tahun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk menghimpun dan menganalisis data. Analisis menggunakan 5W+1H. Perancangan dimulai dengan identifikasi masalah, lalu tahap perancangan meliputi pembuatan karakter, *storyboard*, *thumbnail & dummy*, *coloring*, *scanning*, dan *editing*. Hasil dari perancangan ini berupa buku ilustrasi berukuran 18x18 cm, berisi 25 halaman, dan terdapat lirik lagu permainan. Hasil validasi menurut validator ahli media mendapat skor sebanyak 25 termasuk dalam persentase 83% merupakan kategori sangat valid, sedangkan validator ahli isi mendapat skor sebanyak 17 termasuk dalam persentase 56% merupakan kategori cukup valid. Berdasarkan hasil tersebut maka buku ilustrasi layak untuk diproduksi secara massal. Setelah membaca dan mengamati buku ilustrasi, 60% anak memahami cara bermain permainan tradisional asal Gresik.

Kata Kunci: *Buku Ilustrasi, Permainan Tradisional, Gresik.*

Abstract

Traditional game are rarely played and replaced by online game. In Menganti, Gresik existence of traditional game from Gresik is less known by children. The purpose of this research is 1) To describe variety of traditional game from Gresik. 2) To describe the process and making a traditional game illustration book from start to finish. 3) To describe the result of electiveness a traditional game illustration book from Gresik for children aged 7-9 years. This research used qualitative research to collect and analyzed data. The analysis using 5W+1H. The design began with problem identification, then the design stage includes character creation, storyboard, thumbnail & dummy, coloring, scanning, and editing. The result of the design is an illustration book sized 18x18cm, containing in 25 pages, in color, and there are game song lyrics. The media expert gave score 25 or 83% which means that the media is very valid, while the content expert gave score of 17 or 56% which means that the media is fairly valid. Based on these result, the illustration book is feasible to be mass-produced. After reading and observing the illustration book, 60% children understand how to play traditional game from Gresik.

Keywords: *Illustration Book, Traditional Game, Gresik.*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional mengharuskan anak untuk berinteraksi dengan teman sebayanya karena permainan tradisional memiliki sisi positif. Banyak sekali manfaat positif yang dapat diperoleh dari permainan tradisional Indonesia. Selain melatih sensor motorik anak, permainan tradisional Indonesia juga memiliki unsur nilai terapis, rekreatif, normatif, kreatif, dan lain-lain yang mengajarkan penanaman nilai-nilai edukatif pada anak. Permainan tradisional adalah jenis kegiatan yang mengandung aturan-aturan khusus yang merupakan cerminan karakter dan berasal atau berakar dari budaya asli masyarakat Indonesia. Permainan tradisional sudah ada sejak dulu dan dimainkan turun-temurun dari generasi ke generasi dengan tidak diketahui penciptanya. (Kusmaedi, 2020).

Permainan tradisional Indonesia biasanya dikelompokkan menjadi permainan tim, yang membutuhkan 2-4 orang pemain saja, permainan berbasis fisik ataupun permainan yang hanya duduk atau diam saja. Permainan tim biasanya membutuhkan kekompakan dengan anggotanya seperti contohnya gobak sodor. Permainan yang hanya duduk diam saja biasanya dilakukan oleh beberapa orang seperti contohnya ABC lima dasar. Umumnya permainan tradisional sering kali dilakukan pada saat siang hari ataupun malam hari. Permainan tradisional memang tidak kalah seru dengan permainan *modern*, karena dapat melatih ketangkasan dan jiwa sosial. (Supriyono, 2020)

Permainan tradisional sudah jarang dimainkan oleh anak-anak, mereka lebih memilih *game online* yang dirasa lebih seru dan menyenangkan. Eksistensi permainan tradisional di Menganti, Gresik masih ada yang memainkannya namun anak-anak dirasa tidak mengetahui permainan tradisional yang berasal dari Gresik. Maka dari itu untuk mendokumentasikan beberapa permainan tradisional yang berasal dari Gresik dibuatlah media buku ilustrasi. Buku ilustrasi merupakan buku yang menggabungkan teks/narasi dengan gambar/ilustrasi/fotografi. Ilustrasi/gambar pada buku dapat menarik perhatian, menggambarkan cerita, mengajarkan konsep dan sebagai pengembangan apresiasi kesadaran akan seni.

(Budiani, 2016). Buku Ilustrasi penting untuk anak-anak, karena: 1) Ilustrasi membuat penampilan buku lebih menarik. Anak akan senang memiliki buku dengan gambar – gambar yang bagus dan menarik; 2) Ilustrasi dapat menjelaskan teks, kehadiran gambar-gambar memungkinkan pembaca dengan mudah mengikuti jalan cerita; 3) Ilustrasi memudahkan pembaca membayangkan secara benar. Dengan penggambaran yang tepat, ilustrasi bisa membimbing pembaca untuk membayangkan secara benar tentang kejadian, tempat kehadiran serta situasi kejadian yang dituturkan oleh teks. 4) Ilustrasi dapat merangsang minat baca. Bila gambar-gambar dalam buku itu menarik, anak akan terangsang untuk membacanya (Suyadi, 2008).

Berdasarkan data di atas perlu adanya edukasi tentang ragam permainan tradisional Gresik terutama bagi anak usia 7 sampai 9 tahun. Itu dirasa penting bagi penulis untuk mengedukasi anak – anak usia 7 sampai 9 tahun mengenai keberagaman permainan tradisional Gresik. Media yang dipilih untuk mengedukasi adalah sebuah buku ilustrasi. Buku ilustrasi permainan tradisional asal Gresik, diharapkan dapat menjadi media dokumentasi sekaligus edukasi bagi anak usia 7-9 tahun mengenai permainan tradisional yang berasal dari Gresik sehingga dapat mengenal dan melestarikan permainan tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Mendiskripsikan ragam permainan tradisional yang di Gresik 2) Menrancang buku iustrasi permainan tradisional asal Gresik dari awal hingga akhir 3) Mendeskripsikan hasil dari ke efektifitasan buku ilustrasi permainan tradisional asal Gresik untuk anak usia 7-9 tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif untuk menghimpun dan menganalisis data. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel terhadap 5 anak yang tinggal di perumahan Griya Kencana 2 Menganti RT 36 RW 13 Gresik dengan rentang usia 7 sampai 9 tahun.

Sumber data primer adalah data yang didapatkan dengan cara melakukan wawancara dan observasi pada tempat penelitian. Sumber

data penelitian ini adalah orang tua dan anak merupakan sumber data terkait proses pembelajaran nilai edukasi dalam permainan tradisional. Anak-anak sebagai sumber data yang berupa penilai buku ilustrasi permainan tradisional Gresik.

Sumber data sekunder adalah data yang didapat secara tidak langsung, misalnya peneliti harus melalui orang lain atau mencari melalui dokumen (Sugiyono, 2008) data ini didapat melalui studi literatur, yang didapat melalui dokumen, artikel, foto-foto yang berkaitan dengan objek perancangan. Informasi diperoleh melalui buku atau artikel yang mencakup informasi mengenai permainan tradisional.

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Adapun uraiannya sebagai berikut:

- 1) Wawancara ditujukan untuk memperoleh data dari narasumber (Sugiyono, 2018), yaitu anak-anak. Wawancara dilakukan dengan 5 anak yang tinggal di perumahan Griya Kencana 2 Menganti RT 36 RW 13 Najwa, Raka, Eifel, Abyan, Almira memberikan tanggapan terhadap pengenalan media buku ilustrasi permainan tradisional asal Gresik.
- 2) Observasi/mengamati permainan tradisional yang dimainkan anak. Observasi dilakukan dengan mengunjungi lingkungan perumahan Griya Kencana 2 Menganti RT 36 RW 13 guna mengamati bagaimana sebuah permainan dimainkan di daerah tersebut. Selain itu penulis juga mendatangi beberapa toko buku di daerah Surabaya untuk membandingkan buku yang disukai anak-anak baik secara visual maupun edukasi.
- 3) Dokumentasi Observasi dilakukan dengan mencari data melalui internet, buku mengenai permainan tradisional yang berasal dari Gresik.

Dalam perancangan kali ini menggunakan analisa 5W+1H dengan menjawab beberapa pertanyaan, 1) Apa pesan yang ingin disampaikan dari perancangan tersebut? 2) Mengapa penelitian ini dilakukan? 3) Siapa target *audiensnya*? 4) Kapan penelitian ini dilakukan? 5) Dimana pelaksanaan pengenalan buku ilustrasi permainan tradisional asal Gresik kepada target *audiens*? 6) Bagaimana cara

menyampaikan pesan dari buku ilustrasi tersebut? sebagai langkah untuk mengoptimalkan proses perancangan.

Perancangan buku ilustrasi memiliki tahapan dalam prosesnya, agar dapat tersusun dengan baik. Berikut adalah rancangan buku ilustrasi permainan tradisional Gresik sebagai media edukasi anak usia 7-9 tahun.



Gambar 1. Bagan Proses Perancangan
(Sumber: Widiyawati, 2021)

Selanjutnya membuat konsep berdasarkan informasi yang didapatkan tentang permainan tradisional Gresik ke dalam *thumbnail* dan *dummy*. *Thumbnail* merupakan sketsa awal perwujudan dari konsep/ide sedangkan *dummy* adalah bentuk tiruan jadi yang nantinya digunakan agar meminimalisir kesalahan cetak. Tahap berikutnya dilanjut dengan *coloring*. Pada tahap *coloring* desainer menggunakan cat air sebagai media.

Setelah itu barulah menggunakan *scanner* untuk meng-*scan* hasil gambar dan aplikasi *adobe photoshop* untuk *editing*, dalam tahap ini juga memperhitungkan media yang akan digunakan.

Tahap *final art* merupakan hasil desain yang telah dibuat desainer dan kemudian melalui proses produksi terbatas. Tahap berikutnya adalah tahap validasi oleh validator, melalui validator akan dinilai kelayakan buku ilustrasi yang dibuat. Setelah adanya kritik dan saran, desainer melakukan perbaikan terhadap desain hingga menjadi karya final yang layak dipublikasikan.

KERANGKA TEORETIK

a. Permainan Tradisional Gresik

Permainan tradisional Gresik yang akan dimasukkan ke dalam buku ilustrasi yaitu *Desekan Kantoran, Seladuran, Ontong- Ontong Bolong, Cublek Suweng, dan Gotri ala Gotri*. 5 permainan tersebut dipilih karena merupakan permainan yang memiliki nyanyian/lagu dalam memainkannya. Permainan tradisional yang ada di Gresik antara lain (Kris, 2012):

- 1) *Desekan kantoran* termasuk dalam permainan lawas, tidak banyak orang mengetahui tentang permainan ini. Permainan ini merupakan permainan yang memiliki lagu sebagai pengiringnya, tujuan dari pengarang lagu ini yaitu untuk mendidik anak- anak agar memiliki jiwa kebersamaan. Berdasarkan aturan permainan ini dimainkan secara berkelompok anak laki-laki dan perempuan, ketika kelompok anak laki-laki menyanyikan lagu dengan berdiri, kelompok anak perempuan duduk berdampingan sesuai dengan lirik lagunya yaitu berdesakan ke kanan dan ke kiri. Pada saat lirik lagu *takdingkluk-dingklukna* mereka secara bersama-sama *ndiluk* semua, begitu pula saat *takdangak- dangakna* mereka secara serentak *ndangak* dan juga waktu *takiring- iringna*. Selesai lagu ini, gantian anak laki- yang duduk dan anak- anak perempuan yang menyanyi sambil berdiri.
- 2) *Seladuran* termasuk lagu permainan *slebur*, lagu tersebut sering dibawakan anak-anak saat memainkan permainan *slebur* sejak jaman dahulu, tidak diketahui siapa penciptanya. Seladuran ini berlaras Slendro, dan biasa dibawakan pada waktu sore atau malam hari terutama di saat *padang bulan*. Lagu ini biasa dibawakan secara bersama-sama saat memainkan slebur dua anak menjadi gerbang, dan sisanya berbaris dengan memegang pundak anak didepannya sambil menyanyikan lagu seladuran tersebut.
- 3) *Ontong-Ontong Bolong* termasuk dalam kategori lagu permainan yang dibawakan anak-anak di Gresik. Lagu permaianan ini memiliki 3 bait (A, B, C) yang setiap bait mempunyai gerakan khusus, dan berbeda-beda. Sedangkan setiap jeda menyanyikan

masing-masing bait memiliki selingan ucapan tanpa lagu (bebas irama). Lagu ini merupakan lagu lama yang tidak dimengerti artinya, siapa penciptanya, dan sejarah latar belakangnya.

- 4) *Cublak-Cublak Suweng* merupakan permainan yang memiliki lagu sebagai pengiringnya. Saat memainkan permainan ini biasanya anak-anak melakukan peran seperti ada yang menjadi *pak empo* dengan posisi duduk telungkup menghadap ke tanah sehingga tidak mengetahui siapa yang menyembunyikan batu. kelompok yang tidak menjadi *pak empo* menyanyikan lagu *cublak-cublak suweng* Setelah lagu selesai dinyanyikan yang menjadi *pak empo* segera mengangkat kepalanya dan menebak siapa yang menyembunyikan batu tersebut. Jika tidak bisa menebaknya maka harus melanjutkan permainan sampai menemukan siapa pelakunya.
- 5) *Gotri Ala Gotri* merupakan lagu permainan anak-anak yang berlaras slendro, lagu ini dinyakikan sebelum memulai sebuah permaianan, biasanya dimainkan sebelum memainkan permainan *slidenan* atau *dhelikan* untuk menentukan siapa yang menjadi penjaga. seperti halnya pada *hompimpa alaium gambreng* namun lagu ini banyak dinyanyikan anak-anak Gresik pada zaman dahulu. Timbulnya lagu ini kemungkinan besar hanyalah salah satu kegembiraan anak-anak di waktu senggang sebagai pengisi waktu.

b. Kajian Ilustrasi

Secara epistimologis, istilah yang diambil dari bahasa Inggris *Illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate*, berasal dari bahasa latin *illustrare* yang berarti membuat terang. Dari pengertian ini kemudian berkembang menjadi membuat jelas, mudah dipahami, menunjukkan contoh dengan gambar, diagram, dsb. (Webster). Gaya ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan buku ilustrasi permainan tradisional asal Gresik menggunakan gambar kartun. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, kartun merupakan gambar dengan penampilan lucu, berkaitan dengan keadaan yang sedang berlaku.

Dalam perancangan ini menggunakan teknik cat air atau *watercolor* sebagai *finishing* pembuatan ilustrasi. Cat air merupakan cat yang berbasis air, karena menggunakan air sebagai bahan pelarutnya, cat air digunakan karena dapat digunakan berkali-kali. Bentuknya pun mudah saat digunakan yaitu berbentuk pasta dan dalam *tube*. Teknik yang digunakan dalam cat air merupakan teknik *aquarellen* menguapkan cat air dengan tipis dan berlayer-layer. Kebanyakan tidak banyak menggunakan warna putih, tetapi menggunakan kertas putih yang tidak disapu oleh warna sehingga dapat menghasilkan *highlight*. (Sunaryo & Sumartono, 2006).

c. *Layout* Buku

Layout menurut Rustan diartikan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu sebagai pendukung konsep atau pesan yang disampaikan (Rustan, 2008)

Elemen dalam *layout* sangat beragam menyesuaikan media yang digunakan, adapun elemen tersebut menurut (Rustan, 2008) sebagai berikut. Elemen teks: judul, *deck*, *byline*, *bodytext*, subjudul, *pullquotes*, *caption*, *callouts*, *kickers*, *initial caps*, *indent*, *lead line*, spasi, *header*, *footer*, *running head*, catatan kaki, nomor halaman, *jumps*, *signature*, *nameplate* dan *masterhead*. Dalam perancangan kali ini elemen teks yang digunakan hanya tiga, yaitu sebagai berikut :

- 1) Judul: teks yang menjadi fokus perhatian pembaca dan membedakannya dari elemen *layout* lainnya.
- 2) Subjudul: berfungsi sebagai penjelasan dari judul yang singkat, biasanya terdapat pada bagian bawah judul.
- 3) *Signature*: berisikan informasi tentang penulis, ilustrator, penerbit.

Terdapat tujuh elemen visual yaitu foto, *artworks*, *infographics*, garis, kotak, *inset*, dan poin namun yang digunakan dalam penelitian hanya *artworks* dikarenakan *artwork* merupakan elemen utama dalam buku ilustrasi. *Artworks* merupakan segala jenis macam karya seni, baik itu ilustrasi, kartun, fotografi dan lain-lain yang

dapat mendukung informasi menjadi lebih akurat (Rustan, 2008).

Invisible element: margin dan grid. Margin merupakan batas aman, yang perlu diperhatikan pada saat melakukan *layout* karena jika melakukan kesalahan akan mempengaruhi informasi yang disampaikan, misal terpotong, tidak seimbang, atau terlipat.

Pertimbangan prinsip penataan dalam *layout* dapat diistilahkan sebagai formula/rumus agar *layout* terlihat baik dengan mempertimbangkan:

- 1) *Sequence* (urutan) merupakan pembacaan didesain sesuai dengan kecenderungan membaca kebanyakan orang yaitu dari kiri ke kanan atas ke bawah. Adapun kecenderungan lain yaitu membaca dengan *sequence* seperti huruf Z (Rustan, 2014).
- 2) *Emphasis* (penekanan) *Emphasis* digunakan untuk menjadikan sebuah elemen sebagai pusat perhatian dengan memberikan penekanan/ penonjolan (Rustan, 2014). Penekanan atau penonjolan objek ini bisa dilakukan dengan beberapa cara, antara lain dengan menggunakan warna mencolok, ukuran, posisi, bentuk dan dibuat berbeda dengan elemen- elemen lain (Supriyono, 2010).
- 3) *Balance* (keseimbangan) dalam desain grafis, ada dua macam *balance*, yaitu *balance* simetris dan *balance* asimetris. *Balance*/keseimbangan yang diapai secara simetris adalah dengan pencerminan. Keseimbangan yang simetris dapat sibuktikan dengan tepat secara matematis, sedangkan yang asimetris keseimbangannya lebih bersifat optis atau kelihatannya seimbang (Rustan, 2014)
- 4) *Unity* (kesatuan), menurut (Rustan, 2014:84) menjelaskan bahwa *unity* tidak berarti hanya kesatuan dari elemen-elemen yang secara fisik terlihat, namun juga kesatuan antara yang fisik dan yang non-fisik yaitu pesan/komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian hasil dan pembahasan menjawab pertanyaan pada rumusan masalah yaitu mengenai jenis permainan tradisional asal

Gresik, proses pembuatan buku ilustrasi permainan tradisional asal Gresik untuk anak usia 7-9 tahun serta efektifitas buku ilustrasi permainan tradisional asal Gresik untuk anak usia 7-9 tahun.

a. Identifikasi Data

Identifikasi data mengenai jenis permainan tradisional asal Gresik perancang memperolehnya dengan melakukan observasi pada internet, dan juga melakukan wawancara, dengan seseorang yang sudah tinggal lama di Gresik yaitu ibu Sugiyati yang merupakan ibu rumah tangga yang berumur 60 tahun. Beliau menyatakan bahwa pernah memainkan permainan tradisional asal Gresik seperti *Ontong-Ontong Bolong*, *Gotri Ala Gotri*, *Desekan Kantoran*, *Cublak-Cublak Suweng* dan *Seladuran* sehingga didapatkan hasil mengenai bagaimana cara bermain permainan tradisional asal Gresik. Sedangkan untuk observasi bentuk dan tampilan buku, perancang melakukan observasi pada internet yaitu pada web portofolio seperti *behance* dan juga dengan mendatangi toko-toko buku yang berada di Surabaya seperti Gramedia.

b. Konsep Kreatif

Buku ilustrasi permainan tradisional asal Gresik, berukuran 18x18 cm berbentuk persegi. Berjumlah total 25 halaman, berwarna dan terdapat teks dalam buku tersebut.

Karakter dalam buku ilustrasi ini diwujudkan berdasarkan riset yang dilakukan penulis melalui internet dan kebiasaan/kegiatan yang mencerminkan anak-anak Gresik saat bermain contoh pada pakaian menggunakan pakaian bermain layaknya yang dipakai anak-anak di Gresik. Seperti penggunaan sarung, kopyah, untuk anak laki-laki dan rok panjang untuk anak perempuannya, dikarenakan Gresik identik dikenal sebagai kota santri. Terdapat 5 karakter dalam buku ilustrasi permainan tradisional asal Gresik, yaitu 3 anak laki-laki dan 2 anak perempuan.



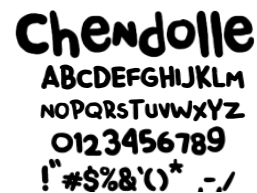
Gambar 2. Karakter pada Buku Ilustrasi
(Sumber: Widiyawati, 2021)

1) Jenis Tipografi untuk Anak

Tipografi merupakan ilmu yang berkaitan dengan aksara, seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara untuk publikasi visual (Kusrianto, 2010:1). Pengaruh teknologi digital dalam komunikasi visual tidak merubah peran tipografi sebagai simbol bahasa, justru semakin menyajikan visualisasi pesan dengan huruf yang tidak sekedar untuk dibaca dan memberi kemungkinan untuk mengekspresikan suasana atau rasa (Sihombing, 2001:6). Teks dituntut memiliki *legibility* kejelasan/kemudahan *audiens* mengenal huruf dapat terkait dengan desain fisik masing-masing karakter huruf, kemudian *readability* atau tingkat keterbacaan (Kusrianto, 2010).

Berdasarkan tingkat keterbacaan bagi anak maka dipilih *typeface* berjenis Sans Serif, yang berarti tidak berkait (Rustan, 2011), *typeface* ini tidak memiliki sapuan serif kecil, terkesan lebih modern (Ambrose & Harris, 2006). Font sans serif digunakan untuk memberikan kesan santai dan tidak kaku/formal pada buku anak.

Pada perancangan buku ilustrasi permainan tradisional asal Gresik, perancang menggunakan font bernama Chendolle.



Gambar 3. Jenis font yang digunakan
(Sumber: dafont.com, 2019)

2) Warna

Penggunaan warna- warna cerah seperti oranye, kuning dapat memberikan kesan ceria pada gambar ilustrasi yang dirancang. Warna - warna kuat dan kontras dapat memberi kesan dinamis, cenderung meriah (Supriyono, 2010:70). Dalam membuat suatu ilustrasi baiknya berpaku pada palet warna. Berikut merupakan palet warna yang digunakan.



Gambar 4. Palet Warna yang akan Digunakan.
(Dok.: Bibah Widiyawati, 2021)

Coklat yang berarti keakraban dan rasa aman. Merah berarti keberanian, kekuatan, energi, gairah, semangat, nafsu, dan adrenalin. Oranye berarti kehangatan, kenyamanan, dan keceriaan. Kuning berarti ceria, bahagia, energik, dan optimis. Hijau berarti kesuburan, kesegaran, kedamaian dan keseimbangan. Biru berarti stabil, kecerdasan, dan rasa percaya diri (Heri, 2017).

3) *Layouting*

Pada tahap ini perancang melakukan *layouting* menggunakan *Photoshop CS 6*. Gambar yang telah di *scan* diedit melalui *Photoshop CS 6*. Buku ilustrasi berisikan 5 permainan tradisional asal Gresik yaitu Desekan Kantoran, Cublak-Cublak Suweng, Gotri ala Gotri, Ontong-Ontong Bolong, dan Seladuran. Juga terdapat cara bermain, 5 permainan tersebut merupakan permainan yang memiliki nyanyian sehingga dalam buku ilustrasi terdapat lirik lagu permainan tersebut.



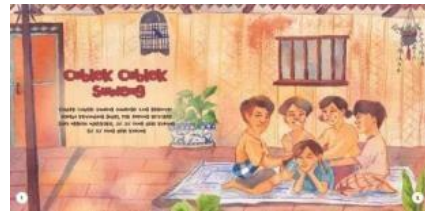
Gambar 5: Proses *Layouting*
(Sumber: Widiyawati, 2021)

Proses *layouting* memadukan gambar ilustrasi yang dibuat dengan teks/tipografi. Berikut deskripsi dari setiap halaman permainan.

1) Halaman Permainan *Cublak-Cublak Suweng*

Halaman ini menunjukkan karakter sedang bermain permainan cublak-cublak suweng. Terlihat anak-anak sedang memainkan cublak-cublak suweng di teras rumah. Pada ilustrasi permainan ini menggunakan palet warna dominan oranye, coklat dan hijau yang menggambarkan kehangatan, keceriaan, kesegaran dan keakraban. Sesuai dengan penggambaran pesan dari permainan *cublak-cublak suweng*. Penempatan gambar pada sisi kanan sesuai dengan penerapan prinsip *layout* keseimbangan simetris. Sebelah kiri dengan teks nama permainan dengan *font bold* lebih besar sehingga dapat menjadi fokus

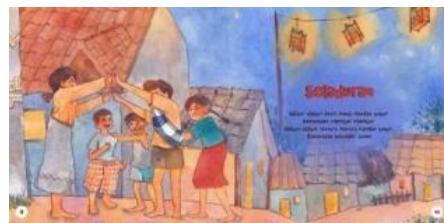
perhatian. Bagian *caption* berupa lirik lagu permainan yang terletak dibawah nama permainan dengan ditulis dengan *font regular*.



Gambar 6. Halaman Permainan Cublak-Cublak Suweng
(Sumber: Widiyawati, 2021)

2) Halaman Permainan *Seladuran*

Halaman ini menunjukkan karakter sedang memainkan permainan seladuran, permainan ini identik dilakukan pada malam hari sehingga menggunakan latar di pekarangan rumah pada saat malam hari dengan penerangan damar kurung, lampion khas kota Gresik. Penggunaan palet warna dominan biru, oranye dan merah menggambarkan, rasa percaya diri, keceriaan dan semangat. Sesuai dengan penggambaran pesan dari permainan *seladuran*. Penempatan gambar pada sisi kiri sesuai dengan penerapan prinsip *layout* keseimbangan simetris. Sebelah kiri dengan teks nama permainan dengan *font bold* lebih besar sehingga dapat menjadi fokus perhatian. Bagian *caption* berupa lirik lagu permainan yang terletak dibawah nama permainan dengan ditulis dengan *font regular*.



Gambar 7. Halaman Permainan Seladuran
(Sumber Widiyawati, 2021)

3) Halaman Permainan *Ontong-Ontong Bolong*

Halaman ini menunjukkan karakter sedang memainkan permainan ontong-ontong bolong. Permainan ini dilakukan secara diam di tempat (duduk) sambil menyanyikan lagu ontong-ontong bolong. Pada ilustrasi permainan ini menggunakan palet warna dominan coklat, merah dan oranye yang menggambarkan keakraban, rasa aman, semangat, kehangatan dan keceriaan.

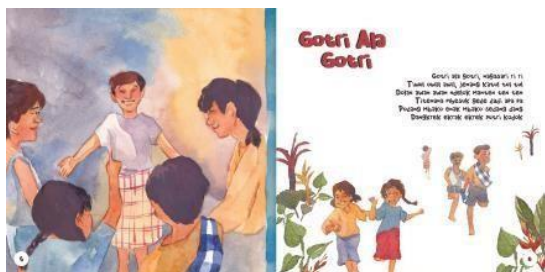
Sesuai dengan penggambaran pesan dari permainan *ontong-ontong bolong*. Penempatan gambar pada sisi kanan sesuai dengan penerapan prinsip *layout* keseimbangan simetris. Sebelah kiri dengan teks nama permainan dengan *font bold* lebih besar sehingga dapat menjadi fokus perhatian. Bagian *caption* berupa lirik lagu permainan yang terletak dibawah nama permainan dengan ditulis dengan *font regular*.



Gambar 8. Halaman Permainan *Ontong-Ontong Bolong*
(Sumber: Widiyawati, 2021)

4) Halaman Permainan *Gotri Ala Gotri*

Halaman ini menunjukkan karakter bermain permainan gotri ala gotri, dimainkan di halaman rumah. Palet warna yang digunakan dominan warna kuning, hijau dan biru. Menggambarkan rasa percaya diri, ceria, energik, dan kesegaran. Sesuai dengan penggambaran pesan dari permainan *Gotri Ala Gotri*. Penempatan gambar pada sisi kanan dan kiri sesuai dengan penerapan prinsip *layout* keseimbangan asimetris. Sebelah kiri dengan teks nama permainan dengan *font bold* lebih besar sehingga dapat menjadi fokus perhatian. Bagian *caption* berupa lirik lagu permainan yang terletak dibawah nama permainan dengan ditulis dengan *font regular*.

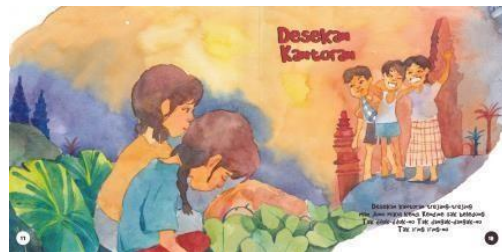


Gambar 9: Halaman Permainan *Gotri Ala Gotri*
(Sumber: Widiyawati, 2021)

5) Halaman Permainan *Desekan Kantoran*

Halaman ini menunjukkan karakter bermain permainan desekan kantoran,

dimainkan di halaman rumah dengan menampilkan gapura khas kota Gresik. Palet warna dominan warna kuning, oranye, biru dan merah. Menggambarkan keceriaan, energik, rasa percaya diri dan semangat. Sesuai dengan penggambaran pesan dari permainan *Desekan Kantoran*. Penempatan gambar pada sisi kanan dan kiri sesuai dengan penerapan prinsip *layout* keseimbangan asimetris. Sebelah kiri dengan teks nama permainan dengan *font bold* lebih besar sehingga dapat menjadi fokus perhatian. Bagian *caption* berupa lirik lagu permainan yang terletak dibawah nama permainan dengan ditulis dengan *font regular*.



Gambar 10.Halaman Permainan *Desekan Kantoran*
(Sumber: Widiyawati, 2021)

3. Validasi Desain

Pada tahap ini buku yang sudah diedit dan *dilayout* harus melalui uji validasi. Instrumen validasi dikategorikan menjadi 3 yaitu 1 (kurang sesuai), 2 (sesuai), 3 (sangat sesuai). Dengan skor presentase jika < (33%) kurang valid, (34-67%) cukup valid, (68-100%) sangat valid. Validasi dilakukan dengan 2 ahli, yaitu ahli media dan ahli isi. Pada tabel 1 menunjukkan validasi dari ahli media oleh bapak Hendro Aryanto, S.Sn., M. Si. yang merupakan dosen jurusan Desain UNESA beliau menjadi validator media terkaitbagaimana bentuk visual buku dan penataan layout. Perolehan skor pada validasi media mendapatkan 25 termasuk dalam persentase 83% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Saran dari validator ahli media yaitu pemilihan dan ukuran *typeface/font* pada penjelasan permainan kurang bisa terbaca, dimohon untuk memperbesar, atau ditambahkan pointnya dan mencari jenis font yang tepat. Validasi dari Ahli isi oleh bapak Dr. Surana, S.S., M.Hum. yang merupakan dosen jurusan Sastra dan Bahasa Jawa UNESA beliau menjadi validator isi terkait isi buku, penulisan lirik lagu permainan tradisional yang

menggunakan bahasa Jawa. Validasi isi mendapat skor sebanyak 17 termasuk dalam persentase 56% yang termasuk dalam kategori cukup valid. Saran dari validator isi yaitu pilihan kata/diksi beberapa ada yang perlu dibenarkan seperti *kethundung*, *dhele*, *gedhe*, *podhang*, *sedheng*, *ndog*, *takthuthuk*, *sauli*, *dhog belodhog*, *kendhi kendhine sabeledong*, *takdingkluk-dingklukna*, *takdangak-dangakna*, dan *takiring-iringna*. Pada tahap ini buku yang telah melalui tahap validasi serta revisi dinyatakan layak untuk dicetak dan diuji cobakan. Perancang melakukan tahap mencetak, buku dicetak sebanyak 1 kali berwarna dengan ukuran 18x18 cm. Menggunakan kertas *artpaper* dan BC, cover dengan *hardcover laminasidoff*.

4. Uji Coba Efektifitas Buku

Target *audiens* buku ilustrasi permainan tradisional asal Gresik merupakan anak-anak yang tinggal di perumahan Griya Kencana 2 Menganti RT 35 RW 36 yaitu Najwa (8 tahun), Raka (9 tahun), Eifel (7 Tahun), Abyan (7 Tahun), Almira (7 Tahun). Mereka termasuk kategori yaitu anak yang berusia 7-9 tahun.



Gambar 11: Hasil Cetak Buku Ilustrasi (Sumber: Widiyawati ,2021)

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak-anak yang tinggal di perumahan Griya Kencana 2 Menganti RT 35 RW 36. Yaitu Najwa, Raka, Eifel, Abyan, Almira pada 11 Mei 2021. Didapatkan data bahwa dari 5 permainan tradisional asal Gresik, mereka hanya mengetahui dan pernah memainkan 2 permainan saja yaitu *Seladuran* dan *Cublak- Cublak Suweng*. 3 permainan lainnya seperti *Gotri Ala Gotri*,

Desekan Kantoran dan *Ontong-Ontong Bolong* anak-anak menyatakan belum pernah mengetahui, apalagi memainkan permainan tersebut. Sehingga setelah melalui wawancara perancang menunjukkan buku ilustrasi terhadap mereka guna mengenalkan permainan tradisional yang berasal dari Gresik.



Gambar 12. Anak-anak sedang membaca buku (Dok.: Bibah Widiyawati, 2021)

Setelah membaca dan melihat buku ilustrasi anak-anak menilai tampilan buku yang bagus dan menarik. Bahasa yang digunakan dalam buku kurang mudah dipahami oleh anak-anak sehingga perlu dijelaskan lagi. Setelah membaca buku tersebut 3 dari 5 anak paham akan cara bermain permainan tersebut. Anak-anak dapat memmainkannya, dan permainan yang ditunjukkan menurut mereka merupakan permainan yang menyenangkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Pada Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Asal Gresik untuk Anak Usia 7-9 Tahun, dipilih 5 jenis permainan asal Gresik. Yaitu *Cublak- Cublak Suweng*, *Gotri Ala Gotri*, *Seladuran*, *Ontong-Ontong Bolong*, dan *Desekan Kantoran*. Telah melalui beberapa tahap perancangan yaitu identifikasi masalah, tahap perancangan (pembuatan karakter, *storyboard*, *thumbnail & dummy*, *coloring*, *scan & editing*) sehingga menghasilkan hasil akhir (*final art*) dan dapat melakukan validasi pada validator ahli media dan ahli isi. Hasil validasi menurut validator ahli media mendapat skor sebanyak 25 termasuk dalam persentase 83% merupakan

kategori sangat valid, sedangkan validator ahli isi mendapat skor sebanyak 17 termasuk dalam persentase 56% merupakan kategori cukup valid. Berdasarkan hasil tersebut maka buku ilustrasi layak untuk diproduksi secara masal. Setelah membaca dan mengamati buku ilustrasi, 60% anak memahami cara bermain permainan tradisional asal Gresik. Semoga kedepannya media ini dapat dikembangkan lagi untuk dapat melestarikan permainan tradisional asal Gresik yang tidak banyak yang mengetahuinya.

REFERENSI

- Adji, Kris. 2012. “Dinamika Seni Pesisir Gresik” Diunduh pada Tanggal 22 Februari 2020, dari <http://griseeisgresik.blogspot.com/2012/03/dinamika-seni-pesisir-gresik.html>
- Dafont. 2019. “Chendolle by Rometheme Studio” Diunduh pada tanggal 25 April 2021, dari <https://www.dafont.com/chendolle.font>
- Heri. 2017. “13 Arti Warna dan Psikologi Warna Terlengkap.” (Merah, Ungu, Kuning, Hijau, Coklat, Biru, dll)” Diunduh pada Tanggal 1 Maret 2021 dari <https://salamandian.com/arti-warna/Illustration>. [n.d] “Meriam-Webster’s Online Dictionary” Diunduh pada tanggal 12 Juni 2021 dari <https://www.merriam-webster.com/dictionary/illustration>
- Kartun. 2020. “KBBI daring” Diunduh pada tanggal 12 Juni 2021 dari <http://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/kartun>
- Kusmaedi, Nurlan, dkk. 2010. *Permainan Tradisional*. Bandung: FPOK UPI.
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Rustan, Suriyanto. 2014. *Font & Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Rosalia D. B. 2016. Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Kampanye Pengenalan Permainan Tradisional Jawa Tengah. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Universitas Sebelas Maret: Surakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Supriyono, Andreas. 2020. “Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dahulu” Diunduh pada Tanggal 18 Oktober 2020, dari <http://rumahbelajar.id/product?id=NWUyZTUzMDg1NWJmMWZiOTE5YjMxY2Nm>
- Suyadi. 2008. “Ilustrasi Buku Anak-Anak, Sebuah Pengantar” Diunduh pada Tanggal 18 Oktober 2020 dari <https://komikarpetbiru.wordpress.com/2008/03/02tutorial-ilustrasi-buku-anak-anak-sebuah-pengantar/>