

PERANCANGAN *FLAP BOOK* SEBAGAI SARANA PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA UNTUK ANAK USIA 7-10 TAHUN

Citra Rahmawati

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
citrarah.cr@gmail.com

Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
asidigisiantipatri@unesa.ac.id

ABSTRAK

Permainan Tradisional adalah kegiatan yang berkembang dari kebiasaan turun-temurun dalam sekelompok masyarakat tertentu dengan menggunakan peralatan sederhana yang mengandung nilai pendidikan maupun budaya. Hal ini berbeda dengan kenyataan pada era globalisasi, yaitu permainan pada *handphone* lebih mendominasi kegiatan bermain anak, sehingga anak kehilangan interaksi sosial yang secara tidak langsung dapat merusak mental dan intelektual anak. Sebagai langkah alternatif dalam mengenalkan anak-anak pada permainan tradisional kembali perlu adanya media yang edukatif dan menarik bagi anak untuk mengenal permainan tradisional. Media yang dipilih adalah *lift the flap book* atau sering disebut dengan *flap book*, *Flap book* adalah buku berjendela yang terdapat gambar dan informasi dibaliknya. Sehingga buku tersebut disamping memberikan pengetahuan tetapi juga menarik untuk dibaca dan dapat memancing respon motorik anak. Perancangan *Flap Book* ini diawali dengan mencari informasi mengenai permainan tradisional Indonesia dari berbagai sumber. Informasi yang telah terkumpul dipilah melalui proses analisis *existing* dan *5 W 1 H*. Hasil analisis selanjutnya digunakan sebagai strategi perancangan buku kumpulan 10 permainan tradisional Indonesia. Proses visualisasi desain menggunakan *Software Paint Tool Sai* dan *Adobe Photoshop*. Terakhir adalah penyajian, yaitu proses perakitan dan penjiilidan buku. Buku terlebih dahulu melalui tahapan validasi untuk menilai kelayakan buku terkait materi dan desain sebelum dipublikasikan. Sebagai pendukung dalam meningkatkan promosi buku, media yang dipilih yaitu, poster, mini *x-banner*, *merchandise* dan video interaktif. *Flap Book* 10 permainan tradisional dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif bagi anak.

Kata Kunci : Permainan, Budaya, Permainan Tradisional Indonesia, Media Interaksi

ABSTRACT

Traditional games are activities that evolve from hereditary habits in a particular group of people using simple tools and contain of educational and cultural values. It is different from the reality in the globalization era; the games on the mobile phone are more dominating children play activities, so that children lose social interaction in which it can indirectly damage the mental and intellectual of the children. An alternative way of introducing children to the traditional game is the needed of an educative and interesting media for children to know the traditional game. The selected media is the flap book lift or often called as a flap book. A flap book is a windowed book with images and information behind it. Besides providing knowledge, the book is also interesting to be read and it can provoke children motor response. The design of this Flap Book was begun with finding information about traditional Indonesian games from various sources. The information collected was sorted through the existing analysis process and 5W 1H. The results of analysis is used for designing strategy for the books of 10 traditional Indonesian games. The design visualization process uses the Sai Paint Tool Tool and Adobe Photoshop CS4. The last, is the process of assembling and binding books. The book is through the validation to assess the appropriateness of books regarding material and design before publication. As a supporter in promoting book the media is posters, mini x-banners, merchandise and interactive video. Flap Book 10 traditional games can be an effective learning media for children.

Key Words : Games, Culture, Traditional Games of Indonesian, Interactive Media.

PENDAHULUAN

Bermain atau memainkan permainan sejatinya merupakan kegiatan yang menyenangkan baik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Permainan tradisional atau biasa disebut dengan permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun-menurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya (Wahyuningsih, 2009:5).

Indonesia adalah negeri yang kaya dengan budaya, seperti keragaman bahasa, busana, kesenian dan juga permainan tradisional (Kristiani, 2014:12). Kebudayaan merupakan aset suatu bangsa yang memang sejatinya harus dijaga dan dilestarikan, karena budaya menjadi ciri khusus suatu bangsa tersebut dan agar tidak hilang seiring dengan perkembangan zaman modern. Para generasi muda haruslah sadar dan lebih mencintai warisan budaya nusantara sendiri dibandingkan dengan budaya luar. Seperti halnya permainan tradisional yang menjadi salah satu warisan budaya, tidak hanya sebagai permainan tetapi juga memiliki suatu tradisi dan manfaat.

Melalui permainan tradisional, anak belajar untuk berkompetisi secara sehat, kepemimpinan, daya juang, imajinasi, kreativitas, taat pada peraturan, dan melatih anak agar timbul rasa demokratis. Selain itu bermain juga membuat anak memiliki daya tahan tubuh yang cenderung tinggi, daya jelajah lingkungan yang luas, dan keberanian untuk mencoba hal yang baru. Permainan tradisional juga secara tidak langsung mendekatkan anak pada alam dan lingkungan sekitar (Wahyuningsih, 2009:7).

Dari pendapat diatas permainan tradisional adalah kegiatan bermain atau suatu permainan yang berkembang dari kebiasaan yang ada secara turun-menurun dalam sekelompok masyarakat tertentu dan menggunakan peralatan atau benda yang sangat sederhana, bahkan ada permainan tradisional yang tidak menggunakan peralatan. Permainan tradisional memiliki manfaat yang baik bagi perkembangan anak.

Akan tetapi dengan adanya permainan pada *handphone* atau perangkat elektronik lainnya sebagai artefak modern masyarakat urban simbol kekinian (Patria dkk, 2014:223). hal ini menyebabkan anak mulai tidak mengenal permainan-permainan tradisional yang ada di Indonesia, masalah inilah yang mendorong rasa ingin sebuah komunitas seperti Kampoeng Dolanan maupun individu untuk mengenalkan kembali permainan tradisional, dengan tujuan agar anak-anak tidak hanya mengenal budaya tetapi dapat berkembang dan bertindak, serta berfikir sesuai dengan usia mereka.

Sebagai langkah alternatif dalam mengenalkan anak-anak pada permainan tradisional kembali,

perlu adanya sarana yang edukatif dan menarik bagi anak untuk mengenal permainan tradisional Indonesia. Pemilihan sarana memperhitungkan berbagai produk buku mengenai pengetahuan permainan tradisional yang telah ada. Hingga saat ini produk hanya sebatas buku bacaan bagi anak tanpa adanya media interaktif yang dapat membuat anak lebih aktif membaca. Sarana buku dalam perancangan ini tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan tetapi juga sebagai sarana yang menarik untuk anak untuk lebih suka membaca. Sehingga sarana yang dipilih adalah *lift the flap book* atau sering disebut dengan *flap book*. *Flap book* adalah buku berjendela yang terdapat gambar atau informasi di dalam atau di baliknya. Sehingga buku tersebut disamping memberikan pengetahuan tetapi juga menarik untuk dibaca dan dapat memancing respon motorik anak. Dengan demikian judul skripsi yang diangkat adalah **“Perancangan Flap Book Sebagai Sarana Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia untuk Anak Usia 7-10 Tahun”**

TUJUAN PERANCANGAN

Berdasarkan latar belakang permasalahan, tujuan perancangan dirumuskan sebagai berikut:

1. Mendiskripsikan strategi perancangan *flap book* sebagai sarana pengenalan permainan tradisional Indonesia untuk anak usia 7-10 tahun.
2. Mendiskripsikan proses perancangan *flap book* sebagai sarana pengenalan permainan tradisional Indonesia untuk anak usia 7-10 tahun.
3. Merancang *flap book* sebagai sarana pengenalan permainan tradisional Indonesia untuk anak usia 7-10 tahun.

METODE PERANCANGAN

Dalam mendukung keperluan perancangan ini, diperlukan sejumlah data pendukung. Pengumpulan data tersebut dilakukan dengan cara melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi sehubungan dengan permainan tradisional Indonesia. Data tersebut selanjutnya melalui tahap analisis, yaitu analisis *existing* dan 5W 1H.

Dalam analisis *existing*, data dari berbagai sumber yang ada akan ditarik sebuah kesimpulan untuk mendukung proses perancangan. Berbagai faktor yang harus dipertimbangkan dalam pengembangan produk baru, seperti perilaku pelanggan, kemampuan perusahaan serta situasi persaingan (Rangkuti, 2008:112).

Perancang mengumpulkan data dalam upaya untuk mengenali permasalahan yang ada mengenai permainan tradisional dan perkembangan anak atau dapat dikatakan sebagai pertimbangan perilaku pelanggan yang akan memperkuat tujuan visualisasi perancangan. Selain itu perancang juga memilah informasi mengenai kelemahan dan kelebihan

produk serupa yang telah ada, yang digunakan untuk membuat desain lebih menarik dibandingkan produk serupa, yaitu memperhitungkan kelebihan dan meminimalisir kelemahan.

Analisis yang kedua adalah analisis *5W 1H*. Dalam mendesain yang baik, perlu adanya beberapa pertanyaan yang perlu dijawab dan dipertimbangkan (Rangkuti, 2008:112) :

1. Apa tujuan desain tersebut?
2. Siapa target *audience*-nya?
3. Apa pesan yang ingin disampaikan kepada target *audience*?
4. Bagaimana cara menyampaikan pesan tersebut?
5. Dimana, di media apa dan kapan desain itu akan dilihat oleh target *audience*?

Dalam perancangan kali ini analisa *5W 1H* dilakukan dengan menjawab pertanyaan *What* (apa), *Why* (mengapa), *Who* (siapa), *When* (kapan), *Where* (dimana), dan *How* (bagaimana) sebagai langkah untuk mengoptimalkan proses perancangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN ILUSTRASI

Ilustrasi mewakili sebuah cerita dan juga harus cukup untuk menarik perhatian pembaca untuk membuka dan membaca buku itu (Riska, 2015). Ilustrasi berasal dari bahas Latin *illustrate* yang artinya menerangi, menghias (Supriyono, 2010:148). Ilustrasi merupakan gambar atau foto yang bertujuan untuk menjelaskan teks serta menciptakan daya tarik kepada pembaca. Ilustrasi juga dapat digunakan untuk menjelaskan dan membantu pembaca dalam memahami pesan, serta daya tarik desain (Supriyono, 2010:51).

Ilustrasi menjadi pilihan yang dapat menyampaikan pesan pada pembaca terlebih pada anak-anak yang lebih besar memahami visual atau gambar dibandingkan bentuk verbal atau tulisan, tetapi penggunaan ilustrasi yang berlebihan dapat membingungkan dan mengurangi nilai keterbacaan.

Gambar ilustrasi anak untuk usia 7-10 menerapkan aliran *faux naïf*. Gaya ini menrapkakan visualiasasi sederhana dengan bentuk kepala beragam dan bentuk tubuh yang relatif sama dengan kesan kekanakan, imut, gemuk dan pendek (Patria, 2012:83).

WARNA

Warna merupakan unsur penting dalam objek desain, dengan warna dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan mood, menggambarkan sebuah citra. Setiap warna memiliki karakter dengan sifat yang berbeda pula (Anggraini dan Nathalia, 2014:37-38).

Salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian adalah warna. Namun apabila pemakaian warna kurang tepat maka dapat

merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan bahkan dapat menghilangkan gairah baca. Sebagai contoh, desain publikasi yang menggunakan warna-warna *soft* dapat menyampaikan kesan lembut, tenang dan romantik. Warna-warna kuat dan kontras dapat memberi kesan dinamis, cenderung meriah (Supriyono, 2010:70).

TIPOGRAFI

Tipografi adalah seni tentang mendesain, mencipta, memilih dan memilah, menata dan mengorganisir huruf dalam segala aspek ketentuan yang meliputi dirinya dan berkaitan dengan estetika serta komunikasi yang efektif karena mampu mewakili konsep dan inti pesan yang disampaikan melalui karakter serta ciri khas huruf yang dimilikinya (Maharsi, 2013:4-5).

Memilih jenis huruf dapat dianalogikan seperti memilih sepasang sepatu pesta. Pertimbangannya adalah apakah tampilannya sesuai dengan pakaian yang akan dikenakan sebagaimana kenyamanannya, dan mungkin juga bagaimana tren-nya (Sihombing, 2010:23). Pemilihan jenis dan karakter huruf, serta cara pengelolaannya akan sangat menentukan keberhasilan desain komunikasi visual. Dibaca atau tidaknya sebuah pesan tergantung pada penggunaan huruf (*type face*) dan cara penyusunannya (Supriyono, 2010:23).

Sehingga dari beberapa pengertian diatas, tipografi menjadi salah satu unsur yang penting dalam sebuah desain. Karena secara tidak langsung pemilihan tipografi yang sesuai akan mendukung visualisasi atau ilustrasi. Perbedaan berat dan ukuran pada teks dapat mengurutkan informasi yang disajikan serta menentukan hiarki seperti judul dan sub judul judulnya (Patria & Nova, 2017: 553).

BUKU *LIFT THE FLAP*

Penggunaan sarana *lift the flap* dalam buku pengetahuan bagi anak dirasa menjadi salah satu media yang tepat menjadi sarana dalam pengenalan permainan tradisional. Disamping memberikan pengetahuan tetapi juga memberikan sajian buku yang lebih menarik bagi anak, serta memberikan dampak pada perkembangan motorik anak.

Lift the flap dikemas dengan menyusun atau menumpuk beberapa kertas, lalu mengunci salah satu sisi susunan kertas dan menyisakan sebagian besar bagian kertas agar dapat dibuka dan ditutup kembali (Dewantari, 2014).

Pada tahun 1765, penerbit Robert Sayer memproduksi *lift the flap book* sebagai media hiburan baik untuk anak-anak maupun dewasa. *Lift the flap* menjadi semakin berkembang dengan kekuatan ciri khas teknis yang dari dulu hingga kini masih dipertahankan. Mekanis yang sederhana dan ramah kiranya menjadikan *lift the flap* lebih dekat dengan target pasar anak-anak. Manfaatnya besar, secara tidak langsung kegiatan melihat, membuka dan menutup gambar pada *lift the flap* dapat melatih

perkembangan motorik pada anak-anak (Dewantari, 2014).

PERKEMBANGAN ANAK

Masa anak-anak merupakan masa keemasan dalam perkembangan mereka, baik secara fisik, psikis maupun sosial. Akan tetapi perkembangan dan kemajuan teknologi pada jaman sekarang membuat pola pikir anak-anak tidak pada usianya. Anak-anak kini lebih tertarik memainkan *handphone* atau perangkat elektronik lain dibandingkan dengan bermain bersama teman-temannya. Hal ini berdampak pada tersisihnya permainan tradisional Indonesia.

Pada usia 7-10 tahun akan memasuki fase operasional konkret. Pada fase ini pemikiran anak meningkat atau bertambah logis dan anak mampu mengklasifikasi dan sistematis berdasarkan apa yang mereka terima dari lingkungan sekitarnya. Sehingga anak pada usia 7-10 tahun kemampuan anak sudah rasional, imajinatif dan dapat menggali objek atau situasi lebih banyak untuk memecahkan suatu masalah. Pada fase operasional ini anak mampu membaca dan memahami apa yang mereka dapat dari bacaan ataupun percakapan, karena anak telah memiliki banyak kosakata yang diperoleh dari proses pembelajaran maupun percakapan dengan orang di lingkungan sekitarnya.

Perkembangan anak sejatinya sangat terpengaruh dari lingkungan sekitar mereka, karena pada dasarnya masa anak-anak adalah masa mereka banyak meniru apa yang dilihat dan dilakukan oleh orang-orang disekitar lingkungannya. Menurut anak-anak di lingkungan Komunitas Kampoeng Dolanan, dengan adanya lingkungan yang mendukung pengenalan permainan tradisional lebih menyukai bermain di luar rumah bersama teman-temannya dibandingkan bermain di rumah dengan *handphone* atau perangkat elektronik lainnya (Nayla dan Salsa, wawancara, 08 Juni 2017).

PERMAINAN TRADISIONAL

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya bangsa. "Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipergunakan; mainan (Depdiknas, 2005:698)". Sedangkan "Tradisional adalah sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-menurun (Depdiknas, 2005:1208)".

Permainan tradisional adalah kegiatan bermain atau suatu permainan yang berkembang dari kebiasaan yang ada secara turun-menurun dalam sekelompok masyarakat tertentu dan menggunakan peralatan atau benda yang sangat sederhana, bahkan ada permainan tradisional yang tidak menggunakan peralatan. Permainan tradisional secara tidak langsung juga memiliki dampak yang positif terhadap pertumbuhan perkembangan pada anak-anak.

STRATEGI PERANCANGAN

Tema desain, yaitu buku bacaan interaktif yang dapat memancing perkembangan motorik anak dan menarik perhatian anak-anak untuk lebih suka membaca buku tanpa merasa bosan serta dapat memberikan pengetahuan yang lebih mengenai salah satu kebudayaan Indonesia, yaitu permainan tradisional.

Tujuan dari perancangan *flap book* adalah sebagai sarana memperkenalkan kembali permainan tradisional Indonesia kepada anak-anak. Media yang digunakan adalah buku dengan teknik *lift the flap book* atau *flap book*. Buku disajikan dengan lebih banyak penekanan pada ilustrasi dan huruf yang digunakan dalam teks pendukung adalah *font* yang tingkat keterbacaannya baik. Untuk penggunaan tipografi pada judul sebatas *font* yang digabungkan dengan gambaran sederhana sesuai masing-masing permainan tersebut. Hal ini bertujuan agar pembaca tidak merasa jenuh saat melihat maupun membaca dan akan menjadi daya tarik yang lebih pada buku. Sedangkan Warna yang digunakan dalam buku adalah warna-warna yang cerah, karena pada dasarnya anak-anak menyukai warna yang cerah seperti biru, merah, hijau, pink dan sebagainya, sehingga tampilan akan terkesan penuh warna. Warna cerah tersebut sebagai ungkapan kebahagiaan dan keceriaan. Hal ini sebagai salah satu usaha menarik perhatian anak untuk membaca.

Gaya desain ilustrasi buku menggunakan karakter kartun atau komik sederhana. Hal ini dikarenakan buku ditujukan kepada anak usia 7-10 tahun, disamping anak-anak menyukai ilustrasi berbentuk kartun tetapi juga karena penyajian harus sederhana tetapi mampu dipahami anak. Karakter yang dibuat mencerminkan anak-anak Indonesia, dengan berpakaian sederhana saat bermain. Latar yang dipilih adalah lingkungan rumah masyarakat kalangan menengah ke bawah, karena memperhitungkan keadaan lingkungan sekitar saat ini. Hal ini memberikan edukasi terhadap anak dan orang tua bahwa bermain juga dapat dilakukan di lingkungan sekitar rumah baik di lingkungan yang sempit maupun luas atau tidak perlunya tempat khusus dalam bermain. Berikut 10 permainan yang ada dalam perancangan media pengenalan permainan tradisional anak Indonesia melalui *flap book*: Petak Umpet, Boy-Boyan, Gobak Sodor, Patil Lele, Kelereng, Layangan, Lompat Tali, Engklek, Congklak, Bas-Basan.

PROSES PERANCANGAN

Proses visualisasi desain diawali dengan proses *thumbnail*, yaitu tahap pengerjaan desain secara manual diatas kertas. Kemudian tahap selanjutnya adalah pembuatan *dummy*, yaitu pembuatan produk tiruan sederhana untuk meminimalisir kesalahan cetak. Tahap selanjutnya adalah proses *tightissue* yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu proses *outline* dan proses pewarnaan. Tahap ini dikerjakan dengan

Perancangan Flap Book Sebagai Sarana Pengenalan Permainan Tradisional

software yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap tahap. Pada tahap *lineart* menggunakan *software* Paint Tool Sai, sedangkan untuk tahap pewarnaan menggunakan *software* Adobe Photoshop.

Setelah melalui proses visualisasi, selanjutnya adalah tahap pemotongan bagian buku yang nantinya dapat dibuka-tutup. Pemotongan dilakukan dengan menggunakan alat, yaitu *cutter*, *pencutter*, dan penggaris, serta pensil untuk memberi tanda.

Berikutnya adalah tahap perakitan. Tahap ini memanfaatkan double tape dan lem putih untuk merekatkan lembar satu dengan lembar lainnya. Setiap halaman permainan terdapat 3 tumpuk, yaitu bagian paling atas, tengah dan bagian bawah. Proses penumpukan disesuaikan dengan *dummy* yang telah dibuat

Setelah proses perakitan pada setiap halaman, tahap selanjutnya yaitu perakitan halaman satu dengan halaman lainnya untuk menjadikan satu eksemplar buku. Selanjutnya memasuki tahap penjilidan, penjilidan yang dipilih adalah penjilidan *hardcover*. Buku terlebih dahulu melalui tahapan validasi untuk menilai kelayakan buku terkait materi dan desain sebelum dipublikasikan.

VISUALISASI DESAIN



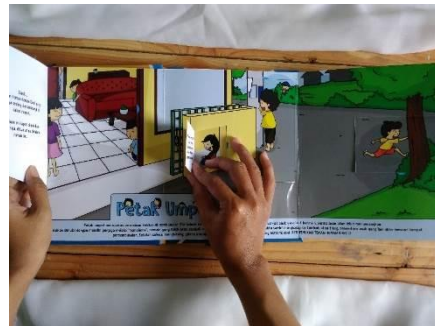
Contoh Penerapan Visualisasi Desain,
Tampilan buku saat tertutup
(Sumber : Dok. Penulis, 2017)



Contoh Penerapan Visualisasi Desain,
Tampilan buku saat terbuka
(Sumber : Dok. Penulis, 2017)



Penerapan Teknik *Lift The Flap*,
Halaman Karakter
(Sumber : Dok. Penulis, 2017)



Penerapan Teknik *Lift The Flap*,
Halaman Petak Umpet
(Sumber : Dok. Penulis, 2017)



Penerapan Teknik *Lift The Flap*,
Halaman Boy-Boyan
(Sumber : Dok. Penulis, 2017)



Penerapan Teknik *Lift The Flap*,
Halaman Gobak Sodor
(Sumber : Dok. Penulis, 2017)

MEDIA PENDUKUNG

Sebagai pendukung dalam meningkatkan promosi buku, media yang dipilih yaitu, poster, mini x-banner, merchandise dan video interaktif yang dibuat selaras, baik dari segi warna dan ilustrasi yang ditampilkan.

Poster berjudul “MARI LESTARIKAN” dengan subjudul “Permainan Tradisional Indonesia”, dalam mendukung judul ditampilkan ilustrasi peta Indonesia dan beberapa bangunan yang identik dengan Indonesia. Poster berukuran 40 x 60 cm dengan menggunakan kertas glosy tanpa laminasi



Poster A2

(Sumber : Dok.penulis, 2017)

Mini X-Banner berukuran 25 x 42 cm dengan kertas PVC. Mini X-Banner dapat diletakkan diatas meja karena ukurannya yang kecil.



Mini X-Banner

(Sumber : Dok.penulis, 2017)

Pembuatan video interaktif ini bertujuan dalam promosi melalui media sosial. Video berdurasi 1

menit ini memberikan informasi mengenai tata cara penggunaan buku dan menampilkan merchandise sebagai daya tarik dalam promosi.



Video Interaktif

(Sumber : Dok.penulis, 2017)

Selain media promosi, merchandise diharapkan para konsumen akan lebih tertarik untuk membeli produk. Merchandise yang pertama yaitu, Tempat yang berdiameter 8 cm dan tinggi 18 cm dengan ilustrasi yang diambil dari bagian poster dan X-Banner yang berjudul “Mari Lestarikan Permainan Tradisional Indonesia” beserta beberapa ilustrasi permainan tradisional. Merchandise yang kedua adalah Gantungan Kunci dengan diameter 5,5 cm sedangkan yang ketiga adalah Stiker vinil dengan laminasi doft dengan diameter 5 cm yang juga menampilkan ilustrasi dan nama permainan.



Penyajian Merchandise
(Sumber : Dok.penulis, 2017)

PENUTUP SIMPULAN

Strategi perancangan dibuat sederhana, seperti visualisasi latar, karakter atau gerakan yang tidak terlalu detail tetapi dapat menyampaikan informasi dengan baik pada pembaca. Dari segi pewarnaan dibuat dengan penuh warna, karena target pembaca adalah anak usia 7-10 tahun. Pemberian tipografi dekorasi pada setiap nama permainan memberikan daya tarik lebih dan tidak terkesan monoton. Proses yang dilakukan dalam merancang Flap Book 10 Permainan Tradisional Indonesia, yaitu terlebih dahulu mengumpulkan informasi mengenai permainan tradisional yang selanjutnya melalui proses analisis *existing* dan *5W 1H*. Hasil analisis digunakan dalam mempertimbangkan strategi perancangan desain yang nantinya diwujudkan

menjadi buku yang memuat 10 permainan tradisional Indonesia. Proses visualisasi desain menggunakan *Software Paint Tool Sai* dan *Adobe Photoshop CS4*. Kemudian memasuki proses perakitan dan yang terakhir proses penjiilidan. Hasil penerapan visualisasi desain final berupa buku interaktif yang dapat memberikan informasi mengenai 10 permainan tradisional Indonesia dan sebagai media yang dapat memancing perkembangan motorik anak.

Permasalahan mengenai permainan tradisional Indonesia merupakan bahan yang baik untuk dijadikan berbagai media. Saran Perancang agar permainan tradisional kedepannya tidak hanya dimuat dalam buku tetapi dapat dijadikan aplikasi interaktif bagi anak, disamping karena minimnya minat anak membaca dan kemajuan teknologi yang membuat anak lebih tertarik dengan video game pada perangkat elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, lia, dan Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung : Nuansa Cendikia.
- Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 3 Cetakan 3*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Dewantari, Alif Ayu. 2014. *Sekilas Tentang Pop-Up Lift The Flap dan Movable book*. (online), (<http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>, diakses 13 Februari 2017).
- Kristiani, Dian. 2014. *Enslikopedia Negeriku Permsainan Tradisional*. Jakarta : PT Bhuana Ilmu Populer.
- Maharsi, Indiria. 2013. *Tipografi Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti*. Yogyakarta : CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Patria, Asidigisianti Surya. 2012. "Persepsi Gender Gambar Ilustrasi dalam Buku Sekolah Elektronik Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar I-III". *Jurnal Urna* Vol 1 (1), hlm 76-88.
- Patria, Asidigisianti Surya; Marsudi & Krisiana, Nova. 2014. "Pengembangan Desain Kaos Berbasis Seni Budaya Tradisional". *Jurnal Urna* Vol 3 (2), hlm 222-235.
- Patria, Asidigisianti Surya & Kristiana, Nova. 2017. "Anatomi Tataletak Majalah Liberty Analisis Komposisi dan Sistem Grid". Prosiding Seminar Nasional Seni dan Desain, Surabaya, 28 Oktober 2017.
- Rangkuti, Freddy. 1997. *Analisis SWOT : Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Umum.
- Riska. 2015. Gambar Ilustrasi Indah di Sampul Buku. (Internet). (online), (<http://blog.sribu.com/20-gambar-ilustrasi-indah-di-sampul-buku/>), diakses 17 April 2017.
- Rustan, Surianto. 2014. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Santrock, John.W. 2004. *Psikologi Pendidikan, Edisi Kedua*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sihombing, MFA, Danton. 2015. *Tipografi dalam desain grafis*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Wahyuningsih, Sri. 2009. *Permainan Tradisional untuk Anak Usia 4-5 Tahun*. Bandung : Pt Sandiarta Sukses.