

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK ANAK USIA 7-11 TAHUN

Ervian Aditya Nugraha¹, Marsudi²

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

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

Abstrak

Permainan tradisional mewakili aspek *wirasa* (perasaan), *wirama* (berirama), dan *wiraga* (keterampilan). Melalui permainan tradisional, anak belajar tentang kreatifitas, kerjasama, demokrasi, dan rasa percaya diri. Namun dengan kepopuleran permainan modern terutama permainan berbasis digital, anak luput dari nilai tradisi tentang kebersamaan dan saling menghargai, yang tertanam dari kegiatan bermain secara tradisional. Sebagai upaya pelestarian budaya, dilakukan perancangan buku cerita bergambar dengan manfaat pembelajaran makna filosofis dari permainan tradisional di Indonesia untuk anak usia 7-11 tahun. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan (1) konsep perancangan buku (2) proses perancangan buku; (3) hasil visualisasi perancangan buku. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang terdiri dari lima tahapan yaitu identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis data, perumusan konsep media, dan visualisasi media. Pengumpulan melalui studi literatur dan wawancara dengan narasumber. Perancangan ini menghasilkan buku cerita bergambar berisi delapan jenis permainan tradisional di Indonesia yang memuat pesan nilai-nilai moral berjudul “Berpetualang mengenal Permainan Tradisional”. Konsep dari buku cerita bergambar merupakan perpaduan buku cetak yang ditunjang dengan media pendukung dua aplikasi digital, yaitu *artivive* dan *webtoon*.

Kata Kunci : Buku Cerita Bergambar, Permainan Tradisional

Abstract

Traditional games represent aspects wirasa (feeling), irama (rythm), and wiraga (skills). These aspects are closely related to the values of child development. Children learn about creativity, cooperation, democracy, and self-confidence through traditional games. Along with the times, the popularity of modern games makes children potentially disregard the cultural values concerned with togetherness and respecting each other based on traditional games. The purpose of creating this children's storybook is to reintroduce the basic etiquette of traditional games in Indonesia for children especially at ages 7-11 years old. The problems discussed in this research include: (1) The Concept of children's storybook (2) The development of children's storybook (3) The results of the children's storybook development. The research used a qualitative method that begins with problem identification, data collection techniques, data analysis, and concludes with media visualization. Data were collected from literature and interview sessions with people source. Children's Storybook Contains information about eight types of traditional games in Indonesia. The narration will focus on the moral values of traditional games. End-result of Children's storybook called “Berpetualang mengenal Permainan Tradisional”. Children's storybook supported by application of digital technologies, namely artivive and webtoon.

Keywords: Children's Storybook, Traditional Games

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang inovatif memiliki dampak signifikan terhadap kualitas hidup masyarakat, khususnya pengaruh gawai atau *gadget*. Gawai menyediakan berbagai macam aplikasi yang mudah diakses dan diunduh, salah satunya permainan modern yang lebih populer dengan istilah *game*. Saat ini *game* di *smartphone* menjadi sarana alternatif bermain untuk berbagai kalangan usia, terutama anak-anak. Berdasarkan survey oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (2020), dengan responden 14.169 orang tua dan 25.164 anak di 34 provinsi. Sebanyak 71,3 persen anak memiliki gawai sendiri, 79 persen menggunakan gawai dengan orang tua tanpa ada aturan, dan terhitung 55 persen aktif bermain *game online*. Kemudahan dalam mengakses *game*, hingga ketersediaan jaringan seluler yang menunjang anak bermain secara *online* menjadikan *game* memiliki daya tarik tersendiri untuk semakin digemari.

Dewasa ini kepopuleran permainan modern menurunkan minat anak untuk melakukan permainan tradisional. Sedangkan, permainan tradisional identik dengan unsur kearifan lokal serta nilai-nilai budaya, nilai kebersamaan, saling menghargai, serta tolong-menolong antar sesama. Sehingga permainan tradisional memiliki peranan vital mengingat kebudayaan Indonesia perlu dipertahankan sebagai warisan bangsa oleh generasi penerus. Tidak seperti bermain *game* berbasis digital yang dilakukan secara individual maupun bersama di dunia maya, keterampilan bersosial seperti menerima atau memberikan kritik dan pendapat, maupun mengapresiasi diri sendiri dan orang lain diperoleh dengan baik melalui pengalaman bermain permainan tradisional.

Hadirnya kawan bermain secara langsung, membuat anak memiliki sikap social dan mendapatkan respon secara instan terkait pengambilan keputusan yang diambil. Dalam studi kasus, saat salah satu anak membicarakan hal yang tidak patut terhadap kawan bermain yang bersangkutan, hal tersebut menimbulkan umpan balik yang beragam dari rekan bermain lainnya. Umpan balik yang diterima secara

kognitif oleh anak akan menjadi pengalaman baik atau buruk bergantung respon psikis yang diungkapkan oleh kawan bermain. Melalui persoalan terkait, anak berpotensi belajar mengenai konsekuensi berdasarkan observasi secara spontan, bagaimana anak menilai ucapan, raut wajah, dan gestur tubuh yang diutarakan oleh kawan bermainnya. Melalui bermain secara tradisional anak mengalami perkembangan dan kematangan dalam berbagai aspek. Bermain dapat merangsang motorik, pancaindra, dan otak anak. Bermain dapat pula mengasah pengetahuan, emosi, sosial, intelektual, dan kreativitas. Selain itu, bermain melatih fungsi mental, seperti berpikir, berkhayal, dan mengingat (Asfandiyar, 2012:55).

Di berbagai jenis permainan tradisional, nilai-nilai karakter secara efektif didalami oleh anak melalui tatap muka dengan rekan bermainnya. Interaksi secara langsung akan mengembangkan keterampilan bersosial anak. Saat bermain secara tradisional seiring alur permainan berjalan, proses bersosialisasi terjadi. Melalui proses itu, anak akan mempelajari aspek-aspek esensial dari permainan tradisional. Antara lain, aspek yang terkandung seperti *wirasa* (perasaan), *wirama* (irama), *wiraga* (psikomotorik/ketrampilan), sehingga nilai-nilai karakter yang tertanam dalam diri anak seperti kerjasama, kebersamaan, kreativitas, tanggung jawab, demokrasi, percaya diri, komitmen, dapat berkembang dengan baik sejak usia dini (Sudrajat, 2015:57).

Pembelajaran yang didapatkan dari permainan tradisional secara verbal dan non-verbal mampu memberikan pengaruh baik terhadap perkembangan anak. Berdasar pola jasmani, permainan modern cenderung bertumpu pada motorik halus yang melibatkan otot kecil serta koordinasi dari mata dan tangan. Sedangkan permainan tradisional bertahap dan terstruktur menggunakan kemampuan motorik kasar. Alur bermain didominasi dengan kegiatan menggerakkan otot-otot besar, sebagian anatomi tubuh, atau seluruh tubuh.

Permainan tradisional di Indonesia sangat beragam. Contohnya ABC lima dasar dengan kesederhanaan aturan bermain yang

mengandalkan motorik halus, mengindikasikan permainan tradisional terbilang inklusif untuk bermacam golongan dan kalangan. Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki-perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan, dengan tiada bedanya. Permainan tradisional bukan hanya sekedar alat penghibur hati, penyegar pikiran, atau sarana berolah raga. Lebih dari itu, permainan tradisional memiliki berbagai latar belakang yang bercorak rekreatif, kompetitif, pedagogis, magis, dan religius. Permainan tradisional juga menjadikan anak bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas dan lain sebagainya. (Ahmad Yunus dalam Mulyani, 2016:46)

Saat ini fenomena “*mabar*” sedang tren, yaitu momen stagnan saat antar pengguna gawai memainkan satu jenis *game* bersamaan secara tim namun tanpa keharusan tatap muka. Sisi positifnya, melalui fitur *chat*, pengguna mampu mengetik kalimat yang bersifat suportif untuk rekan tim. Akan tetapi tidak sedikit penyalahgunaan fitur dengan penyampaian ungkapan negatif yang mendiskreditkan rekan tim. Meski dalam lingkup bercanda, aktivitas sejenis tidak patut dinormalisasi karena toleransi dan tenggang rasa antar manusia semestinya tetap dijunjung tinggi.

Berkebalikan dengan apa yang diajarkan saat bermain secara tradisional di teras rumah jika ada pemain yang bermain tidak sportif, anjuran untuk intropeksi diri dan tidak mengulang hal yang serupa akan disampaikan oleh pengamat permainan, baik dari rekan bermain, masyarakat, dan orang dewasa yang mengawasi. Karena secara hierarki permainan tradisional memiliki aturan, acuan, dan batasan-batasan yang ditentukan berdasarkan hasil perembukan pemain. Selain itu, paradigma masyarakat menjadi indikator akan adanya tolok ukur sebagai diferensiasi perilaku baik dan buruk yang berkaitan erat dengan etika. Sproul dalam Ranciu (2013:45) berpendapat etika adalah suatu ilmu tentang norma-norma, hal-hal yang wajib atau yang merupakan suatu keharusan..

Adanya eksistensi etika yang tertanam di masyarakat, menjadikan aktivitas sosial yang

konstruktif dan keterlibatan lingkungan secara kooperatif menjadikan bermain tradisional bersifat interpersonal. Menanamkan etika mengembangkan budi pekerti dan norma moral, memberi motivasi kepada anak, menjadikan anak lebih kreatif, menjadikan kejujuran sebagai fondasi dalam lingkungan keluarga, memberikan pendidikan rohani atau keagamaan. (Sardila, 2015:86—93)

Berangkat dari latar belakang tersebut, dilakukan perancangan media berupa Buku Cerita Bergambar sebagai substitusi untuk menanamkan atau melestarikan nilai-nilai karakter yang bisa ditelaah dari permainan tradisional diantaranya tenggang rasa, toleransi, tata krama, dan gotong royong. Isi buku mengangkat topik delapan jenis permainan tradisional, klasifikasinya antara lain; gobak sodor, layang-layang, petak umpet, kelereng, balap karung, boy-boyan, ABC lima dasar, engklek. Permainan yang dipilah dengan meninjau jenis berdasarkan aturan dan pola permainannya, yakni adanya unsur kerjasama. Selain itu, permainan yang secara umum lebih sering dimainkan juga dipilih demi memberikan kesan yang akrab dan tidak kepada pembaca.

Sebelumnya penelitian mengenai permainan tradisional juga pernah diteliti oleh Citra Rahmawati pada tahun 2016 yang berjudul “Perancangan Flap Book Permainan Tradisional untuk anak usia 7-10 Tahun.”. Perancangan ini dilatar belakangi atas kurangnya sarana buku bertema permainan tradisional untuk anak. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memanfaatkan *flap book* sebagai media edukatif dengan mengusung tema permainan tradisional Indonesia. Perancangan *flap book* bertujuan untuk mengenalkan kembali Permainan Tradisional khususnya kepada Anak Usia Dini usia 7-10 tahun..Pembeda penelitian yang dilakukan yaitu tujuan dilangsungkan perancangan. Perancangan *flap book* bertujuan untuk mendeskripsikan permainan tradisional dari segi Teknik. Sementara buku cerita bergambar dalam perancangan ini memfokuskan untuk membahas permainan tradisional dari segi nilai-nilai karakter dan moralitas yang ada dalam setiap jenis permainannya.

Selain itu, penelitian dengan topik serupa dilakukan oleh Jessica Ranciu pada tahun 2013

yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Indonesia Dan Penanaman Nilai Etika Dasar”. Penelitian ini dilator belakang oleh mulai tumbuhnya sikap individualitas dari anak-anak di era sekarang. Salah satu penyebab tumbuhnya sikap individualitas yaitu kemajuan teknologi yang patut dibanggakan namun juga mengkhawatirkan, dengan adanya game online yang mengurangi interaksi sosial dengan tatap muka. Melalui buku ilustrasi permainan tradisional dan penanaman nilai etika dasar peneliti berpendapat bahwa media tersebut dapat menjadi solusi atas permasalahan tersebut.

Dari perancangan tersebut menghasilkan buku cerita bergambar dengan ilustrasi-ilustrasi yang dibuat dari teknik cat air dan pemanfaatan Adobe Photoshop dalam pembuatan layout-nya. Gaya menggambar yang diterapkan yaitu semi-kartun, sedangkan layout-nya cenderung sederhana dan modern. Jenis-jenis permainan yang dimuat di buku yaitu gobak sodor, bentengan, lompat tali, egrang, bekelan, dan dakon. Sedangkan buku perancangan ini membahas beberapa jenis permainan yang berbeda diantaranya; kelereng, boy-boyan, gobak sodor, petak umpet, layang-layang, dan ABC lima dasar.

Rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini meliputi; (1) Bagaimana konsep perancangan buku cerita bergambar untuk anak usia 7-11 tahun? (2) Bagaimana proses visualisasi perancangan perancangan buku cerita bergambar untuk anak usia 7-11 tahun? (3) Bagaimana hasil visualisasi perancangan perancangan buku cerita bergambar untuk anak usia 7-11 tahun?

Target dari perancangan buku ini adalah anak dengan kisaran usia 7-11 tahun. Fadlillah (2017:44) berpendapat bahwa operasional konkret (*social play*) terjadi pada anak usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak bermain sudah menggunakan nalar dan logika yang bersifat objektif. Selaras dengan usia yang sesuai untuk masa pembentukan karakter anak. Perancangan buku ini diharapkan dapat menjaga eksistensi budaya, melalui penyaluran wawasan mengenai manfaat dari memainkan berbagai jenis permainan tradisional kepada anak-anak khususnya usia 7-11 tahun. Selain itu, manfaat

dari perancangan buku permainan tradisional yaitu pembelajaran makna filosofis dari permainan tradisional di Indonesia. Hal tersebut bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai budaya kepada anak sehingga dapat berguna sebagai bekal dalam hidup bermasyarakat.

METODE PERANCANGAN

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan lima tahapan yaitu; identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis data, perumusan konsep media, dan visualisasi media. Identifikasi data diperoleh melalui beberapa sumber data. Data terkait kemudian dianalisis untuk menentukan perumusan konsep media. Visualisasi media diwujudkan berdasarkan konsep media yang telah ditentukan sebelumnya.



Bagan 1. Proses Perancangan
Sumber: Peneliti (2022)

Sumber data dalam perancangan buku ini dibagi menjadi dua jenis data, primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan narasumber, yakni Mustofa Sam dari komunitas Kampong Dolanan dan studi lapangan yaitu observasi terhadap pola anak-anak dalam memainkan permainan tradisional. Data primer digunakan sebagai materi utama yang diimplementasikan di dalam media. Sumber data sekunder berupa buku, jurnal, dan referensi yang relevan dengan topik sejenis. Studi literatur dilangsungkan untuk menunjang materi yang dikaji.

Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui studi literatur yang relevan. Selain itu, dilakukan wawancara mendalam dengan Mustofa Sam dari komunitas Kampong Dolanan di

Surabaya- Secara spesifik, wawancara bertepatan dengan aktivitas mingguan *car free day* di jalan tunjungan, Surabaya. Menurut Moleong (2014:186) wawancara merupakan suatu percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dengan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atau pertanyaan tersebut.

Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan metode asdikamba atau 5W+1H sebagai berikut: (1) *What*, untuk mendeskripsikan apa tujuan dari perancangan ini. (2) *Why*. Mendalami kenapa dilakukan perancangan media buku cerita bergambar. (3) *Who*, untuk mendeskripsikan target audiens dari perancangan. (4) *Where*, mendeskripsikan dimana target audiens bisa melihat atau menggunakan media yang telah dibuat. (5) *When*, mendeskripsikan kapan media bisa dilihat atau digunakan. (6) *How*, untuk menjelaskan bagaimana konsep terkait perancangan buku yang dilakukan.

Data ditinjau secara kolektif untuk diadaptasi menjadi konsep media. Visualisasi dikerjakan berdasar pada konsep yang telah ditelaah melalui tahapan-tahapan sebagai berikut; *sketch*, *coloring*, dan *finishing*. Hasil dari tahapan visualisasi menghasilkan media berupa buku cerita bergambar dengan judul “Berpetualang mengenal Permainan Tradisional”.

KERANGKA TEORITIK

a. Definisi Bermain

Kehidupan semasa kanak-kanak tidak luput dari bermain. Fadlillah (2017:6) berpendapat bermain dan anak usia dini diibaratkan seperti halnya dua sisi mata uang. Antara sisi satu dengan sisi lainnya saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan. Karena bermain merupakan dunianya anak-anak dan aktivitas harian yang sudah sewajarnya dijalankan secara rutin oleh anak.

Antusias yang tinggi terhadap bermain, normal bila kapasitas stamina yang dimiliki anak-anak seakan tiada batas hingga seringkali lupa waktu. bermain dapat didefinisikan menjadi dua bagian. Pertama, bermain diartikan sebagai ‘play’, yaitu suatu aktivitas bersenang-senang tanpa menari menang dan kalah. Kedua, bermain

diartikan sebagai ‘games’, yaitu suatu aktivitas bersenang-senang yang memerlukan menang dan kalah. (Ismail dalam Fadlillah, 2017:7).

Menurut Supriyono (2010:108), ilustrasi berasal dari bahasa latin yakni *illustrate* yang artinya menerangi, menghias. Sikap emosional berdasar tingginya antusiasme anak terhadap permainan, menjadi referensi dalam penggambaran mimik atau ekspresi yang ditunjukkan oleh tiap karakter di dalam ilustrasi. termasuk gestur anak saat bermain. Gerak-gerak mendetail mengenai bagaimana gelagat anak saat bermain dalam dunia nyata, juga diimplementasikan saat proses penggambaran karakter yang ada dalam buku cerita bergambar. Rahmanadji dalam Nanda, (2018:43), mengemukakan proses menggambar ilustrasi umumnya didahului oleh suatu naskah atau topik sebagai motivasinya. Cara penghayatan akan lebih menguntungkan jika alur cerita/ narasi naskah tersebut cukup sitimatis. Topik, tema atau pesan yang dalam gambar ilustrasi pada hakekatnya harus dipahami dengan seksama. Adapun kriteria pemilihan cerita yang baik untuk anak menurut antara lain (1) Jalan cerita yang mudah diikuti, (2) Kata dan ucapan yang berulang, (3) Kisah yang dapat ditebak dan kumulatif, (4) Berisi sekumpulan kegiatan, (5) Lucu, (6) Berisi kejadian yang menarik minat anak, (7) Akhir baca yang baik dengan kesimpulan yang sesuai, dan (8) berisi pesan atau moral yang jelas. (Raines, 2002:8)

Bermain dapat dikategorikan menjadi dua kategori, yaitu bermain tidak aktif dan aktif. Bermain secara aktif secara tidak langsung, yaitu saat rasa senang diperoleh dari melihat orang lain bermain, contohnya kita turut senang saat teman berhasil lolos dari kejaran penjaga saat bermain petak umpet. Adapun bermain aktif, yaitu bentuk bermain saat anak ikut serta bermain secara langsung dan terlibat di dalamnya.

Dua kategori bermain yang melibatkan peran keikutsertaan anak dalam bermain, menjadi faktor penunjang dalam desain karakter. Koendoro (2007:90) berpendapat karakter pada tokoh cerita adalah watak atau sifat seseorang. Dalam sebuah cerita setidaknya memiliki tokoh-tokoh berkarakter yang digambarkan dalam sebuah desain karakter yang mengangkat jiwa raga mereka. Berdasarkan studi lapangan, tidak

semua anak ikut bermain akan tetapi adanya diferensiasi gestur tubuh antara pemain dan nonpemain, menghasilkan suasana bermain yang lebih asyik nan ramai. Sebab, meski tidak ikut berpartisipasi, perhatian non-pemain yang tertuju pada partisipan permainan, menandakan keistimewaan permainan tradisional. Bukan hanya bisa dirasakan melalui tindakan ikut serta, namun juga para penikmat yang mengawasi permainan.

c. Jenis-Jenis Permainan Tradisional

Beraneka ragam jenis permainan tradisional tersebar di berbagai penjuru daerah Indonesia. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat seperti misalnya melatih cakup hitung-menghitung, melatih kecakapan berfikir, melatih bandel (tidak cengeng), melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif dan sebagainya. (Tashidi dalam Dharmamulya, 2008:27)

Menurut Mulyani (2016:57), di Jawa Tengah dan Yogyakarta saja, berdasarkan hasil penelitian, kurang lebih terdapat 57 macam permainan tradisional yang berkembang di masyarakat. Sedangkan itu hanya sebagian dari wilayah yang ada di Indonesia. Dari keseluruhan jumlah permainan tradisional, perancangan buku terfokus pada delapan jenis permainan tradisional.

Pengklasifikasian jenis-jenis permainan tradisional dimaksudkan sebagai referensi konsep visualisasi dari ilustrasi buku cerita bergambar diantaranya.

1.) Petak Umpet

Petak umpet merupakan permainan dengan aturan dasar mencari atau bersembunyi. Petak umpet dimainkan dengan syarat minimal dua orang atau lebih. Terdapat dua peran dalam petak umpet, yaitu si kucing yang bertugas sebagai pencari dan rekan bermain lainnya berperan untuk sembunyi dari si kucing. Si kucing bertugas untuk mencari dan menemukan teman-temannya yang bersembunyi. Mulyani (2016:61) menyambung, si kucing

ini nantinya akan memejamkan mata atau berbalik sambal berhitung sampai 10, 20, atau sesuai dengan kesepakatan bersama

Tempat ideal untuk bermain petak umpet adalah di luar ruangan atau *outdoor*. Karena opsi *spot* atau titik sembunyi yang lebih beragam bisa ditempati seperti di balik pohon, di balik semak-semak, dan lainnya.

2.) Layang-layang

Layang-layang merupakan alat bermain yang terbuat dari kombinasi lembaran kertas berbahan tipis dan kerangka kayu. Layang-layang dimainkan dengan cara dikaitkan dengan benang atau tali kemudian diterbangkan ke udara memanfaatkan kekuatan hembusan angin. Dalam mempermudah penerbangan layang-layang biasa dilakukan kerjasama dengan dua orang. Mulyani (2016:130) mengemukakan bahwa anak yang satu memegang layang-layang, sedangkan anak yang lainnya siap-siap menarik benang. Menunggu beberapa saat, menunggu momen yang pas, yakni angin berhembus.

3.) Gobak Sodor

Menurut Mulyani (2016:161), gobak sodor, gobak, galah asin, atau galasin adalah permainan tradisional Indonesia. Ini merupakan permainan grup yang terdiri atas 2 kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri atas 3-5 orang.

Umumnya gobak sodor dimainkan di lapangan dengan acuan garis-garis yang dibagi menjadi 6 bagian atau lebih. Kelompok yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan terbagi menjadi dua 2 grup, yaitu penjaga garis batas horizontal dan garis batas vertikal yang berperan sebagai kapten tim. Pemain yang mampu melewati ujung garis penjagaan, mengindikasikan bahwa tim penjaga kalah.

4.) ABC lima dasar

ABC lima dasar atau Pancasila lima dasar dapat dimainkan dalam kurun waktu kapanpun dan dimanapun lokasinya. Dari segi aturan, permainan ABC lima dasar cenderung tidak rumit. Sebelum permainan dimulai, para pemain menentukan huruf berdasarkan jumlah jari yang ditunjukkan, kemudian saat huruf sudah ditentukan lantas

dilakukan pemilihan kategori nama. Kategori nama yang biasa diambil antara nama hewan atau tanaman. Ketika diskusi sudah menemukan titik terang, para pemain akan beradu cepat untuk menyebutkan nama sesuai kategori.

Menurut Mulyani (2016:61), permainan ini dapat melatih keterampilan bahasa dan perbendaharaan kosakata anak. Nama-nama baru, seperti nama hewan, merupakan sarana untuk menambahkan pengetahuan anak. Selain itu, daya ingat anak akan dilatih. Ketika bermain, anak mengingat-ingat nama kota yang diawali dengan huruf B, ia berpikir berulang-ulang, dan akhirnya menemukannya. Permainan pancasila lima dasar juga mengajarkan untuk berlaku sportif.

5.) Kelereng

Kelereng memiliki warna dan corak yang beragam antara satu dengan yang lainnya. Gaya permainan atau Teknik menyentil tidak memiliki pakem atau pedoman pokok dalam penggunaannya. Kelereng terbuat dari adonan semen dan kapur berbentuk bulat atau dari batu wali yang dibentuk sedemikian rupa. Untuk bermain kelereng dibutuhkan kelihaihan memainkan jari dan akurasi yang baik. Pada umumnya kelereng dimainkan dengan cara menyentilnya menggunakan jari-jemari dan memiliki gaya permainan yang variatif (Mulyani, 2016:79).

6.) Balap Karung

Pemenang dari balap karung ditentukan oleh siapa yang tercepat mencapai garis *finish*. Tidak mudah untuk memiliki mobilitas yang stabil sembari menggunakan karung. Balap karung juga memungkinkan untuk dimainkan dengan berkelompok atau tim. Apabila permainan dilakukan oleh tim atau kelompok, maka permainan balap dilakukan secara estafet. Artinya, ketika satu pemain telah *finish*. Ia harus berbalik kembali ke garis *start*, dan dilanjutkan pemain berikutnya, demikian seterusnya hingga pemain terakhir sukses mencapai garis *start*. Mulyani (2016:144)

7.) Boy-boyan

Boy-boyan memiliki pola permainan yang mengandalkan kemampuan motorik

kasar. Meski boy-boyan biasa dimainkan oleh laki-laki, bukan mengartikan bahwa anak perempuan tidak bisa ikut bermain. Mulyani (2016:101) mengungkapkan jika kemampuan fisik dilatih dalam permainan ini. Anak harus berlari, melompat, tengkurap, dan sebagainya. Susunan batu atau kepingan genting adalah objektif utama dalam permainan ini.

Pada umumnya, alat yang digunakan untuk merobohkan susunan batu yaitu bola tenis. Pemain bergiliran untuk melemparkan bola ke objek target. Jika ada yang mampu merobohkan objek target, menandakan permainan telah dimulai.

8.) Engklek

Menurut Mulyani (2016:111-112), engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan di atas tanah dengan peraturan tertentu, dengan membuat garis membentuk kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Engklek rata-rata dimainkan oleh anak-anak, dengan 2-5 peserta. Engklek terdiri dari

d. Buku Bergambar

. *Storybook* atau Buku bergambar memiliki gaya visual yang berbeda sesuai target audiens. Sedangkan pengertian buku cerita bergambar menurut toha-sarumpaet (2010: 18) yaitu buku yang menyuguhkan cerita dengan menggunakan gambar. Baik cerita maupun gambar mempunyai fungsi untuk menyampaikan kisah sehingga kedua aspek itu hadir sama kuat saling mengisi dan saling. Secara spesifik, perancangan buku ditujukan untuk anak-anak usia 7-11 tahun, membuat gaya visual dari media bernuansa warna-warni dan kontras. Terdapat berbagai faktor yang membedakan sebuah buku dibuat untuk anak-anak atau untuk remaja, salah satunya dari segi cerita. Buku cerita anak-anak memiliki tema dengan topik ringan, imajinatif, sederhana, dan mudah dipahami.

Kurniawan dalam Nanda (2018: 10) berpendapat bahwa cerita anak adalah rangkaian peristiwa yang ditulis dengan menggunakan sudut pandang anak. Karena cerita anak ditujukan untuk anak, maka penulisannya pun harus dari sudut pandang anak. Cerita yang

tersampaikan dengan baik berpotensi menginspirasi anak untuk mengembangkan pemahaman dan suasana hati yang selaras dengan topik cerita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Identifikasi Data

Hasil perancangan ini mengacu pada dua sumber data, yaitu literatur dan wawancara. Literatur untuk referensi visualisasi ilustrasi tentang permainan tradisional dari segi teknis dan aturan bermain. Sedangkan konsep narasi atau alur cerita, berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara narasumber kepada Mustofa Sam.

Mustofa Sam aktif menggerakkan Komunitas Kampoeng Dolanan dalam melestarikan tradisi permainan tradisional melalui berbagai kegiatan lapangan. Salah satunya, aktivitas yang dilakukan pada *Car Free Day* di jalan Tunjungan, Surabaya. Dengan menyediakan beberapa alat dan bahan bermain tradisional, Mustofa Sam berhasil menarik minat para partisipan *Car Free Day* memainkan berbagai permainan tradisional. Diantaranya; engklek, egrang, lompat tali, tarik tambang, dan congklak. Selain itu, Kampoeng Dolanan juga merambah di bidang pendidikan, kebudayaan, sosial, kesenian, pemberdayaan masyarakat, dan *sociopreneur*. narasumber.



Gambar 1. Permainan Balap Karung
Sumber: Penulis (2022)

Terlahirnya komunitas Kampoeng Dolanan diceritakan Mustofa Sam dengan sebuah studi kasus bermula dari pengalaman pribadi. Mustofa Sam mendapati seorang mahasiswa melakukan tindakan tidak patut. Tindakan yang dilakukan yaitu memublikasikan opini tidak sopan terhadap dosen melalui media sosial. Mustofa Sam menganologikan saat masa kanak-kanak. Jikalau

seorang anak mengajak temannya bermain, namun mengeluarkan panggilan berulang dengan nada tinggi seraya emosional. Orang tua dan tetangga yang mendengarnya akan memberikan beberapa nasihat kepada anak tersebut. Mustofa Sam menarik kesimpulan jika dalam proses sebelum bermain terkandung sebuah nilai moral, terlebih saat permainan sudah berlangsung.

Paradigma narasumber terhadap nilai moral menjadikan hasil dari rangkaian tindakan wawancara sebagai sumber data primer. Data dari narasumber kemudian diadaptasi sebagai alur cerita atau narasi dari buku cerita bergambar. Alur cerita menginterpretasikan tujuan dari buku cerita bergambar, sehingga dilakukan penyuntingan susunan kalimat tanpa mengubah pesan moral dan makna di dalamnya. Sehubungan dengan alur cerita, fokus pokok pembahasan yaitu pesan moral dari tiap jenis-jenis permainan tradisional di Indonesia.

Berikut nilai filosofis delapan permainan tradisional di Indonesia menurut sudut pandang Mustofa Sam diantaranya.

1.) Petak Umpet

Petak umpet memiliki makna filosofis yang berkaitan erat dengan siklus kehidupan. Permainan petak umpet dimulai dengan kalimat "*hom pim pah alaihom gambreng*" Diiringi perhitungan mundur oleh si kucing, pemain lainnya menjalankan perannya masing-masing untuk mencari titik persembunyian.

Sebagaimana hidup yang dimulai ketika lahir. Seiring berjalannya waktu, antar manusia menjalankan peran dengan profesi yang berbeda. Namun jika pemain yang bersembunyi berhasil ditemukan, dengan mengucap "dor", artinya waktu pemain tersebut telah habis dan undur diri dari permainan. Layaknya akhir hidup yang menemui ajalnya, sehubungan dengan pemaknaan "*hom pim pah alaihom*" berdasarkan riset Alif (2011), yaitu dari Tuhan kembali ke Tuhan.

2.) Gobak Sodor

Makna filosofis yang tertanam di permainan gobak sodor dideskripsikan dengan perumpamaan simulasi perang pada era penjajahan. Menjaga garis ketika bermain gobak sodor, sama halnya seperti

menjaga terotiroial dari serangan penjajah. Mengartikan pembelajaran dari gobak sodor adalah menjaga dan menghargai hal berharga.

3.) Layang-Layang

Berorientasi pada pola permainan layang-layang saat putus. Menghiraukan berbagai bentuk halangan di jalan, fokus hanya tertuju untuk mengejar layangan yang terbawa arus angin. Terselip makna filosofis dalam menggapai suatu tujuan, diperlukan kerja keras dan fokus di satu titik tanpa menghiraukan hambatan kecil atau besar.

4.) Gobak Sodor

Teknik menyentil memiliki peran penting untuk memenangkan sebuah pertandingan permainan kelereng, Baik dengan jongkok, berdiri atau duduk, masing-masing anak memiliki teknik menyentil yang berbeda. Perbedaan teknik menyentil tersebut, bermakna filosofis adanya perkembangan karakter dalam pengenalan diri. Melalui teknik menyentil, anak belajar memahami keterampilan di bidang tertentu.

5.) Boy-Boyan

Permainan boy-boyan bermakna filosofis agar mempertanggung jawabkan dan menuntaskan suatu perbuatan. Pada saat berhasil merobohkan susunan batu atau kepingan genting, pemain mengemban misi penyelesaian insiden yang ditimbulkan, yaitu menyusunnya kembali serpihan batu seperti sedia kala. Jika berhasil, maka pemain sukses melakukan misi yang diemban dengan baik. Gobak sodor mengasah kemampuan pengambilan keputusan.

6.) Balap Karung

Bermain balap karung melatih keterampilan gerakan motorik. Jika ada rekan bermain mengalami kecelakaan atau terjatuh saat bermain, memicu sikap peduli untuk segera memberikan pertolongan pertama. Nilai filosofis dari balap karung yaitu meningkatkan kepekaan terhadap rekan bermain. Dengan cara saling memberi pertolongan di saat memiliki kesempatan untuk memberikan uluran tangan.

7.) Engklek

Di dalam permainan engklek, terdapat tujuh kotak yang menganalogikan urutan nama-nama hari. Pemain akan melompat dari kotak satu ke kotak yang lain. Dimulai dari pijakan pertama, sebagai hari minggu. Kemudian melompat dengan tumpuan satu kaki ke kotak lainnya, Kotak tersebut dilambangkan hari senin. Dilanjutkan dengan kotak-kotak berikutnya mewakili hari selasa, rabu, dan seterusnya. Saat berhasil mencapai di penghujung hari, pemain berhak mengambil alih kepemilikan kotak.

Nilai filosofis dari engklek adalah tentang kerja keras dan kegigihan untuk berusaha menjalani hari. Dimaknai sebagai nilai filosofis, siapa pun yang berusaha hingga akhir akan mendapatkan hasil yang sepadan.

8.) ABC Lima Dasar

Dalam proses bermain ABC lima dasar, dilakukan musyawarah yang menghasilkan sebuah kesepakatan bersama untuk menentukan sebuah tema dari permainan. Pengkategorian tema meliputi nama-hewan, tumbuhan, dan kategori lainnya.

Ada peraturan yang harus ditaati bersama dalam proses permainan, baik mekanisme bermain, tema permainan dan hukuman. ABC lima dasar memiliki makna filosofis yang menanamkan kemampuan diplomasi, pemahaman tentang norma, dan memperluas wawasan pustaka bahasa.

Hasil Analisis Data

Perancangan buku ini menggunakan metode analisis asdikamba atau 5W+1H. Berikut hasil data yang telah dianalisis.

1) *What*: Apa tujuan perancangan ini?

Perancangan ini dilakukan dengan tujuan untuk melestarikan budaya permainan tradisional, khususnya pengaruh nilai moral dari permainan tradisional terhadap tumbuh kembang anak. Moralitas merupakan salah satu aspek esensial bagi makhluk sosial seperti manusia. Dengan penerapan moralitas yang baik, kehidupan bermasyarakat terbuka akan kepedulian terhadap sesama. Saling bahu-membahu

dalam menciptakan antarindividu yang konstruktif, suportif, dan rukun.

- 2) *Who*: Siapa target audiens dari perancangan buku cerita bergambar?

Target audiens yaitu anak-anak dengan kisaran usia 7 sampai 11 tahun. Anak-anak di usia tersebut tergolong relevan dengan kapabilitas kognitif untuk memahami dan menerima maksud isi buku. Penyisipan unsur imajinatif beserta unsur petualangan dalam perancangan buku, menyesuaikan dengan masa pertumbuhan anak pada usia tersebut yang menyukai fiksi dan tantangan.

- 3) *Why*: Kenapa memilih buku cerita bergambar sebagai media?

Buku dipilih melalui pertimbangan beberapa potensi yang bisa dikombinasi dan dikembangkan menggunakan teknologi. Prioritas utama dari pemakaian buku yaitu meningkatkan pengalaman membaca dan kenyamanan target audiens. Dengan meningkatkan tingkat keterbacaan yang ditampilkan dan memaksimalkan hasil visualisasi.

- 4) *Where*: Dimana buku cerita bergambar bisa dibaca?

Buku bisa dibaca secara keseluruhan dengan memiliki duplikasi penerbitan fisik. Namun untuk saat ini, buku tidak disebarluaskan secara umum. Di masa mendatang, buku dipertimbangkan agar bisa dipublikasikan ke khalayak umum melalui akses *digital*.

- 5) *When*: Dimana buku cerita bergambar bisa dibaca?

Beberapa duplikasi buku akan dicetak setelah melalui tahap proses penilaian. Kemudian, buku yang dicetak bisa dibaca dalam kurun waktu kapanpun, artinya selama buku kondisi fisiknya masih berumur, maka masih layak untuk dibaca. Umur buku ditentukan dari cara buku dirawat dan disimpan oleh pemilik yang bersangkutan.

- 6) *How*: Bagaimana konsep perancangan buku cerita bergambar?

Konsep buku menyesuaikan selera target audiens, yaitu anak-anak. Ilustrasi digambar dengan nuansa ceria, imajinatif, dan *colorful*. Karakter di dalamnya ditampilkan

dengan ekspresif dan rasa antusiasme tinggi, sehubungan selayaknya permainan dimainkan di dunia nyata. Dalam penggambaran latar, unsur-unsur kearifan lokal seperti hewan dan bunga endemik yang ada di Indonesia diselipkan ke dalam ilustrasi. Kemudian, jenis-jenis permainan menerapkan latar ilustrasi dengan mengadaptasikan petualangan dari berbagai tempat, lalu latar beralih seiring bergantinya permainan.

Buku memiliki ciri khas atau keunikan dengan pembandingan buku cerita bergambar lain. Buku ditunjang dengan teknologi *augmented reality* atau AR. Melalui *augmented reality*, aktivitas membaca dapat dilakukan dengan metode yang berbeda dan asyik. Selain itu, buku memiliki alternatif cerita yang bisa diakses melalui *webtoon*, narasi dari *webtoon* memfokuskan seputar etika dasar secara umum yang bisa dipelajari ketika sebelum, sedang, atau setelah bermain. Eksistensi *webtoon* membuat materi yang relevan dengan topik nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional, bisa dikembangkan secara berkelanjutan seiring perkembangan zaman.

Konsep Visual Buku Cerita

Protagonis dalam perancangan buku ini bernama Nala. Nala memiliki perwatakan ceria dan ramah. Peran Nala di buku ini adalah berinteraksi dengan pembaca. Sikap rasa ingin tahu tinggi yang dimiliki Nala, ditujukan agar pembaca merasakan vibrasi semangat yang sama. Sebagai sorotan utama dalam pengembangan alur cerita, diceritakan Nala ialah manusia ikan yang suka ke daratan untuk mengajak temannya bermain.



Gambar 2. Desain Karakter Nala
Sumber: Penulis (2022)

“PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK ANAK USIA 7-11 TAHUN”

Didesain dengan selendang warna kuning dan memberikan kesan sirip ikan, merupakan representasi dari sisi ikan yang dimiliki oleh Nala. Menyesuaikan dengan sifat alami kebanyakan ikan, yaitu melawan arus. Keberadaan Nala dalam buku menjadi indikator jikalau perempuan juga memiliki peranan setara dalam permainan tradisional di Indonesia. Kemudian warna coklat diambil dari *pallette* warna kain batik.

Arti nama dari Nala merupakan jantung hati. Sehubungan dengan karakterisasi Nala sebagai pusat cerita pada buku. Nala menjadi jantung dari buku yang berdetak membuat buku lebih hidup dan menuntun pembaca dari awal hingga akhir cerita. Nala memiliki aksesoris bintang sebagai dedikasi akan keinginan sederhana yang selalu ingin diwujudkan, yaitu bermain dan belajar.



Gambar 2. Desain Karakter Bara
Sumber: Penulis (2022)

Deuteragonis dalam perancangan ini bernama Bara. Bara ialah teman yang dikunjungi dan diajak Nala untuk bermain. Nama Bara terinspirasi dari kata membara, yang artinya berapi-api atau bersemangat. Di alur cerita, Bara berperan sebagai sosok yang membimbing Nala untuk mengenalkan berbagai jenis permainan tradisional di Indonesia. Dengan wawasannya yang luas tentang tradisi yang dimiliki, Bara menjadi kawan bermain yang sefrekuensi dengan Nala.

Bara ialah representasi anak yang memiliki pengetahuan akan budaya bangga akan budaya dan banyak belajar dari budaya tersebut. Ilmu yang didapat Bara kemudian dibagikan kepada Nala teman-temannya yang lain, termasuk Nala. Bara berpenampilan kekinian dengan kombinasi warna baju merah dan biru. Bermakna, meskipun Bara memiliki semangat tinggi, ia meluapkan

semangatnya dengan melakukan hal-hal yang positif.

Selain Nala dan Bara, terdapat karakter-karakter pembantu lain yang terdiri dari jenis berbagai ras hewan. Meliputi hewan endemik yang ada di Indonesia seperti badak bercula satu, komodo, dan bekantan. Selain itu, hewan luar negeri yang ikut serta diantaranya rubah arktik dan panda. Pesan tersirat yang ingin disampaikan yaitu semboyan *bhinneka tunggal ika* mengartikan meski berbeda-beda namun tetap satu. Melalui visualisasi karakter yang bermacam-macam, pembaca diajak untuk belajar tentang toleransi akan varietas keberagaman gender, ras, dan suku di Indonesia.

Font yang diterapkan dalam perancangan buku ini meliputi dua jenis font, yaitu *wonder night* dan *hey comic*. Aplikasi *Adobe Photoshop* digunakan untuk penataan huruf pada bagian-bagian yang telah ditentukan. Penataan ini melalui tahapan evaluasi akan tingkat keterbacaan teks. Tahapan ini dilakukan dengan simulasi ukuran cetak dengan menyesuaikan dimensi layar di laptop.



Gambar 3. Font yang digunakan dalam Buku
Sumber: Penulis (2022)

Tata huruf di sampul buku menggunakan font *wonder night* dengan warna putih. Kemudian tulisan diberi efek tambahan berupa *outer glow* di sisi luar teks dan sisipan berupa bidang-bidang sederhana seperti kelereng dan kilatan cahaya sebagai dekorasi. Font *wonder night* memberikan kesan yang memikat dan mencolok.

Sedangkan font *hey comic* digunakan untuk penjabaran alur cerita, font *hey comic* memberikan kesan informal dan ramah untuk anak-anak sehingga sesuai untuk selera untuk target audiens. Teks alur cerita memiliki perbedaan dari segi warna antara halaman satu dengan yang lainnya. Warna diambil dari pallette yang ada pada tiap gambar, namun saturasi yang diterapkan tergolong rendah. Warna dari tulisan

menjadi aspek penting dalam buku karena plot utama disampaikan melalau teks narasi

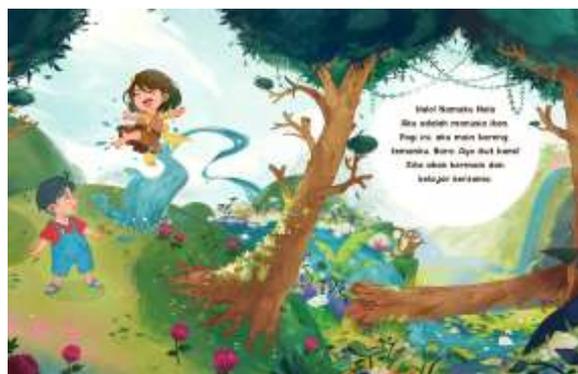
Konsep Verbal Buku Cerita

Konsep verbal dalam buku cerita yaitu alur cerita dengan alur maju. Alur cerita mengangkat pembahasan tentang nilai moral yang bisa diperoleh dari bermain berbagai macam permainan tradisional. Jenis permainan yang disinggung diantaranya; engklek, gobak sodor, kelereng, layang-layang, petak umpet, boy-boyan, kelereng, ABC lima dasar.

Permainan Penyusunan cerita berlandaskan data primer yang diperoleh melalui wawancara narasumber. Data yang terkumpul dilakukan proses penyuntingan untuk penyederhanaan kalimat karena *space* yang terbatas di media buku. Selain itu, dilakukan pemilahan penggunaan kalimat untuk menyesuaikan target audiens, yakni anak-anak khususnya usia 7-11 tahun. Berlandaskan pendapat yang dari Mustofa Sam sebagai narasumber. Ditarik sebuah kesimpulan tentang nilai-nilai filosofis yang didapat dari memainkan delapan jenis permainan tradisional di Indonesia.

Cerita diawali dengan petualangan Nala yang bermain ke daratan. Sesampainya disana, Nala mengajak Bara untuk bermain permainan tradisional. Permainan pertama yang dimainkan adalah petak umpet, berkaitan erat dengan makna menjalankan peran masing-masing sesuai identitas diri. Narasi pada segmen petak umpet, membahas tentang pencarian tempat sembunyi yang sesuai dengan kenyamanan dan jati diri anak.

Alur cerita dilanjutkan dengan membahas permainan kelereng, bercerita mengenai pembelajaran ragam jenis teknik menyentil dari serapan makna filosofis keistimewaan dari perbedaan teknik menyentil yang dimiliki tiap orang. Perbedaan teknik ini berindikasi adanya pendalaman karakter diri. Diikuti dengan permainan boy-boyan di halaman selanjutnya. Makna filosofis yang dianalogikan sebuah misi, narasi mengulas aturan bermain boy-boyan. Dari proses runtuhnya susunan batu hingga susunan itu berhasil disusun kembali. Nilai moral yang terkandung yaitu pembelajaran rasa tanggung jawab.



Gambar 4. Visualisasi Ilustrasi Cerita Pengantar
Sumber: Penulis (2022)

Selanjutnya, alur cerita membahas seputar topik permainan layang-layang. Pada tahapan ini, layang-layang memaknakan sebuah tujuan. Sama halnya dengan mengejar mimpi, untuk menerbangkan layangan akan menghiraukan halangan yang menghadang, menerbangkan layang-layang merupakan objektif pertama dari sebuah permainan. Diikuti dengan alur permainan engklek. Nilai filosofis yang disampaikan dari bermain engklek ialah semangat juang dan pantang menyerah untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan.

Di segmen cerita permainan ABC lima dasar, Nala mengajak pembaca melalui kalimat persuasif untuk ikut serta ke dalam permainan. Dengan demikian, pembaca merasakan manfaat dari bermain ABC lima dasar secara langsung. Kemudian cerita beralih ke permainan gobak sodor. Gobak sodor membahas mengenai bagaimana anak menyikapi barang kepemilikan yang berharga. Selayaknya menjaga barang tersebut, permainan gobak sodor meresapi makna sejenis saat menjaga garis horizontal dan vertikal sebagai penjaga.



Gambar 5. Visualisasi Ilustrasi Cerita Penutup
Sumber: Penulis (2022)

Cerita ditutup dengan tema permainan balap karung. Berdasarkan sikap kepedulian yang tumbuh dari memainkan balap karung. Dijelaskan bahwa Nala, Bara, dan teman-temannya kembali pulang sambil berlomba balap karung. Lomba balap karung merupakan rutinitas tahunan yang dimainkan pada tanggal 17 agustus. Momen tahunan tersebut mengumpulkan warga di satu tempat, untuk merayakan kebahagiaan yang sama yaitu kemerdekaan Indonesia. Menjadikan lomba balap karung yang dilakukan oleh Nala, Bara, dan teman-temannya sebagai penutup cerita yang sesuai dengan tujuan dari perancangan buku, yakni melestarikan permainan tradisional sebagai budaya Indonesia.

Proses Perancangan Buku Cerita

Sketch

Proses sketsa atau *sketch* dilakukan di aplikasi *Adobe Photoshop*. *Sketch* berdasarkan pada pustaka visual yang dimiliki. Pustaka visual ini kemudian digambar dengan sketsa kasar di *digital canvas*. Proses pembuatan sketsa menimbang komposisi visual yang mencakup bidang, tekstur, dan perspektif. *Sketch* dibagi menjadi dua tahapan, yakni *rough sketch* dan *clean sketch*. Keseluruhan gambar dibuat menggunakan alat berupa *pen tablet*.

Visualisasi *Rough sketch* atau sketsa kasar mengacu pada *moodboard* yang relevan dengan tema ilustrasi. Secara garis besar, tujuan *Rough sketch* yakni memberikan gambaran terkait ekspektasi ilustrasi yang dibuat. Saat garis-garis mencapai tahapan cukup jeli untuk dikenali objek dan bentuknya, proses menuju tahapan *clean sketch*. *Clean sketch* merupakan *rough sketch* sesudah dirapikan hingga menghasilkan *lineart* yang memiliki sebagai garis batas untuk setiap objek benda hidup dan tidak hidup.



Gambar 6. Proses *Sketch* di aplikasi Adobe Photoshop
Sumber: Penulis (2022)

Coloring

Pewarnaan diawali dengan penerapan *color base* berupa *grayscale* atau derajat keabuan. *Grayscale* mempermudah untuk menentukan *value* antara objek satu dengan yang lain. Setelah diidentifikasi bentuknya, *grayscale* dialihkan untuk penyesuaian warna. Warna dasar menyesuaikan elemen objek hasil dari proses *sketch*. Opsi warna memakai pigmen *CMYK* atau *cyan*, *magenta*, *yellow*, *key* di aplikasi *Adobe Photoshop*.

Warna dasar dilanjutkan dengan implementasi teknik *shading*. Proses *shading* berguna untuk membuat kesan gelap-terang dari tingkatan intensitas saturasi warna. Sebagian pemilihan warna objek tidak mereferensi warna sebenarnya pada kehidupan nyata agar memberi impresi bersifat fiksi dan imajinatif bagi pembaca. Sedangkan latar mengambil beberapa kombinasi dari *pallette* dengan warna dingin.



Gambar 7. Proses Tahapan *Grayscale* dan *Shading*
Sumber: Penulis (2022)

Finishing

Tahapan akhir visualisasi ilustrasi adalah *finishing*. Proses *finishing* melingkupi penyuntingan visual tahap. Penyuntingan visual diantaranya; memasukkan unsur tipografi,

penempatan karakter, penyesuaian objek, dan pengaturan kontras warna. Pemosisian tipografi berada di tengah bidang lingkaran dengan latar berwarna putih agar teks narasi mudah dibaca. Letak karakter digambar selaras dengan latar ilustrasi. Karakter Jaka dan Nala ditampilkan di tiap jenis permainan. Sedangkan karakter sampingan silih berganti seiring permainan. Terdapat penambahan beberapa objek pendukung visual seperti awan, bunga, dan bebatuan.

Proses *finishing* ditutup dengan penyesuaian intensitas warna merujuk pada tingkatan kontras, saturasi, dan *value* warna. Pengaturan warna dilakukan di aplikasi *Adobe Photoshop* memanfaatkan beberapa fitur *adjustment layer* seperti *hue*, *levels*, *curves*, *color balance*, *brightness*, dan *vibrance*. Penyesuaian dilakukan secara berulang dengan tujuan untuk menyeimbangkan dan menyelaraskan visual dari setiap ilustrasi. Melalui *finishing*, unsur-unsur visual dari tahapan *sketch* dan *coloring* menjadi kesatuan ilustrasi yang utuh. *Finishing* mengutamakan efektivitas segi pesan visual dan verbal sesuai konsep. Ilustrasi, komposisi, dan alur cerita selayaknya mampu memberikan dampak positif dari segi manfaat untuk target audiens.



Gambar 8. Proses Visualisasi *Finishing*
Sumber: Penulis (2022)

Hasil Perancangan Buku Cerita

Isi buku berjumlah 18 lembar halaman dengan 2 halaman sebagai cerita pengantar dan 16 halaman isi sekaligus cerita penutup. Buku cerita berkisah tentang Nala yang berpetualang untuk memainkan berbagai permainan jenis tradisional di Indonesia Adapun delapan klasifikasi permainan tradisional yang dibahas

diantaranya; gobak sodor, layang-layang, petak umpet, kelereng, balap karung, boy-boyan, ABC lima dasar, engklek.

Hasil visualisasi ini menghasilkan buku cerita bergambar beserta laminasi *doff*. Buku dicetak menggunakan kertas *board paper* dengan ketebalan 1.5 milimeter untuk isi halaman dan *board paper* setebal 2 milimeter untuk sampul buku. Buku berukuran 21 x 29.7 sentimeter atau 8.27 x 11.69. Dengan judul “Berpetualang mengenal Permainan Tradisional”.

Cover atau sampul buku menampilkan dua karakter utama, yakni Nala dan Bara sedang bermain layang-layang. Atribut layang-layang berwarna merah putih sebagai aktualisasi unsur budaya permainan tradisional Indonesia. Judul buku menggunakan *font wonder night* dengan ukuran dan penyusunan yang telah dimodifikasi. Di sisi belakang sampul buku, terdapat teks sinopsis dari alur cerita.

Buku ditunjang dengan *augmented reality* yang mengadakan cara berbeda untuk menampilkan visual ilustrasi dan pembacaan narasi melalui gawai. Di sisi lain, juga tersedia *webtoon* sebagai alternatif cerita untuk anak yang belum memiliki buku cerita secara fisik. *Augmented reality* dan *webtoon* dapat diakses melalui *bookmark* dari buku cerita bergambar.



Gambar 9. Visualisasi *Cover* Buku
Sumber: Penulis (2022)

Media Pendukung

Buku ditunjang dengan pemanfaatan aplikasi *artivive* dan *webtoon* di *smartphone*. *Artivive* menyediakan fitur yang bisa memproyeksikan objek tertentu dengan



Gambar 12. Bookmark Buku
Sumber: Penulis (2022)

Untuk mempermudah *user* atau pengguna melakukan proses ini, dibuat QR code yang dimodifikasi untuk menampilkan *tutorial* sederhana secara deskriptif dan interaktif. Adapun alur *user* atau pengguna untuk mengakses *QR code* melewati tahapan sebagai berikut.



Gambar 13. Wireframe setelah scan *QR code*
Sumber: Penulis (2022)

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan buku cerita bergambar ini bertujuan untuk melestarikan kearifan budaya lokal dan nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Buku dengan judul “Berpetualang mengenal permainan tradisional.” memperuntukkan target audiens usia anak-anak khususnya umur 7-11 tahun. Buku ini mengangkat topik klasifikasi permainan tradisional di Indonesia dengan fokus pembahasan dari beberapa jenis permainan, diantaranya; gobak sodor, layang-layang, petak umpet, kelereng, balap karung, boy-boyan, ABC lima dasar, engklek. Prioritas dari alur cerita buku ini yaitu pengutaraan unsur manfaat, makna

filosofis, dan nilai moral yang diperoleh dari bermain permainan tradisional Indonesia.

Sumber data dari materi yang dibahas di buku ini didapat melalui sesi wawancara kepada Mustofa Sam sebagai narasumber. Mustofa Sam aktif menggerakkan komunitas Kampoeng Dolanan dalam upaya melestarikan budaya permainan tradisional di Indonesia. Kampoeng Dolanan juga merambah di bidang pendidikan, kebudayaan, sosial, kesenian, pemberdayaan masyarakat, dan *sociopreneur*.

Perancangan buku ditunjang dengan ketersediaan akses *webtoon* dan pemanfaatan aplikasi *artivive* di *smartphone*. *Webtoon* menjadi media promosi sekaligus media alternatif untuk target audiens mengenal nilai-nilai karakter dari proses bermain permainan tradisional. Selain itu, aplikasi *artivive* mampu memberikan pengalaman membaca yang berbeda dengan elemen *augmented reality (AR)*. Kombinasi antara media tradisional dan modern dilangsungkan dengan pengonsepan teknologi modern tidak semestinya menggerus popularitas media tradisional. Melainkan mengadaptasi celah yang dimiliki agar media tradisional dan modern mampu berkembang beriringan.

Melalui perancangan ini, penulis merekomendasikan untuk peneliti berikutnya apabila mengangkat topik yang relevan. Dengan saran untuk memfokuskan pada pendalaman historis dan keberagaman aturan bermain permainan tradisional di Indonesia. Upaya penelusuran sejarah mendetail dari perkembangan permainan tradisional seiring zaman berpotensi menggali berbagai wawasan mengenai nilai-nilai tradisi dan budaya para leluhur.

REFERENSI

- Alif, Zaini (2011, Desember). TEDxJakarta - Zaini Alif - The Secret Meaning of "Hom Pim Pa". Diakses pada tanggal 22 Juni 2022 dari <https://www.tedxjakarta.org/speakers-and-talks/zaini-alif-the-secret-meaning-of-hom-pim-pa>.
- Asfandiyar, Andi. Creative Parenting Today. 2012. Bandung: Penerbit Kaifa
- Dharmamulya, Sukirman dkk. 2008. Permainan Tradisional Jawa. Yogyakarta: Kepel Press.

- Fadlillah, M. 2017. Buku Ajar Bermain & Permainan. Jakarta: Kencana.
- Koendoro, Dwi. 2007. Yuk Bikin Komik. Bandung: Mizan
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia (2020). Hasil Survei Pemenuhan Hak dan Perlindungan Anak pada masa Pandemi COVID-19. Diakses pada tanggal 20 Mei 2022 dari <https://bankdata.kpai.go.id/infografis/hasil-survei-pemenuhan-dan-perlindungan-anak-pada-masa-pandemi-covid-19>
- Moleong, Lexy J. 2014. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, Novi. 2016. Super Asyik Permainan Tradisional. Penerbit Diva Press
- Nanda, Hasanah. 2018. Perancangan Flap Book Tentang Tata Krama Masyarakat Jawa Untuk Anak Usia Prasekolah. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press
- Rahmawati, Citra. 2006. Perancangan Flap Book Sebagai Sarana Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia Untuk Anak Usia 7-10 Tahun. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press.
- Raines, Shirley C. dan Rebecca Isbell. 2002. 17 Cerita Moral dan Aktivitas Anak. Jakarta: Gramedia.
- Ranciu, Jessica. 2013. Perancangan Ilustrasi Permainan Tradisional dan Penanaman Nilai Etika Dasar. Surabaya: Petra Christian University.
- Sardila, Vera. 2015. Implementasi Pengembangan Nilai-Nilai Etika Dan Estetika Dalam Pembentukan Pola Prilaku Anak Usia Dini. Jurnal RISALAH, Vol. 26, No. 2.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit ANDI Yogyakarta..
- Sudrajat, Wulandari, T., Wijayanti, A.T., 2015. Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Di PAUD Among Siwi, Panggunharjo, Sewon, B
- Toha-sarumpaet, Riris K. 2010. Pedoman Penelitian Sastra Anak. Jakarta: Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional