

# Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional dan Penanaman Nilai Etika Dasar.

Jessica Christie Ranciu<sup>1</sup>, Heru Dwi Waluyanto<sup>2</sup>, Asnar Zacky<sup>3</sup>.

<sup>13</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain  
Universitas Kristen Petra, Surabaya

<sup>2</sup>Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia, Yogyakarta  
Email: jejeranc@yahoo.com

## Abstrak

Komik dan Ilustrasi

Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Indonesia dan Penanaman Nilai Etika Dasar

Permainan Tradisional Indonesia sangat banyak macam dan jenisnya. Permainan Tradisional Indonesia merupakan salah satu unsur budaya yang patut untuk dilestarikan karena selain mengasyikkan, permainan Tradisional Indonesia juga memiliki banyak manfaat positif bagi para pemainnya. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan Permainan Tradisional Indonesia kepada anak usia 6-11 tahun dan nilai-nilai etika dasar apa saja yang terkandung di dalam setiap permainan tersebut sehingga anak dapat mengaplikasikan nilai-nilai tersebut di dalam kehidupan mereka.

**Kata kunci:** Buku, Permainan, Tradisional, Etika dan Etika Dasar.

## Abstract

**Title:** *The Illustration Book Design of Indonesian Traditional Games and Embedding Fundamental Ethics*

*There are many types of Traditional Games of Indonesia. They are one of the culture elements that deserve to be preserved because aside from the fun factor, Traditional Games of Indonesia have many kind of positive benefits for the children. This design is created to introduce Indonesian Traditional Games for children and the basic ethics in each game, for they will apply the value of the games in their life.*

**Keywords:** *Book, Games, Traditional, Ethics, and Fundamental Ethics.*

## Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang di dunia. Perkembangan teknologinya selalu *up to date* dan mengikuti perkembangan teknologi global, khususnya di kota-kota besar. Perkembangan teknologi ini berdampak pada semua aspek kehidupan masyarakat dari berbagai golongan status dan usia. Contohnya saja, anak usia 8 tahun sudah menggunakan *smart phone*, banyak pula yang memiliki dan sudah mahir mengoperasikan *gadget* canggih. Kemajuan ini menjadi sesuatu yang patut untuk dibanggakan namun juga mengkhawatirkan. Dengan pengaruh teknologi maju yang sangat kuat seperti ini, orang-orang akan mulai meninggalkan kebudayaan negeri yang asli.

Kekayaan budaya Indonesia menjadi sesuatu yang patut untuk dibanggakan, karena Negara Indonesia

memiliki aneka ragam suku dan bahasa, bermacam pakaian, rumah adat dan lain sebagainya. Satu dari sekian banyak budaya Indonesia yang menarik adalah permainan tradisional. Di kota-kota besar yang sudah maju, permainan tradisional sudah jarang ditemui. Anak zaman sekarang lebih memilih permainan modern, yang memiliki sifat individualitas yang tinggi. Contohnya saja *game online*, permainan yang membuat anak menghabiskan waktu berjam-jam di depan komputer seorang diri. Padahal menurut William Damon (1983: 221) "Pengalaman anak dengan teman seumurnya bukanlah sesuatu yang dapat dinikmati oleh kebanyakan anak, namun pengalaman ini menjadi sesuatu yang penting di dalam proses sosialisasi mereka di masa kanak-kanak. Dan permasalahan yang sering dihadapi di dalam perkembangan anak adalah kegagalan anak untuk dapat berinteraksi di dalam setiap kegiatan yang dilakukan oleh teman-teman sebayanya dan kegagalan

untuk menempatkan diri secara nyaman di dalam kelompok tersebut.” Yang terjadi di dalam masyarakat adalah sejak dini anak sudah mulai mengenal teknologi-teknologi modern, namun kurang mendapatkan pembimbingan khusus. Hal ini dapat mengakibatkan terjadinya kesenjangan sosial yang akan berdampak buruk bagi kehidupan anak, terutama pada kemampuan anak untuk bersosialisasi.

Berbeda dengan permainan modern masa kini, permainan tradisional biasanya mengharuskan anak untuk berinteraksi dengan banyak orang terutama teman sebaya. Nurlan Kusmaedi (2010: 24) berpendapat bahwa “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 merupakan permainan yang sudah ada sejak dulu dan dimainkan turun-temurun dari generasi ke generasi. 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 Indonesia biasanya digolongkan menjadi permainan tim, permainan yang hanya membutuhkan 2-4 orang pemain saja, permainan berbasis fisik ataupun permainan yang hanya duduk atau diam saja. Permainan yang dilakukan secara tim biasanya membutuhkan 4 hingga lebih pemain. Permainan tim biasanya membutuhkan kerja sama dan kekompakan dari tiap anggota tim untuk dapat meraih sebuah kemenangan. Biasanya setiap anak di dalam tim mendapat tugas dan tanggung jawab masing-masing. Dari sini, setiap anak dapat belajar secara langsung bagaimana cara untuk bersosialisasi dengan orang lain. Sedang, untuk permainan yang dimainkan oleh 2-4 orang pemain ada beberapa jenis permainan yang dapat dimainkan dalam kelompok besar, misalnya permainan engrang, bekel ataupun kelerang. Permainan jenis ini biasanya dimainkan secara bergilir. Setiap pemain akan berusaha untuk melakukan yang terbaik, dan permainan dengan sedikit pemain seperti ini biasanya membutuhkan banyak konsentrasi dan kesabaran. Beberapa permainan tradisional yang dulu banyak dimainkan adalah galasin/gobak sodor, bentengan, lompat tali, petak umpet, engrang, bekel, layangan, dakon, dan lain sebagainya.

Permainan tradisional juga dapat menjadi media untuk membantu anak dalam menanamkan nilai etika dasar yang luhur. Etika menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1988) adalah ilmu tentang apa yang baik dan buruk, tentang hak dan kewajiban moral, nilai-nilai dan norma-norma moral yang menjadi pegangan

seseorang atau kelompok dalam mengatur tingkah lakunya. Sedangkan menurut Prof. DR. Franz Magnis Suseno (1987) “Etika adalah ilmu yang mencari orientasi atau ilmu yang memberi arah dan pijakan pada tindakan manusia.” Dari sini disimpulkan bahwa etika mengatur bagaimana manusia bertindak dan bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari. Karena pada dasarnya manusia tidak mengetahui tentang mana yang baik dan buruk, maka etika membantu membangun sebuah kesadaran tentang hal tersebut. Etika dasar merupakan awal atau dasar dari etika itu sendiri.

Wujud nyata dari etika dasar yang dapat kita temui di kehidupan sehari-hari adalah hormat kepada orang yang lebih tua, sopan dan jujur dalam berkata-kata dan bertindak, bertutur kata yang baik, menurut pada orang tua dan lain sebagainya. Penerapan etika dasar pada anak penting untuk dilakukan sejak dini, agar mereka memiliki bekal pengetahuan tentang apa yang baik dan buruk dan dapat menggunakan pengetahuan tersebut dalam berperilaku di kehidupan sehari-hari. Keadaannya di masyarakat sekarang ini, banyak anak yang suka berbohong, tidak menghargai orang yang lebih tua, membantah, berkata-kata kasar dan berlaku tidak sopan. Karena sikap-sikap seperti ini sudah biasa terjadi di lingkungan sekitar, maka anak menganggap bahwa hal-hal seperti ini sudah menjadi hal yang lazim untuk dilakukan. Sikap buruk ini akan melekat pada diri anak apabila ia kurang mendapatkan pengarahan yang tepat sejak dini. Pada rentan usia 6-11 tahun, anak sedang melalui proses meniru, dimana apa yang dilihat dan diterima anak dalam kegiatan sehari-harinya, baik dari teman sebaya ataupun orang yang lebih tua, akan diikutinya dan diulang kembali dalam kehidupan sehari-hari. Anak usia 6-11 tahun sangat butuh pembimbingan khusus.

Penerapan etika dasar tidak hanya diberikan secara verbal tetapi juga dapat dilakukan secara visual. Anak dapat diberikan buku bacaan yang mengandung nilai-nilai etika dasar. Di lain sisi, pembelajaran melalui media permainan sangat disarankan bagi anak karena selain membantu meningkatkan kesegaran jasmani, bermain juga dapat meningkatkan aspek intelektual anak. “Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang bersifat fungsional untuk proses ekulturasi dan sosialisasi anak. Ekulturasi di sini dimaksudkan sebagai proses penanaman nilai-nilai, atau proses menjadikan nilai-nilai yang dianut suatu masyarakat diterima, dipahami, diyakini kebenarannya dan kemudian dijadikan pembimbing berperilaku atau bertindak oleh warga suatu masyarakat, sedang sosialisasi adalah proses memperkenalkan dan membiasakan anak pada berbagai jenis individu lain, berbagai kedudukan dan peran, berbagai kategori sosial, kelompok dan golongan, serta nilai, norma dan aturan yang berlaku dalam berinteraksi dengan individu dan kelompok tersebut.” (Heddy SAP, 2005:21) Nilai etika dasar akan lebih mudah

diterapkan kepada anak melalui proses bermain. Beberapa nilai etika yang dapat diperoleh melalui pembelajaran ini adalah kesabaran, kekeluargaan, taat pada peraturan, menghormati sesama, dan lain sebagainya.

Media yang dipilih untuk pembelajaran etika dasar melalui permainan tradisional ini adalah buku ilustrasi. Buku dipilih sebagai media karena buku merupakan media yang mudah dijangkau oleh masyarakat umum serta dapat digunakan tanpa perlu bantuan alat lain sehingga dapat digunakan kapan saja, di mana saja, dan oleh siapa saja. Selain itu, buku juga dapat membantu anak untuk menerapkan kegemaran membaca sejak dini. Membaca sejak dini penting untuk diterapkan karena pada saat kita membaca, semua rangsangan otak yaitu sensori, persepsi, sekuensial (tata urutan kerja), pengalaman, berpikir, belajar, asosiasi dan afeksi akan dapat bekerja secara bersamaan. Sedangkan ilustrasi yang akan digunakan adalah gambar yang dibuat dari cat air, yang digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi kepada target audiens. Ilustrasi dipilih karena menurut Drs. Suyadi (2007) 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. Misalnya: dalam cerita Andersen "Anak itik yang buruk", si anak itik harus digambarkan sebagai angsa, bukan bebek, Malin Kundang harus berkostum Minang dan sebagainya.
4. Ilustrasi dapat merangsang minat baca. Bila gambar-gambar dalam buku itu menarik, anak akan terangsang untuk membacanya (Suyadi, Par. 1).

### **Etika Dasar untuk Anak Usia Dini**

Etika dasar lebih mengarah kepada sebuah sebutan untuk nilai-nilai etika yang patut untuk diajarkan kepada anak terutama sejak dini. Bentuk-bentuk etika dasar adalah seperti sopan santun, hormat kepada orang yang lebih tua, jujur dan menghargai orang lain, bagaimana cara bersosialisasi yang baik dan benar di masyarakat, bertanggung jawab atas segala keputusan yang telah diambil dan lain sebagainya. Nilai-nilai ini perlu ditanamkan kepada anak sedari dini, karena dampak yang akan dihasilkan begitu berguna dan bermanfaat bagi kehidupan anak kelak.

Penanaman nilai etika dasar ini bisa dilakukan dengan berbagai macam cara. Cara utama adalah dengan berbicara kepada anak secara langsung. Peran guru dan orang tua disini sangatlah penting karena mereka merupakan sosok yang sangat dilihat dan dipanut oleh anak pada umumnya. Cara lainnya adalah dengan memberikan anak buku-buku bacaan yang memiliki nilai-nilai positif. Ada lagi cara supaya anak dapat langsung mengerti, yaitu dengan praktek secara langsung. Jika anak melakukan kesalahan, orang tua dapat menegur dan memberi pengertian tentang sikap benar yang seharusnya dilakukan. Orang tua harus memberikan contoh yang baik pula kepada anak, karena mereka adalah salah satu figur yang sering dicontoh oleh anak-anak.

### **Karakteristik Bermain Anak**

Adapun beberapa karakteristik bermain mencakup:

- a. Bermain dilakukan karena kesukarelaan bukan paksaan.
- b. Bermain merupakan kegiatan yang dinikmati anak.
- c. Tanpa iming-iming apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan.
- d. Dalam bermain, aktivitas menjadi kegiatan yang penting.
- e. Bermain menuntut partisipasi aktif secara fisik dan mental.
- f. Bermain itu bebas.
- g. Dalam bermain anak bertingkah laku secara spontan.
- h. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku (anak).

### **Definisi Permainan Tradisional**

Permainan memiliki macam jenis, mulai dari permainan mengasah keterampilan berfikir atau motorik, permainan yang berkelompok ataupun perorangan, permainan *outdoor* ataupun *indoor*, dan lain sebagainya. Sekarang ini, permainan yang lebih populer dan lebih diminati adalah permainan yang modern yang dapat dimainkan di *gadget* ataupun komputer. Permainan modern memiliki dampak positif juga negatif. Dengan memainkan permainan modern, anak akan terkesan memiliki pengetahuan akan teknologi yang lebih maju. Namun ada pula hal-hal buruk yang dapat berdampak pada anak yang harus diperhatikan dari permainan modern ini, seperti sifat anak yang menjadi individualistis, pengetahuan anak dalam bersosialisasi di masyarakat kurang, dan lain sebagainya.

Berbeda halnya dengan permainan tradisional. Banyak anak generasi sekarang tidak tahu menahu bila ditanya tentang permainan tradisional. Dahulu, permainan tradisional sangat digemari oleh anak-anak nusantara. Selain menyenangkan, juga banyak manfaat positif yang dapat diperoleh dari permainan

tradisional ini. Namun permainan modern dan alat-alat hiburan canggih lainnya mulai bermunculan dan membuat permainan tradisional terlupakan.

Nurlan Kusmaedi berpendapat bahwa "Permainan/olahraga tradisional adalah jenis kegiatan yang mengandung aturan-aturan khusus yang merupakan cerminan karakter dan berasal atau berakar dari budaya asli masyarakat Indonesia" (2010: 24). Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat, dan merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan sosial.

Istilah permainan berasal dari kata dasar main. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke-2, terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pustaka, arti kata main adalah melakukan permainan untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang, baik menggunakan alat-alat tertentu atau tidak menggunakan alat. Jadi main merupakan kata kerja. Sedang permainan merupakan kata benda jadian untuk member sebutan pada sesuatu yang jika dilakukan dengan baik akan membuat senang hati si pelaku.

Istilah tradisional dari kata tradisi. Menurut buku kamus tersebut, arti tradisi adalah adat kebiasaan yang turun temurun dan masih dijalankan di masyarakat; atau penilaian/anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan cara yang paling baik. Adat adalah aturan berupa perbuatan dan sebagainya yang lazim di turuti atau dilakukan sejak dahulu kala. Kebiasaan adalah sesuatu yang biasa dilakukan. Namun adat berarti pula wujud gagasan kebudayaan yang terdiri atas nilai-nilai budaya, norma, hukuman, dan aturan-aturan yang satu dengan yang lainnya berkaitan menjadi satu sistem. Sedang tradisioal mempunyai arti sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma adat kebiasaan yang ada secara turun temurun. Namun tradisional mempunyai arti lain menurut tradisi. Maka permainan tradisional mempunyai makna sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi sei pelaku.

Permainan tradisional secara umum dapat dikategorikan sebagai salah satu bagian dari seni. Seni merupakan salah satu hasil budaya sebuah masyarakat, dan seni diidentifikasi sebagai suatu hasil karya yang diciptakan oleh manusia dengan bakat. Sedangkan kata kesenian berarti perihal seni, yaitu hal yang berkaitan dengan seni, dengan keindahan. Secara umum seni dan kesenian terbagi menjadi 4

kategori yaitu seni gerak, seni suara, seni rupa, dan permainan tradisional.

### **Metode Perancangan**

Metode pengumpulan data pada perancangan ini menggunakan metode kepustakaan, internet dan observasi. Metode kepustakaan dilakukan dengan cara meneliti informasi – informasi yang didapat lewat media cetak yang berisi data – data yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti. Media cetak ini dapat berupa buku, majalah, koran, ataupun jurnal. Dalam metode ini akan dicari data tentang psikologi anak yang berhubungan dengan pengaruh motorik pada perkembangan sosiologi anak, serta macam dan jenis permainan tradisional.

Metode internet dilakukan dengan cara mencari data dan informasi lewat media internet dimana data dan informasi yang diteliti berupa artikel ataupun respon seseorang pada suatu forum web tertentu. Data yang dicari berupa informasi tentang forum-forum atau komunitas dunia maya permainan tradisional.

Observasi akan dilakukan di toko buku Gramedia. Yang akan diamati adalah anak-anak yang membeli buku; jenis buku apa saja yang dibeli, jenis buku apa yang paling menarik minat anak, dan lain sebagainya.

### **Metode Analisa Data**

Analisa data yang akan digunakan menggunakan metode kualitatif, dimana data yang sudah terkumpul diproses, data verbal dianalisa dan diolah kata-katanya sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan visual akan dibuat secara ilustrasi, yang sesuai dengan kebutuhan sasaran perancangan.

### **Analisis/Pembahasan**

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang sebuah media yang mampu menyajikan informasi mengenai beberapa permainan tradisional Indonesia dengan menarik. Media yang akan digunakan adalah buku ilustrasi, informasi akan disampaikan kepada target *audience* sehingga mereka dapat mengenal dan memainkan permainan tradisional tersebut. Selain itu, juga akan disampaikan manfaat-manfaat dan nilai-nilai etika dasar yang sangat penting. Dengan ini, target *audience* akan mendapatkan informasi-informasi yang baru tentang permainan tradisional Indonesia. Di dalam buku ilustrasi ini juga disisipkan halaman-halaman interaktif sederhana seperti *pick-a-boo* (berupa kejutan yang harus dibuka pada halaman buku, seperti amplop) dan *pull-up* (dibuka dengan cara ditarik).

#### a. Target Audience

*Target audience* adalah anak laki-laki dan perempuan usia 6-11 tahun dengan status ekonomi sosial menengah dan menengah ke atas. Menikmati kegiatan bermain, memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, memiliki imajinasi yang kuat dan apresiasi yang besar terhadap buku, serta memiliki semangat pantang menyerah yang tinggi. Bertempat tinggal di Surabaya.

Demografis : anak laki-laki dan perempuan berusia 6-11 tahun yang termasuk ke dalam golongan kelas menengah dan menengah ke atas dalam kelas sosial masyarakat.

Geografis : Bertempat tinggal di kota-kota besar khususnya Surabaya, dan tidak menutup kemungkinan untuk yang bertempat tinggal di kota Jakarta, Bandung, Semarang dan Solo.

Psikografis : Memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, apresiasi akan buku sangat besar, memiliki semangat pantang menyerah yang tinggi dan imajinasi yang kuat.

Behavioral : Menikmati kegiatan bermain, aktif dalam kegiatan outdoor, energik.

#### b. Target Market

Target market juga disebut sebagai target sekunder, yang merupakan orang tua dari anak usia 6-11 tahun. Orang tua diharapkan berperan untuk membimbing dan mengarahkan anak terutama usia target primer yaitu 6-11 tahun dalam memahami subjek perancangan.

Demografis : Ayah dan ibu, jenis kelamin laki-laki dan perempuan usia 28-40 tahun, serta termasuk ke dalam golongan kelas sosial menengah dan menengah ke atas.

Geografis : Bertempat tinggal di kota-kota besar khususnya Surabaya, dan tidak menutup kemungkinan untuk yang bertempat tinggal di kota Jakarta, Bandung, Semarang dan Solo.

Psikografis : Memiliki pengetahuan yang luas dan pikiran yang terbuka, mampu membimbing anak dengan baik, peduli terhadap unsur budaya Indonesia.

Behavioral : Memiliki pengalaman terhadap permainan tradisional (pernah memainkan).

#### Penjaringan Ide

Desain dan layout dari buku ilustrasi didapat melalui pembuatan sketsa-sketsa kasar. Sketsa ini membantu perancang dalam proses visualisasi dari foto asli menjadi gambar ilustrasi dengan gaya perancang sendiri.

Ide-ide didapat melalui pembuatan-pembuatan sketsa kasar yang dapat membantu perancang dalam menentukan *setting* serta tokoh dalam buku ilustrasi ini. Sketsa-sketsa ini mengacu dari foto-foto dan/atau gambar-gambar nyata yang diperoleh dari beberapa blog dan situs di internet, yang kemudian

digabungkan dengan gaya desain perancang sehingga dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan target perancangan.

#### Isi dan Tema Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi ini berisi tentang informasi-informasi penting seputar beberapa permainan tradisional Indonesia, seperti jumlah pemain yang dibutuhkan dan cara/petunjuk untuk bermain. Terdapat gambar-gambar tentang alat yang dibutuhkan untuk bermain serta gambar adegan cara permainan tersebut dimainkan. Juga disisipi beberapa kalimat-kalimat sederhana yang berupa informasi tentang nilai-nilai apa saja yang didapat dari bermain permainan tradisional tersebut.

#### Gaya Visual/Grafis

Perancangan buku ilustrasi ini akan berbentuk 2D dengan menggunakan gambar semi kartun dalam penyampaian informasi terkait. Gambar yang akan disajikan adalah beberapa permainan tradisional Indonesia yang telah ditentukan, yang terkait dengan alat-alat yang dibutuhkan dan cara bermainnya. Karena buku ilustrasi yang akan dirancang berisi informasi penting mengenai permainan tradisional Indonesia, maka gaya yang digunakan tidak bisa sepenuhnya kartun melainkan semi kartun. Sedangkan gaya layout yang digunakan lebih cenderung ke gaya yang sederhana dan modern.

#### Isi Buku

Buku ilustrasi ini akan berisi tentang 6 permainan tradisional Indonesia yang masing-masing mengajarkan nilai etika dasar kepada anak. Permainan tradisional di dalam buku ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu 3 buah permainan yang dimainkan dalam kelompok besar (3-8 orang) dan 3 buah permainan yang dimainkan oleh maksimal 2 orang pemain. Permainan yang dimainkan dalam kelompok besar adalah galasin/gobak sodor, bentengan dan lompat tali. Permainan yang dimainkan dalam kelompok kecil adalah engrang, dakon dan bekel. Pada tiap-tiap permainan, halaman akan didominasi oleh ilustrasi gambar permainan yang terkait, dan pada halaman selanjutnya akan disertakan penjelasan mengenai peraturan dan cara bermain permainan tersebut serta disertakan beberapa ilustrasi pendukung.

#### Gobak sodor

Ada seorang narator yang menjelaskan tentang permainan tradisional. Kemudian, ia meminta teman-temannya untuk berkumpul dan mendengarkan, lalu mempraktekkannya. Pertama mereka membagi kelompok menjadi 2, kemudian melakukan "pingsut" untuk menentukan tim mana yang berjaga dan mana tim yang menyodor. Di tengah permainan ada salah satu anggota kelompok sodor yang terkena sentuh, tetapi seorang teman mereka berhasil melewati semua

anggota jaga sampai kembali ke garis akhir sehingga mereka memenangkan permainan tersebut. Nilai etika dasar yang ditonjolkan melalui permainan gobak sodor ini adalah rasa saling tolong menolong dan rasa saling mendukung antar teman, semangat pantang menyerah dan tidak mudah putus asa, serta kejujuran.

#### Bentengan

Seorang anak berperan sebagai narator, ia menjelaskan tentang permainan bentengan kemudian meminta teman-temannya untuk mencari benteng untuk masing-masing kelompok yang akan digunakan untuk bermain. Lalu permainan dimulai. Ada anggota tim yang menjadi sandera, ada pula yang dibebaskan. Pada akhir permainan, kelompok yang berhasil menduduki benteng lawan atau berhasil menyandera semua anggota tim lawan dinyatakan menang. Nilai etika dasar yang dapat diperoleh melalui permainan bentengan ini adalah kejujuran dan solidaritas atau rasa kebersamaan.

#### Lompat Tali

Seorang anak berperan sebagai narator menjelaskan tentang bagaimana membuat tali karet, kemudian ia meminta teman-temannya untuk bermain. Kemudian ia menjelaskan bahwa di dalam permainan lompat tali tiap-tiap pemain harus melalui 2 level ketinggian. Pada level pertama para pemain tidak boleh menyentuh tali saat melompat, sedangkan pada level kedua pemain diperbolehkan menyentuh tali asal berhasil melompat tanpa terlilit tali. Permainan tradisional ini mengajarkan kesabaran, kemampuan untuk mengambil keputusan dan menumbuhkan rasa percaya diri pada anak.

#### Egrang

Seorang anak menjelaskan tentang permainan egrang dan alat yang digunakan untuk bermain. Lalu ia menjelaskan bagaimana cara egrang tersebut dibuat. Ada anak lain yang mencoba menaikinya dan berhasil, kemudian ia mengajak teman-temannya yang lain untuk mencoba dan mengadakan adu kecepatan berjalan dengan egrang. Permainan tradisional egrang mengajarkan anak untuk tidak mudah menyerah, terutama dalam mencapai sebuah tujuan.

#### Bekelan

Seorang anak perempuan menjelaskan tentang bola bekel dan bijinya, sisi mana yang dianggap sebagai sisi atas, bawah dan samping. Kemudian ada 3 anak perempuan lagi bermain bekelan, mereka memulainya dengan melakukan "pingsut". Yang memenangkan "pingsut" mendapat giliran pertama untuk bermain. Permainan bekelan mengajarkan anak untuk bersabar (terutama dalam menunggu giliran main).

#### Dakon

Ada seorang anak perempuan yang menjadi narator dan menjelaskan cara bermain dakon. Kemudian 2 orang anak perempuan lain mulai mencoba memainkan

dakon. Selanjutnya sang narator menjelaskan bagaimana aturan jalan dakon yang benar. Dari permainan ini, anak dapat belajar untuk menentukan strategi permainan agar anak dapat memenangkan permainan ini, dan bersabar dalam menunggu giliran main.

#### Unsur Properti

##### Tali Karet



**Gambar 1. Properti Permainan Lompat Tali**

Sumber:

<http://blognyasukmasuci.wordpress.com/2012/06/12/permainan-lompat-tali-karet/>

##### Egrang



**Gambar 2. Properti Permainan Egrang**

Sumber: <http://www.tempatlibur.com/permainan-egrang-yang-terlupakan/>

##### Bekelan



**Gambar 3. Properti Permainan Bekel**

Sumber:

<http://djadoelantik.blogspot.com/2011/02/bola-bekel.html>

##### Dakon



**Gambar 4. Papan Permainan Dakon Untuk Putri Keraton**

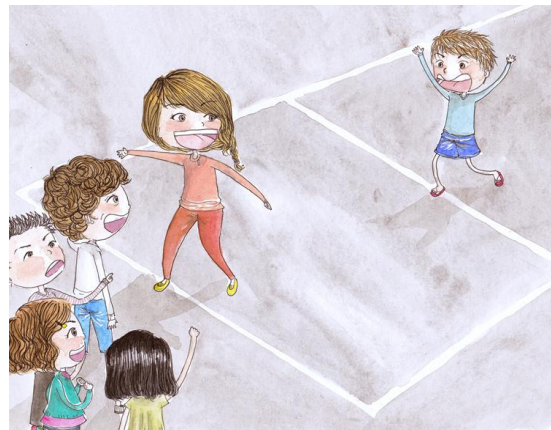
Sumber: <http://www.gedoor.com/2012/01/dakon-congklak/>



**Gambar 5. Papan permainan dakon jaman sekarang**

Sumber: <http://viandra-onepiece.blogspot.com/2012/09/permainan-tradisional-anak-indonesia.html>

**Setting Latar /Tempat**  
Permainan Gobak Sodor



**Gambar 6. Arena Bermain Untuk Gobak Sodor**

Sumber: <http://poskota.co.id/berita-terkini/2011/04/11/gobak-sodor-1000-orang-di-monas-pecahkan-rekor-muri>

**Permainan Bentengan**



**Gambar 7. Arena Bermain Untuk Bentengan**

Sumber:

<http://www.kaskus.co.id/thread/50f6fdeae374b47b0c00011/games-tradisional-membahana-tahun-90quot-quotbermain-sambil-berolahragaquot>

## Permainan Lompat Tali



**Gambar 8. Arena Bermain Lompat Tali**

Sumber:

<http://blognyasukmasuci.wordpress.com/2012/06/12/permainan-lompat-tali-karet/>



**Gambar 9. Arena Bermain Egrang**

Sumber:

<http://farida08.blogspot.com/2012/03/permainan-egrang.html>

## Permainan Egrang



## Tipografi

### Font Judul dan Sub-Judul

Untuk bagian judul dan sub-judul buku ilustrasi, *font* yang akan digunakan adalah gabungan antara *font* Wizzta dan Batik Gangster. Kedua *font* ini memiliki kesan tradisional serta unik, yang sangat diperlukan pada bagian judul sebagai gambaran akan isi dari buku ilustrasi itu sendiri. Namun pada *font* Batik Gangster, kesan yang ditampilkan masih kaku sehingga perlu ditambahkan sedikit lengkungan yang diambil dari *font* Wizzta.

A B C D E F G H I J K L M N

O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n

o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

.,:;!@#&%^&()\*=-+/  
~

**Gambar 10. Contoh font Wizzta**



A B C D E F G H I J K L M N  
 O P Q R S T U V W X Y Z  
 a b c d e f g h i j k l m n  
 o p q r s t u v w x y z  
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0  
 .,:!/?@ \$% &\*()-=+ /

Gambar 11. Contoh font Batik Gangster

b. Font Teks

Bagian isi harus menggunakan font yang sesuai dengan target audience yaitu anak usia 6-11 tahun, maka dari itu akan digunakan font Rabbit on The Moon dan font Anjelika Rose. Kedua font memiliki anatomi yang hampir sama serta ciri khas yang ramah dan lucu.

A B C D E F G H I J K L M N  
 O P Q R S T U V W X Y Z  
 a b c d e f g h i j k l m n  
 o p q r s t u v w x y z  
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0  
 .,:!/?@# \$%^&\*()-=+ /

Gambar 12. Contoh font Rabbit on The Moon

A B C D E F G H I J K L M N  
 O P Q R S T U V W X Y Z  
 a b c d e f g h i j k l m n  
 o p q r s t u v w x y z  
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0  
 .,:!/?@# \$%^&\*()-=+ /

Gambar 13. Contoh font Anjelika Rose

Tight Tissue



Gambar 14. Tight Tissue

Final



Gambar 15. Halaman Cover Depan dan Belakang



Gambar 16. Halaman 15 dan 16



Gambar 17. Halaman 17 dan 18



Gambar 18. Halaman 33 dan 34

## Kesimpulan

Dijaman modern seperti sekarang ini, unsur-unsur budaya sudah mulai terlupakan. Teknologi yang maju menjadi pengaruh besar karena masyarakat mengikuti perkembangan jaman tanpa menjaga budaya yang sudah sejak lama ada. Perancangan yang berbentuk buku ilustrasi ini dibuat dengan maksud untuk mengangkat kembali nilai-nilai budaya tersebut melalui permainan tradisional Indonesia. Masing-masing permainan tradisional tersebut memiliki unsur-unsur etika dasar yang perlu diajarkan untuk anak usia dini khususnya anak usia 6-11 tahun. Nilai-nilai etika dasar tersebut divisualisasikan melalui halaman interaktif agar target perancangan lebih tertarik untuk membacanya.

Dalam perancangan ini, ada beberapa kendala yang dihadapi oleh perancang seperti sulitnya mencari referensi, bagaimana cara menyampaikan maksud perancang agar target perancangan dapat menangkap dan mengerti pesan tersebut, serta sulitnya mencari *font* yang sesuai baik untuk *font* judul/sub judul maupun *font* teks isi.

Perancang mencoba memecahkan permasalahan yang disebutkan di atas melalui perancangan buku ilustrasi permainan tradisional yang berjudul "Permainan Rakyat Warisan Berharga". Alasan untuk memilih permainan tradisional Indonesia sebagai objek untuk mengenalkan kembali budaya Indonesia yang mulai punah serta untuk menanamkan nilai etika dasar adalah karena selain merupakan salah satu kebudayaan yang sudah sejak lama ada, permainan tradisional juga memiliki banyak nilai positif bagi para pemainnya. Nilai-nilai positif tersebut dapat dikaitkan dengan nilai-nilai etika dasar yang ingin disampaikan oleh perancang kepada target perancangan. Di samping itu,

target perancangan yang merupakan anak usia 6-11 tahun masih senang bermain sehingga mereka akan tertarik dengan permainan tradisional.

## Daftar Referensi

Achroni, Keen. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera, 2012.

Damon, William. *Social and Personality Development*. New York: W. W. Norton & Company, Inc., 1983.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Utama, 1988.

Dharmamulya, Sukirman. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press, 2005.

Husna M, A. *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Andi. 2009.

Kartono, Kartini. *Psikologi Anak*. Bandung: Penerbit Alumni, 1986.

Kusmaedi, Nurlan, dkk. *Permainan Tradisional*. Bandung: FPOK UPI. 2010.

Mussen, P.H., Conger, J.J., Kagan, J., Houston, A.C. 1994. *Child Psychology* (Edisi VI). Jakarta: Arcan.

Nanang, Martinus. *Etika*. Unmulnet Member. 2000.

Sproul, R. C., "Etika dan Sikap Orang Kristen". Gandum Mas. 1991.

Suseno, Franz Magnis. *Etika Dasar: Masalah-Masalah Pokok Filsafat Moral*. Kanisiua, 1987.

Yurisaldi, Arman. *Metode Aktivitas Otak*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama, 2010.

Awanbiru. *Pengertian Kartun*. 21 Oktober 2009. Diunduh 18 Maret 2013 dari <http://awanbiru-awan.blogspot.com/2009/10/pengertian-kartun.html>

Blogger. *Dakon*. Juli 2012. Diunduh 30 Maret 2013 dari <http://dakontradisional.blogspot.com/2012/07/dakon.html>

Chirpy Printing. *Contoh Brochure Layout*. 2012.  
Diunduh 9 Maret 2013 dari  
<http://chirpyprinting.com/layout.html>

Diancahyadi. *Cetak : Sebuah Pengantar*. 2011.  
Diunduh 1 April 2013 dari  
<http://blog.unm.ac.id/diancahyadi/tulisan-saya/cetak-sebuah-pengantar/>

Pakpar 59. (2008, Desember). *Hand Out Kelas VIII*.  
2008. n. p. 31 Maret 2009. Diunduh 30 Maret 2013  
dari <http://pakpar59.blogspot.com/2008/12/hand-out-kelas-viii.html>

Suyadi. 2007. *Ilustrasi Buku Anak-Anak, Sebuah Pengantar*. 2 Maret 2008. 3 November 2012.  
Diunduh 25 Maret 2013 dari  
<http://karpetbiru.multiply.com/journal/item/21/Tutoria-1-ILUSTRASI-BUKU-ANAK-ANAK-sebuah-Pengantar>

Sydh. *Cara Mengajarkan Etika Kepada Anak Sesuai Usianya*. "Kumpul Berita". Diunduh 25 Maret 2013  
dari <http://www.kumpulberita.com/2011/05/cara-mengajarkan-etika-kepada-anak.html>

Tanudjaja, Bing Bedjo. "Bentuk-bentuk Kartunal Sebagai Medium Penyampaian Pesan dalam Iklan."  
*Nirmana* 2. 4 (Juli 2002): 169-178.

[puslit.petra.ac.id/journals/pdf.php?PublishedID=DKV0204020](http://puslit.petra.ac.id/journals/pdf.php?PublishedID=DKV0204020)