TUGAS AKHIR - RD 141558

PERANCANGAN BUKU VISUAL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK JAWA TIMUR

ADHITYA RIZKY PERDANA
3411100141

Dosen Pembibimbing :
Senja Aprela A., ST, MDs.
NIP : 198304102006042001

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Desain Produk
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018

TUGAS AKHIR – RD 141558

PERANCANGAN BUKU VISUAL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK JAWA TIMUR

Mahasiswa :
Adhitya Rizky Perdana
NRP. 3411100141

Dosen Pembimbing :
Senja Aprela A.,ST,MDs.
NIP. 198304102006042001

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Desain Produk
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya
2018

(Halaman ini sengaja di kosongkan)

FINAL PROJECT – **RD 141558**

DESIGNING A GAMEPLAY INTRODUCTION VISUAL BOOK OF EAST JAVANESE TRADITIONAL GAMES FOR KIDS

Student :
Adhitya Rizky Perdana
NRP. 3411100141

Lecturer :
Senja Aprela A.,ST,MDs.
NIP. 198304102006042001

Visual Comunication Design
Departmen Product Design
Faculty of Architecture, Design and Planning
Sepuluh Nopermber Institute of Technology
Surabaya 2018

(Halaman ini sengaja di kosongkan)

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN BUKU VISUAL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK JAWA TIMUR

TUGAS AKHIR/ RD 141558

Disusun untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)
Pada
Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Departemen Desain Produk
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :
Adhitya Rizky Perdana
NRP. 3411100141

Surabaya, 7 Agustus 2018

Periode Wisuda: 118 (September 2018)

Mengetahui, Kepala Departemen Desain Produk	Disetujui, Dosen Pembimbing
Ellya Zulaikha S.T, M.Sn, Ph.D	**Senja Aprela Agustin, S.T, M.Ds**
NIP. 19751014 200312 2 001	NIP. 19830410 20064 2 001

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan InstitutTeknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Dengan ini Menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul "**PERANCANGAN BUKU VISUAL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK JAWA TIMUR**" adalah :

1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.

2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan mengunakan data-data hasil pelaksanaan kerja praktek dalam proyek tersebut.

Demikian penyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan tugas akhir ini dibatalkan

Surabaya, 28 Agustus 2018
Yang membuat penyataan

(Adhitya Rizky Perdana)
NRP. 3411100141

Perancangan Buku Visual Sebagai Media Penganalan Permainan Tradisional Anak Jawa Timur

Nama	: Adhitya Rizky Perdana
NRP	: 3411100141
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Jurusan	: Desain Produk – FADP –ITS
Pembimbing	: Senja Aprela A., ST, MDs.

Abstraksi

Permainan tradisional adalah permainan yang sangat popular sebelum permainan modern masuk ke Indonesia yang diturunkan dari suatu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional saat ini kurang digemari oleh anak- anak di karenakan permainan baru yang berbasis teknologi komputer. Tak heran jika permainan tradisional mulai terlupakan bahkan tidak sedikit dari anak-anak Indonesia yang sama sekali tidak mengenal permainan tradisional daerah masing-masing. Akibat perkembangan jaman dan kurangnya perhatian orang tua terhadap anak, menjadikan anak lebih memilih permainan digital yang lebih praktis.

Proses perancangan ini dilakukan dengan menggunakan beberapa metode penelitian. Tahap pertama, penulis melakukan tahap pengumpulan data dengan melakukan studi lapangan berupa *depth interview* terhadap para ahli, dan pembagian kuisioner kepada anak-anak sekolah dasar. Tahap kedua melakukan studi komperatif untuk membandingkan konten yang dimiliki kompetitor, komperator, studi eksisting, serta studi literatur. Dari hasil kuisioner, maka penulis melakukan identifikasi masalah yang nantinya akan dianalisis mendalam untuk menentukan solusi desain yang tepat. Tahap terakhir dari perancangan ini, yaitu pengambilan keputusan dan dilanjutkan dengan proses evaluasi hinga akhirnya menghasilkan desain yang tepat.

Buku visual ini bertujuan mengajak audiens untuk belajar dan berekreasi dalam permainan tradisional Jawa Timur, hingga nantinya mereka dapat belajar, bermain, dan mengetahui kebudayaan Jawa Timur. Media buku berfungsi sebagai media komunikasi serta pengetahuan yang memiliki jangka waktu panjang dan diharapkan menjadi media yang dapat mengembangkan dan melestarikan permainan tradisional Jawa Timur kepada masyarakat. Buku ini dikuatkan oleh kontennya, terdapat 10 permainan tanpa alat dan 7 permainan dengan alat dengan konsep infografis agar memudahkan audiens dalam memahami isi konten. Konsep tersebut akan terlihat pada setiap halaman buku visual dan menjadi daya tarik yang khas bagi buku ini.

Kata Kunci : Buku Visual, Edukasi, Menyenangkan, Permainan tradisional, Rekreasi.

(Halaman ini sengaja di kosongkan)

DESIGNING A GAMEPLAY INTRODUCTION VISUAL BOOK OF EAST JAVANESE TRADITIONAL GAMES FOR KIDS

Name	*:* Adhitya Rizky Perdana
NRP	*:* 083111400141
Major	*: Visual Communication Design*
Departmen	*: Product Design – FADP –ITS*
Supervisor	*: Senja Aprela A., ST, MDs.*

Abstract

Traditional gameplay is a very popular game before modern games enter Indonesia which is passed down from one generation to the next. Traditional games are currently less favored by children in because of new games based on computer technology. No wonder if the traditional game began to be forgotten, not even a few of the children of Indonesia who are not familiar with the traditional game of their respective regions. Due to the development of the era and the lack of attention of parents to children, making children prefer a more practical digital games.

The design process is done by using several research methods. The first stage, the authors perform the data collection phase by conducting field studies in the form of depth interviews to experts, and the distribution of questionnaires to elementary school children. The second phase of comparative study to compare content owned competitors, komperator, existing studies, and literature studies. From the results of the questionnaire, the authors identify problems that will be analyzed in depth to determine the right design solution. The last stage of this design, namely decision making and continued with the evaluation process hinga finally produce the right design.

This visual book aims to invite the audience to learn and berekreasi in traditional game of East Java, until later they can learn, play, and know the culture of East Java. Book media serves as a medium of communication and knowledge that has a long term and is expected to become a medium that can develop and preserve the traditional games of East Java to the community. This book is strengthened by its content, there are 10 games without tools and 7 games with tools with infographic concept to make it easier for the audience to understand the contents of the content. The concept will be visible on every page of the visual book and a special attraction for this book.

Keywords: *Visual Book, Education, Fun,Traditional Games, Recreation.*

(Halaman ini sengaja di kosongkan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan karunia, rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan tugas akhir dengan judul "Perancangan Buku Visual Permainan Tradisional Jawa Timur" dapat diselesaikan karena bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu disampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungannya dalam kegiatan penelitian, yaitu kepada :

1. Bapak Sisto Djatmiko, Ibu Elly Rosmita Napitu, Kakak Adheria Napitu, dan Adik Audrella Salsabilla Putri yang telah banyak memberikan doa, dukungan, cinta – kasih sayang dan nasihat selama penyusunan laporan tugas akhir berlangsung.
2. Bapak Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, dan Ibu Senja Aprela A., ST., MDs. Sebagai Dosen Pembimbing yang dengan sangat sabar memberikan bimbingan, motivasi, kritik, saran dan ilmunya sebelum, selama dan setelah kegiatan perancangan.
3. Bapak Sayatman, S.sn., M.Si., Bapak Nugrahardi Ramadhani, SSn.,MT, Bapak Baroto Tavip Indrojarwo, Ir., M.Si., Bapak R.Eka Rizkiantono, SSn, MDs. Ibu Kartika Kusuma W.,ST.,Msi. Bapak Didit Prasetyo, ST.,MDs. sebagai Dosen Penguji pada Kolokium I, Kolokium II, Kolokium III, dan Kolokium IV tentang Perancangan tugas akhir yang juga telah memberikan motivasi serta berbagai kritik, saran dan ilmunya.
4. Bapak Sri Edi Tjahyo Kuncoro (Seksi Koleksi Budaya, Mpu Tantular), Syaiful Huda (Kasi Olahraga Umum dan Olahraga Rekreasi Bidang Olahraga, Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Malang), Indah (Kasi Olahraga Umum dan Tradisional Bidang Olahraga Rekreasi, Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Surabaya) yang telah memberikan berbagai informasi dan meluangkan waktu untuk laporan tugas akhir.
5. Bapak Henri Nur Cahyo (Penulis dan Pengamat Budaya Jawa Timur), yang telah memberikan berbagai informasi, meluangkan waktu, memberikan solusi dan bantuan untuk menyelesaikan proyek buku visual yang menjadi subyek tugas akhir.
6. Teman – teman tercinta Ade Entryas Putri, Avira Paramastuti, A Pratama Hendra K H, Bangkit Myarso, Septa Anto, Pradana Rizky, Alifka Hamman Nugroho, Yasinta R. Alifia Indrasandi, Azrul Sukma, Oki Surya Bagus, Putri Elysia, Kartika Rahmawati, Maulana Rizky Hantoro, Ryan Choirul Makkih, Andreas Suluh, Andy

Paradipta, Achnita Banis, Alodia Fernanda, Amanda Marsiella Putri Kinanti, Afenia Putri Antasari, Indah Kurnia, Hendiyatma Pramarda, Binggi, Alif Dwi Prasetyo, Yaptama Setyawan, Ferdian Lutfi, Agusta Yuono, Rizaldi Febrian, Azhar Al Ayyubi, Bayu Pratama Wirasakti, Hilyatul Ilmi Al-Ayyubi, Raisha Regina Julianti, dan Erninda Harits yang selalu memberikan do'a, semangat, motivasi, hiburan, dukungan, dan wawasan baru selama proses penyusunan laporan tugas akhir.

7. Tidak lupa juga saya mengucapkan terima kasih kepada teman–teman ruang tugas akhir yang selama ini memberi semangat maupun bantuan langsung maupun tidak langsung.
8. Teman - teman Angkatan 2011 yang sudah menjadi pengalaman tak terlupakan selama perkuliahan dan teman – teman yang telah memberi banyak dukungan, semangat dan doa selama pelaksanaan kegiatan perancangan ini.
9. Semua pihak lain yang telah membantu pelaksanaan kegiatan ini hingga selesai. Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan mengingat segala keterbatasan yang ada pada diri penulis. Besar harapan penulis semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi semua pihak. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini berguna bagi rekan-rekan mahasiswa Desain Komunikasi Visual dan mahasiswa Desain Komunikasi Visual lainnya, khususnya bagi yang membutuhkan.

Surabaya, 2018

Penulis

DAFTAR ISI

Judul Bahasa Indonesia i
Judul Bahasa Inggris iii
Lembar Pengesahan v
Pernyataan Keaslian Karya Tulis vii
Abstrak ix
Abstract xi
Kata Pengantar xiii
Daftar Isi xv
Daftar Gambar xix
Daftar Tabel dan Bagan xxiii
Bab 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 3
1.3 Rumusan Masalah 3
1.4 Tujuan dan Relevansi 3
1.5 Batasan Masalah 4
1.6 Sistematika Penulisan 4
Bab 2 STUDI LITERATUR 7
2.1 Landasan Teori 7
2.2 Kajian Bermain 7
2.2.1 Definisi Bermain 7
2.2.2 Tahap Perkembangan Bermain 8
2.3 Kajian Tentang Perkembangan Permainan Pada Anak 11
2.3.1 Prinsip Permainan 11
2.3.2 Permainan Tradisional 13
2.4 Kajian Tentang Buku 15
2.4.1 Sistematika Buku 15
2.4.2 Bahasa Penulisan 16
2.4.3 Buku Visual 16
2.5 Kajian Elemen Visual 17
2.5.1 Gaya Gambar 17
2.5.2 Teori Warna 18

2.5.3 Tinjauan Teoiri Layout 19
2.5.4 Pola Layout 20
2.5.5 Elemen Layout 21
2.5.6 Tipografi 25
2.5.7 Infografis 28
2.6 *Binding* Buku 29
2.7 Studi Kompetitor 31
2.8 Studi Komparator 37
Bab 3 METODOLOGI PERANCANGAN 43
3.1 Metode Penelitian 43
3.2 Teknik *Sampling* 45
3.2.1 Populasi 45
3.2.2 Sample Responden 46
3.3 Jenis dan Sumber Data 46
3.3.1 Jenis Data 46
3.3.2 Sumber Data 47
3.4 Metode Penelitian 54
3.5 Teknik Perancangan 55
3.5.1 Konsep Desain 55
3.6 Analisa Hasil Riset 55
3.6.1 *Depth Interview* 55
3.6.2 Kuisioner 61
3.6.3 Observasi 62
Bab 4 KONSEP DESAIN 67
4.1 Deskripsi Perancangan 67
4.1.1 Output 67
4.1.2 Tujuan Perancangan Buku Visual 68
4.2 Konsep Desain 68
4.2.1 Big Idea 68
4.2.2 Konsep Media 69
4.2.3 Konsep Pengembangan 70
4.2.4 Konsep Visual 71
4.2.4.1 Ilustrasi 71
4.2.4.2 *Anatomy Layout* 72

4.2.4.3 *Layout* 72
4.2.4.4 Warna 72
4.2.4.5 Tipografi 72
4.3 Kriteria Desain 73
4.3.1 Gaya Bahasa dan Alur Cerita 73
4.3.2 Material dan Ukuran Buku 75
4.3.3 Distribusi dan Estimasi Produksi Buku 75
4.3.4 Struktur dan Konten Buku 77
4.3.5 Tipografi 80
4.3.5.1 Judul dan Subu Judul 80
4.3.5.2 *Body Text* 81
4.3.6 Warna 82
4.3.7 Visualisasi Konsep 91
4.3.7.1 Ilustrasi 93
4.3.7.2 Elemen Visual 96
4.3.7.3 Layout 97
4.4 Proses Desain 98
4.4.1 Proses Visual 99
4.4.2 Proses *Layout* 103
4.5 Alternatif Desain Digital 107
4.5.1 *Cover* Buku 107
4.5.2 Daftar Isi 108
4.5.3 Pembabakan 109
4.5.4 *Layout* Konten 110
4.5.5 Elemen Grafis 110
Bab 5 IMPLEMENTASI DESAIN 113
5.1 Metode Desain 113
5.2 Gaya Gambar 113
5.3 *Preliminary Design* 113
5.4 Konsep Visual 114
5.4.1 Tipografi 114
5.4.2 *Page Numbering* 115
5.4.3 *Grid* 115
5.4.4 Elemen Visual 116

5.4.5 Anatomi *Layout* 120
5.5 Konten Buku 120
5.5.1 Judul Buku 120
5.5.2 Judul Permainan 121
5.5.3 *Cover* 122
5.5.4 Hal Penerbit 122
5.5.5 Daftar Isi 123
5.5.6 Kata Pengantar 123
5.5.7 *Layout* Isi 124
5.5.8 Pembatas *Chapter* / Bab 125
5.5.9 Profil Penulis 127
5.5.10 Glosarium 127
5.6 *Preview* Buku 128
5.7 *Packaging* Buku 130
5.8 Penunjuk Halaman Buku 130
5.9 *User Test* 131
Bab 6 KESIMPULAN DAN SARAN 133
6.1 Kesimpulan 133
6.2 Saran 134
Daftar Pustaka 135
Lampiran 137
Lampiran 1 Hasil Kuisioner 138
Lampiran 2 Hasil Dokumentasi 145
Lampiran 3 Artikel dan Website 150
Lampiran 4 Konten Permainan 159
Biografi Penulis 193

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karakteristik gambar karikatur 18
Gambar 2.2 Pola *layou*t F 21
Gambar 2.3 *Sans serif* 26
Gambar 2.4 Contoh infografis statis 29
Gambar 2.5 Teknik penjilidan buku 30
Gambar 2.6 Teknik pembindingan buku 31
Gambar 2.7 *Cover* depan dan belakang permainan tradisional jawa 31
Gambar 2.8 illustrasi dalam buku permainan tradisional jawa 32
Gambar 2.9 *Layout* dalam buku permainan tradisional jawa..... 33
Gambar 2.10 *Cover* depan kumpulan permainan tradisional indonesia..... 33
Gambar 2.11 *Cover* belakang kumpulan permainan tradisional indonesia 34
Gambar 2.12 Illustrasi kumpulan permainan tradisional indonesia 35
Gambar 2.13 *Layout* kumpulan permainan tradisional indonesia 35
Gambar 2.14 *Cover* depan dan belakang ensiklopedia negeriku 35
Gambar 2.15 Illustrasi ensiklopedia negeriku 36
Gambar 2.16 *Layout* ensiklopedia negeriku 37
Gambar 2.17 *Cover* ensiklopedia cerdas dunia anak 38
Gambar 2.18 Illustrasi ensiklopedia cerdas dunia anak 39
Gambar 2.19 *Layout* ensiklopedia cerdas dunia anak 40
Gambar 2.20 *Cover* cerita anak dan kreativitas TRIO ABC..... 40
Gambar 2.21 Illustrasi cerita anak dan kreativitas TRIO ABC 41
Gambar 2.22 *Layout* cerita anak dan kreativitas TRIO ABC 42
Gambar 3.1 *Cover* permainan tradisional jawa..... 62
Gambar 3.2 Isi permainan tradisional jawa 63
Gambar 3.3 *Cover* permainan tradisional indonesia..... 63
Gambar 3.4 Isi permainan tradisional indonesia..... 64
Gambar 3.5 *Cover* ensiklopedia negeriku..... 65
Gambar 3.6 Isi ensiklopedia negeriku..... 65
Gambar 4.1 Font headline..... 81
Gambar 4.2 Font isi..... 81
Gambar 4.3 Warna identitas buku..... 82
Gambar 4.4 Warna judul buku..... 82
Gambar 4.5 Warna *cover* buku 83

Gambar 4.6 Warna karakter 91
Gambar 4.7 Ilustrasi yang digunakan 93
Gambar 4.8 Sketsa Karakter Anak Surabaya 94
Gambar 4.9 Sketsa Karakter Etnis Madura 94
Gambar 4.10 Sketsa Karakter Etnis Tionghoa 95
Gambar 4.11 Sketsa Karakter Etnis Arab 96
Gambar 4.12 Elemen Visual yang digunakan 97
Gambar 4.13 Penggunaan *grid* pada *layout* 97
Gambar 4.14 Proses ilustrasi 100
Gambar 4.15 Rujukan ilustrasi 101
Gambar 4.16 Rujukan ilustrasi 102
Gambar 4.17 Proses penggambaran ilustrasi pendukung 102
Gambar 4.18 Alternatif sketsa *cover* 102
Gambar 4.19 Alternatif sketsa daftar isi 104
Gambar 4.20 Alternatif sketsa konten 104
Gambar 4.21 Margin *layout* 105
Gambar 4.22 *Grid layout* 105
Gambar 4.23 Anatomy *layout* 106
Gambar 4.24 Alternatif *cover* 108
Gambar 4.25 Alternatif *layout* daftar isi 108
Gambar 4.26 Alternatif *layout* pembabakan 109
Gambar 4.27 Alternatif *layout* konten 110
Gambar 4.28 Alternatif judul buku 111
Gambar 4.29 Alternatif judul bab 112
Gambar 4.30 Alternatif judul sub bab 112
Gambar 4.31 Alternatif nomor halaman 112
Gambar 5.1 Font headline 114
Gambar 5.2 Font isi 114
Gambar 5.3 Page numbering 115
Gambar 5.4 *Grid* 116
Gambar 5.5 Elemen visual 119
Gambar 5.6 Anatomy *layout* 120
Gambar 5.7 Judul buku yang dipilih 121
Gambar 5.8 Judul permainan yang dipilih 121

Gambar 5.9 *Cover* buku yang dipilih 122
Gambar 5.10 Halaman penerbit yang dipilih 122
Gambar 5.11 Daftar isi yang dipilih 123
Gambar 5.12 Kata pengantar yang dipilih 124
Gambar 5.13 *Layout* yang dipilih 124
Gambar 5.14 Pembatas bab tanpa alat yang dipilih 125
Gambar 5.15 Pembatas bab dengan alat yang dipilih 126
Gambar 5.16 Halaman penulis yang dipilih 127
Gambar 5.17 Halaman glosarium yang dipilih 128
Gambar 5.18 Preview buku 129
Gambar 5.19 Packaging buku 130
Gambar 5.20 Penunjuk halaman buku 130
Gambar 5.21 Suasana post test 131

(Halaman ini sengaja di kosongkan)

DAFTAR TABEL DAN BAGAN

Tabel 3.1 Protokol depth interview 47
Tabel 3.2 Protokol kuisioner 61
Tabel 4.1 Material dan Ukuran Buku 75
Tabel 4.2 Permainan tradisional dengan alat 78
Tabel 4.3 Permainan tradisional tanpa alat 79
Bagan 4.1 Analisa Eksisting 73
Bagan 4.2 Formulasi Kriteria desain 73

(Halaman ini sengaja di kosongkan)

BAB l
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan tradisional adalah permainan yang sangat popular sebelum permainan modern masuk ke Indonesia. Permainan tradisional adalah permainan yang diturunkan dari suatu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional saat ini kurang digemari oleh anak- anak di karnakan permainan baru yang berbasis teknologi komputer. Kemunculan teknologi tersebut membuat hilangnya fungsi-fungsi yang ada di dalam permainan tradisional, seperti fungsi adaptasi, olahraga, melatih kecakapan berfikir, melatih keberanian, melatih jujur, sportif dan olah sosial seperti menumpuk kebersamaan lewat kerjasama dan membuat semakin banyak anak – anak yang mengalami obesitas dan gagap sosial.[1]

Banyaknya Tawaran media yang berkedok untuk pendidikan anak, kemajuan teknologi ini semakin menjadikan dolanan tradisional tidak mendapatkan kesempatan dan tempat.[2] Hal ini membuat nilai – nilai yang terdapat di dalam dolanan tersebut menjadi tergeser, nilai – nilai seperti nilai sosialisasi, nilai interaksi personal, nilai etika moral, nilai filsafat, nilai demokrasi, nilai pendidikan, nilai kepribadian, nilai keberanian, nilai kesehatan, nilai persatuan, dan nilai budaya. Sedangkan Anak sekarang yang bermain permainan modern mendapatkan nilai – nilai seperti agresivitas, kompetisi, dan individualisme.

Permainan tradisional tidak hanya sekedar sarana untuk bermain bagi anak, namun juga sebagai media untuk belajar. Banyaknya manfaat penting yang ada didalamnya. Untuk melestarikan pusaka budaya yang mempunyai makna dan fungsi sosial, sebagai sarana untuk persahabatan dan kerukunan anak, melatih kecerdasan, keuletan dan ketrampilan anak, mengembangkan

[1] Sutarto, Ayu. (2013). *Analisis Konteks Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Lokal Jawa Timur :* Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2013
[2] Nurcahyo, Henri, (1999). Jawa Pos 12 September 1999.

sikap sportif, solidaritas, dan kebersamaan, dan membuat anak- anak berani untuk berkompetisi.[3]

Sekretaris Seni Tradisi Lisan Jawa Timur, Bapak Henri Nurcahyo berpendapat bahwa permainan tradisional saat ini sudah tidak popular lagi dan sudah mulai berkurang peminatnya, karena para orang tua tidak pernah mengajari anak – anak untuk bermain, disebabkan minimnya pengetahuan orang tua tentang permainan tradisional.[4]

Kemajuan Teknologi, banyaknya teknologi baru seperti game komputer, *xbox, playstation, timezone* dan lain – lain. Permainan modern ini sudah masuk ke Jawa Timur baik secara *online* maupun *offline*.[5] banyak permainan teknologi yang lebih memikat anak – anak, permainan – permainan ini membuat anak – anak memilih berdiam diri dirumah, bermain *gadget* – *gadget*nya tanpa perlu bersosialisasi dengan teman – temannya di luar. Hal ini membuat anak – anak sekarang semakin jauh dari hubungan – hubungan perkawanan yang personal ke impersonal, menipisnya orientasi wawasan dari komunalistik ke individualistic, dan mempertegas perbedaan latar belakang ekonomi.

Kemajuan ekonomi yang semakin berkembang membuat semakin banyaknya ruang – ruang bermain yang disediakan di mall – mall, biasanya anak – anak bermain di mall – mall di sebabkan oleh orang tua yang tidak mau repot mengurus anaknya dan tidak mau anaknya bermain di luar rumah karena alasan – alasan tertentu. Hal ini membuat masyarakat menjadi konsumtif, membuat anak – anak gampang bermain dengan membayar.

Adapun beberapa disebabkan oleh perubahan sosial budaya yang berkembang di lingkungan masyarakat, permainan tradisional perlahan – lahan sudah mulai terlupakan oleh anak anak, dan sedikit anak yang mengenal permainan tradisional. karena anak sekarang yang sudah asik dengan permainan modernnya dan pola pembelajaran yang seperti saat ini,

[3] Sutarto, Ayu. (2013). *Analisis Konteks Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Lokal Jawa Timur :* Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2013

[4] Wawancara dengan Henri Nurcahyo, Budayawan, Sekretaris Seni Tradisi Lisan Jawa Timur

[5] Wawancara dengan Henri Nurcahyo, Budayawan, Sekretaris Seni Tradisi Lisan Jawa Timur

membuat anak-anak tidak mempunyai waktu untuk bermain permainan tradisional.[6]

Kebanyakan anak – anak mengenal permainan tradisional karena orang tua dan lingkungan sekitar. Sedangkan saat ini sedikit orang tua yang mengajarkan permainan tradisional kepada anaknya, maka dari itu peneliti bermaksud merancang sebuah Buku mengenai permainan tradisional anak Jawa Timur. Pemilihan media buku di karnakan buku adalah media yang sangat popular dan awet sepanjang masa. mengulas beberapa permainan tradisional anak Jawa Timur dilengkapi dengan deskripsi singkat permainan, cara bermain, dan manfaat dari bermain.

1.2 Identifikasi Masalah

a) Permainan tradisional Jawa Timur mulai ditinggalkan.
b) Kemajuan teknologi menggeser permainan tradisional.
c) Minimnya pengetahuan orang tua di Jawa Timur tentang Permainan Tradisional

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mencoba merumuskan masalah yang akan dibahas dalam penlitian ini yakni "Bagaimana merancang sebuah buku sebagai media pengenalan permainan tradisional anak Jawa Timur yang mudah dipahami?"

1.4 Tujuan dan Relevansi

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mendokumentasikan pengetahuan permainan tradisional anak Jawa Timur.

[6] Wawancara dengan Bapak Sri Edi Tjahyo Kuncoro, Seksi Koleksi Budaya, Mpu Tantular)

2. Memberikan informasi kepada anak – anak dengan cara yang menyenangkan.
3. Melestarikan dan mengabadikan permainan tradisional anak Jawa Timur.
4. Meningkatkan pengetahuan Anak - anak Jawa Timur mengenai permainan tradisional.
5. Memudahkan orang tua untuk mengajarkan cara bermain.
6. Menambah wawasan kebudayaan tradisional Jawa Timur.
7. Menjadi alternatif media edukasi permainan tradisional anak, sehingga meningkatkan pengetahuan anak dan orang tua.

1.5 Batasan Masalah

1. Perancangan ini akan membahas konten yang berkaitan dengan permainan tradisional anak Jawa Timur, yaitu permainan-permainan yang menggunakan alat serta yang tidak menggunakan alat meliputi deskripsi singkat permainan, tata cara bermain, dan lagu yang dinyanyikan saat bermain.

2. Jumlah permainan yang diangkat pada perancangan buku ini, yaitu 40 permainan tradisional anak Jawa Timur, dengan pembagian 20 permainan tradisional dengan menggunakan alat serta 20 jenis permainan tradisional Jawa Timur tanpa menggunakan alat.

1.6 Sistematika Penulisan

a. Bab I : Pendahuluan

Menguraikan latar belakang yang mendasari perancangan ini, mengidentifikasi masalah desain dan non desain, tujuan relefansi, lingkup proyek, serta sistematika penulisan.

b. Bab II : Studi Acuan

Menguraikan tentang teori-teori yang digunakan untuk mendukung penyelesaian masalah atau pencapaian tujuan, di perkuat oleh studi eksisting dan komparator dari media jenis yang pernah ada sebelumnya.

c. Bab III : Metodologi Perancangan

Membahas ini tentang gambaran yang lebih detail mengenai subyek desain dan kaitannya dengan masalah dan tinjauan tentang produk eksisting, jenis, dan sumber data, serta metode penelitian yang digunakan.

d. Bab IV : Konsep Desain

Bab ini membahas bagaimana proses merancang sebuah produk desain dari *preliminary*.

Sampai menjadi sebuah *prototype*.

e. Bab VI : Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi dari perancancangan dan saran untuk penelitian maupun perancangan media sejenis kedepan.

(Halaman ini sengaja di kosongkan)

BAB II
STUDI LITERATURE

2.1 Landasan Teori

Pada bab ini penulis akan mengemukakan Landasan teori yang berhubungan dengan pokok permasalahan yang akan di bahas. Landasan teori ini mencangkup dasar- dasar teori yang akan dipergunakan sebagai bahan acuan dalam meranacang buku seri.

2.2 Kajian Bermain

2.2.1 Definisi Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang penting dilakukan oleh seorang anak karena bermain meningkatkan kemampuan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya.[7] Bermain dapat menimbulkan banyak hal positif dalam diri anak. Dengan bermain, anak bisa berolah raga, bersosialisasi, dan belajar banyak hal, seperti mempelajari alat yang mereka mainkan, belajar memahami permainan yang dimainkan, belajar mengenali serta mengetahui karakter teman bermain. Belajar berkonflik dalam suatu lingkup lingkungan sosial, belajar mengatasi masalah, serta belajar bertoleransi satu sama lain.

Bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan.

Bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan.[8] Terdapat lima pengertian bermain:

---

[7] Damayanti, Ayu Dutika. 2009. *Toys For Kids (Kiat Memilih Mainan untuk Anak)*. Yogyakarta: Curvaksara. h. 21.

[8] Mulyadi, Seto. 2004. *Bermain dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain).* Jakarta: Papas Sinar Sinanti. h. 59.

1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak.
2. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivatsinya lebih bersifat intrinsik.
3. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
4. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
5. Memiliki hubungan sistematik yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, dan sebagainya.

Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari melalui aktivitas bermain. Bermain, jika ditinjau dari sumber kegembirannya dibagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Sedangkan jika ditinjau dari aktivitasnya, bermain dapat dibagi menjadi empat, yaitu bermain fisik, bermain kreatif, bermain imajinatif, dan bermain manipulative. Jenis bermain tersebut juag merupakan ciri bermain pada anak usia sekolah dasar dengan menekankan dengan alat (balok, bola, dan sebagainya) dan drama.

2.2.2 Tahap Perkembangan Bermain

Pada umumnya para ahli hanya membedakan atau mengkategorikan kegiatan bermain tanpa secara jelas mengemukakan bahwa suatu jenis kegiatan bermain lebih tinggi tingkatan perkembangannya dibandingkan dengan jenis kegiatan lainnya.

a. Jean Piaget

Adapun tahapan kegiatan bermain menurut Piaget adalah sebagai berikut:

1) Permainan Sensori Motorik (± 3 bulan - 1⁄2 tahun)

Bermain diambil pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum 3-4 bulan yang belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Sehingga merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut *reproductive assimilation*.

2) Permainan Simbolik (± 2 – 7 tahun)

Merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia 2 – 7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dan sebagainya. Seringkali anak hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain, misalnya sapu sebagai kuda-kudaan, sobekan kertas sebagai uang, dan lain-lain. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasi dan mengkosolidasi pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya.

3) Permainan Sosial yang Memiliki Aturan (± 8 – 11 tahun)

Pada usia 8 – 11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rules* di mana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan.

4) Permainan yang Memiliki Aturan dan Olah Raga (11 tahun ke atas)

Kegiatan bermain lainnya yang memiliki aturan adalah olah raga. Kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak

meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong *games* seperti kartu atau kasti. Anak senang melakukan baerulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya.

Jika dilihat tahapan perkembangan bermain menurut Piaget maka dapat disimpulkan bahwa bermain yang tadinya dilakukan untuk kesenangan lambat laun memiliki tujuan untuk hasil tertentu, seperti kemenangan atau memperoleh hasil kerja yang baik.

b. Elizabeth Bergner Hurlock

Adapun tahapan perkembangan bermain menurut Hurlock adalah sebagai berikut:

1) Tahapan Penjelajahan (*Exploratory Stage*)

Berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda di sekeliling lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihnya.

2) Tahapan Mainan (*Toys Stage*)

Tahapan ini mencapai puncaknya pada usia 5 – 6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Biasanya terjadi pada usia pra sekolah, anak-anak di taman kanak-kanak biasanya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

3 Tahap Bermain (*Play Stage*)

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuk ke sekolah dasar. Pada masa ini, jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi

games, olah raga, dan bentuk permainan lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

4) Tahap Melamun (*Daydream Stage*)

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, di mana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain.

Dari penjelasan di atas maka dapat dipahami bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan, perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematik dengan hal-hal di luar bermain (seperti perkembangan kreativitas), dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya, serta memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan tersebut. Masa bermain pada anak memiliki tahap-tahap yang sesuai dengan perkembangan anak, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dan sejalan juga dengan usia anak.

2.3 Kajian Tentang Perkembangan Permainan Pada Anak

2.3.1 Prinsip Permainan

Menurut Bredekamp dan Copple, bermain menyediakan suatu konteks bagi anak-anak untuk melatih keahlian yang baru diperoleh, dan juga untuk memfungsikan kapasitas berkembang mereka pada peran sosial baru, usaha atau tugas menantang, dan menyelesaikan masalah kompleks yang mereka mungkin tidak lakukan.[9]

[9] Pica, Rae. 2012. *Permainan-Permainan Pengembang Karakter Anak-Anak*. Jakarta: PT. Indeks. hal 9-10.

Permainan merupakan salah satu media alternatif yang bisa digunakan untuk menggantikan proses belajar mengajar konvensional. Media atau Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat, seperti sifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu desain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Bermain merupakan bagian penting yang tidak bisa dipisahkan dalam pertumbuhan seorang anak. Bermain membantu anak mengembangkan bukan hanya kemampuan kognitifnya namun juga mengajari anak untuk mengungkapkan emosi. Ada beberapa aspek yang dilibatkan ketika anak-anak sedang bermain. Aspek tersebut akan membantu pembentukan kepribadian ketika anak-anak melakukan permainan,[10] antara lain:

- **Aspek Fisik:** Dalam bermain, aspek fisik melibatkan berbagai pertumbuhan motorik kasar dan halus. Motorik kasar memampukan anak terampil dalam kegiatan berlari, memanjat, dan lain sebagainya. Sedangkan motorik halus memampukan anak terampil dalam bermain musik, menulis, dan rnerangkai benda.
- **Aspek Kognitif:** Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak untuk berpikir logis, mempelajari, memahami, kemudian mencari solusi memecahkan permasalahan.
- **Aspek Mental Psikologis:** Aspek mental psikologis berkaitan dengan keterampilan sosial, empati, kepemimpinan, dan bekerja sama. Perkembangan psikologis penting bagi perkembangan jiwa anak yang dapat mendukung kebahagiaan dan kesuksesan mereka.

[10] Supendi, Pepen dan Nurhidayat. 2007. *Fun Game.* Niaga Swadaya. hal 23-24.

Kemudian, jika ditinjau dari tujuan yang diperoleh dari permainannya, permainan sendiri terdiri dari tiga jenis,[11] yaitu:

- **Permainan Rekreatif,** yaitu permainan yang dirancang untuk sarana anak meluapkan emosi, melepas kejenuhan, tujuannya untuk mendapatkan kesenangan. Dalam permainan ini biasanya melibatkan gerak fisik, seperti yang dilakukan dalam permainan tradisional atau bermain berkelompok.
- **Permainan lnformatif,** yaitu permainan yang dirancang untuk memberikan informasi atau pengetahuan, bisa secara langsung dengan melakukan kegiatan berkunjung ke perpustakaan, maupun melalui media elektronik, misalnya televisi, internet, komputer, dan radio.
- **Permainan Edukatif,** yaitu permainan yang dirancang untuk merangsang kemampuan dasar anak sesuai batas usianya. Permainan edukatif bersifat multifungsi karena ada beberapa stimulasi yang dapat diterima anak, misalnya dapat melatih *problem solving*, konsep dasar, mengenal bentuk, ukuran, dan warna, melatih motorik, melatih ketelitian, serta merangsang kreativitas.

2.3.2 Permainan Tradisional

Permainan tradisional pada masa lalu pernah berkembang di masyarakat Jawa Timur. Permainan dalam bahasa Jawa disebut *Obag*. Obag bisa berarti permainan dan bisa juga berarti bermain. Permainan tradisional merupakan aktivitas budaya dalam bentuk permainan dengan unsur – unsure gerak, seni, social, dan budaya.

Pada dasarnya permainan anak merupakan suatu persiapan menuju dewasa, suatu pertandingan yang akan menghasilkan yang kalah dan

[11] Yudha, Andi. 2007. *Kenapa Guru Harus Kreatif?*. DAR! Mizan. hal. 80-86.

yang menang, perwujudan dari rasa cemas dan marah, dan sebagai peningkatan kemampuan beradaptasi.[12]

Permainan tradisional sangat berperan penting pada dunia anak-anak. Di samping tujuannya yang bersifat rekreatif, maka peranan permainan tradisional terhadap perkembangan anak-anak lainnya, yaitu[13]:

- **Media Pembelajaran**

  Melalui bermain, anak-anak mendapat kesempatan untuk belajar dari pengalaman bermainnya. Kemampuan berbahasa, berpikir, bergaul, bergerak, melatih, perhatian, dan mengembangkan emosi dapat diperoleh dari pengalaman bermain. Bahkan anak-anak juga bisa mengukur kemampuan dirinya sendiri.
- **Mengembangkan Kepribadian**

  Dalam semua jenis permainan tradisional, unsur-unsur kepribadian, seperti sikap (tanggung jawab, disiplin, berani, menghargai orang lain), motivasi (dorongan kompetensi, pantang menyerah), emosi (takut, tegang, gairah, gembira, sedih, kecewa), hasrat (keinginan, ambisi, mengharapkan sesuatu) dapat dikembangkan secara tidak langsung.
- **Fungsi Sosial**

  Pengalaman berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman bermain juga bisa diperoleh dan dilatih anak dalam permainan tradisional.
- **Penghayatan Nilai Kebudayaan**

  Dengan bermain permainan tradisional anak-anak belajar menghayati nilai-nilai kebudayaan mulai dari aturan yang paling sederhana sampai kepada norma dan nilai, seperti kejujuran, menghargai pendapat orang lain, kesepakatan, kerja sama, dan lainnya. Penanaman nilai yang dilakukan sejak kecil jauh lebih mengena dibandingkan dengan memperkenalkannya saat dewasa.

[12] Dharmamulya, Sukirman. 2008. *Permainan Tradisional Jawa.* Yogyakarta : Kepel Press. Hal 20 - 21
[13] *Ibid* , hal 3-4

- **Fungsi Organis**

  Gerakan yang bebas dan berpola mampu melatih fungsi motorik tubuh anak sehingga gerakan menjadi lentur dan sehat.

- **Mendorong Proses Kreatif**

  Permainan tradisional juga dapat berfungsi sebagai media dan sumber motivasi untuk berkreasi. Anak dapat bertindak dan berhubungan dengan teman bermain dan lingkungannya dengan cara yang khas. Anak bermain karena dorongan dan kesenangan yang timbul dari dalam, oleh karena itu anak-anak dapat mengembangkan proses imajinasinya sendiri.

2.4 Kajian Tentang Buku

2.4.1 Sistematika Buku

Berikut ini adalah bagian-bagian buku dan fungsinya secara umum[14]:

- **Bagian depan:**

1. *Cover* depan, berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, testimonial, elemen visual atau teks lainnya.
2. Judul bagian dalam.
3. Informasi penerebitan dan perijinan.
4. *Dedication*, pesan atau ucapan terimakasih yang di tujukan oleh pengarang untuk orang atau pihak lain.
5. Kata pengantar dari pengarang.
6. Daftar isi.

- **Bagian Isi**

  Isi buku terdiri dari bab-bab dan sub-bab, tiap bab membicarakan topik yang berbeda sesuai dengan judul babnya.

- **Bagian Belakang.**

1. Daftar pustaka

[14] Surianto Rustan, 2008, *Layout: dasar dan penerapannya* , Jakarta, Gramedia Pustaka Utama. *Grid*.123

2. Daftar istilah
3. Daftar Gambar
4. *Cover* belakang, berisi sinopsis atau gambaran singkat yang menjelaskan isi buku tersebut, atau bisa juga berupa elemen visual atau teks lainnya. *cover* belakang biasanya elemen visualnya sama dengan *cover* depan.

2.4.2 Bahasa Penulisan

1. Bahasa Nonformal

Bahasa nonformal merupakan bahasa penulisan yang bersifat tidak resmi, bahasa tidak resmi mengesampingkan pemakaian bahasa baku atau formal dan biasa digunakan pada penulisan majalah, novel, dan buku non fiksi lainnya. Ciri – ciri bahasa non formal yaitu :

a. Menggunakan bahasa tidak baku
b. Menggunakan bahasa sehari – hari
c. Menggunakan bahasa campuran
d. Tidak banyak menggunakan kata penghubung
e. Menggunakan bahasa yang sederhana dan singkat.

2.4.3 Buku Visual

Kata visual bisa diartikan dengan segala sesuatu yang dapat dilihat,[15] maka definisi dari kata Buku visual dapat diartikan dengan sebuah media cetak berbentuk lembaran-lembaran kertas yang menyampaikan informasi melalui segala sesuatu yang dapat dilihat. Dalam buku visual, berbagai elemen visual cenderung mendominasi peran sebagai pencerita, fungsi teks cenderung berperan sebagai pendukung informasi, tidak mendominasi isi buku. Perancangan ini memilih

[15] Kusrianto, Adi, 2007, Pengantar Desain komunikasi Visual , Yogyakarta, Penerbit Andi. *Grid*.12

media buku visual berdasarkan hasil kuesioner yang telah dilakukan oleh penulis.

Buku visual adalah suatu media komunikasi yang menyampaikan informasi dengan informasi menkombinasikan bahasa dan grafis dengan visual seperti gambar dan ilustrasi. Secara umum perspektif buku visual berpusat pada kebutuhan dan harapan komunikan daya tangkap secara informatif yang disebut Komunikasi visual menkombinasikan seni, lambang, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna dalam penyampaiannya.[16]

Sentuhan visual tersebut dapat berupa fotografi ataupun ilustrasi, yang bertujuan untuk mempermudah penyampaian informasi serta mencegah kebosanan pada saat membaca.

2.5 Kajian Elemen Visual

2.5.1 Gaya gambar

Gaya gambar adalah elemen utama dalam visualisasi buku bergambar. Gaya gambar menjadi daya tarik tersendiri dan menciptakan diferensiasi bagi pembaca.

Kartun

Merupakan sebuah gaya gambar yang bersifat simbolik terhadap suatu keadaan dengan kadar kelucuan yang direncanakan untuk membuat orang tersenyum atau tertawa. Kelucuan gambar kartun membuat orang berasumsi bahwa kartun identik dengan anak-anak. Gaya gambarnya sederhana dengan penyederhanaan proporsi badan maupun warna yang flat. Gaya gambar kartun adalah yang paling sering

[16] "Komunikasi" http://id.wikipedia.org/wiki/Komunikasi. Diakses pada 30 Oktober 2013, pukul 21.32

digunakan untuk berkomunikasi dengan anak-anak, karena kesederhanaan bentuk dan warnanya.

Gambar 2.1 Karakteristik gambar kartun,
Koleksi portofolio Stephani Priscilla
(Sumber : http://ink361.com/app/users/ig-188004424/stephaniepriscilla/photos)

2.5.2 Teori Warna

Warna adalah alat komunikasi yang kuat karena dapat merangsang , menenangkan , ekspresif , mengganggu , mengesankan , *cultural* , riang , simbolik sehingga membuat sesuatu menarik perhatian dan membuat hal-hal menonjol. Penggunaan warna yang halus dan simpel dapat meningkatkan kualitas, karena warna menggunakan penekanan (*point of interest*) hanyapada bagian tertentu yang diperlukan guna meningkatkan efektivitas suatu yang ingin di komunikasikan.[17]

Komunikasi warna menyoroti potongan tertentu dari teks, warna juga menyampaikan simbolik budaya makna. Perubahan warna leksikon sebagai perubahan budaya, memberikan desainer dengan kesempatan untuk lebih terhubung dengan kelompok sasaran, tetapi juga menjalankan risiko mengasingkan itu, karena pilihan warna. Asosiasi warna budaya dapat membantu memastikan keberhasilan komunikasi,

[17] Holtzschue, Linda, *Understanding Colour and introducing to designers*, John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey, 2011, hlm. 1

karena pilihan warna dapat memperkuat pesan atau melemahkan pesan itu sendiri.[18]

Untuk menyampaikan pesan secara tepat sasaran, kombinasi warna harus mengandung warna visual yang dapat memicu respon tertentu, yang merupakan respon terbaik terhadap produk atau jasa. Aturan umum dari kombinasi warna ini, harus ada warna yang berperan sebagai warna dominan, warna *subordinate* dan warna aksen.[19]

Pembagian 12 bagian spectrum warna primer, sekunder dan tersier ini dapat menghasilkan banyak macam kombinasi warna. Dengan dapat mengkombinasikan warna dengan baik, maka akan menghasilkan tema warna dan mood warna yang diinginkan oleh desainer. Desainer memilih warna cerah karena lebih cocok untuk anak-anak dibandingkan warna yang lain.

Warna Cerah

Warna cerah adalah semua warna terang yang murni. Warna cerah tidak mengandung abu - abu dan hitam. Yang termasuk warna cerah adalah warna kuning, oranye, dan jingga. Warna cerah melambangkan kekuatan, keaktifan, semangat, kegembiraan dan mampu menarik perhatian.

2.5.3 Tinjauan Teori *Layout*

Desain tata letak atau *layout* sangat mempengaruhi sebuah pesan dalam sebuah desain, karena ketika media yang memuat sebuah informasi disampaikan dalam *layout* yang buruk maka orang akan enggan melihatnya. Oleh karena itu *layout* dalam suatu desain harus

[18] Ambose, Gavin, Paul Harris, *Basic Design 08 "Design Thinking"* AVA Publishing SA 2010, hlm. 130.

[19] Eiseman, Leatrice, *Pantone – Guide to Communicating with Color*, Grafix Press, Singapore, 2005, hlm 62.

sangat diperhatikan ketepatan penggunaannya. Membuat suatu *layout* adalah salah satu proses atau tahapan kerja dalam desain. Menurut Surianto Rustan dalam *Layout*: dasar & penerapannya, prinsip dasar *layout* adalah juga prinsip dasar desain grafis, antara lain :

a. *Sequence* diperlukan untuk membuat prioritas atau mengurutkan informasi dari yang harus dibaca pertama sampai ke yang boleh dibaca belakangan. *Sequence* dapat dicapai dengan adanya *emphasis* atau penekanan.
b. *Emphasis* dapat diciptakan dengan berbagai cara, antara lain: memberi ukuran yang jauh lebih besar dibandingkan elemen-elemen *layout* lainnya pada halaman tersebut; warna yang kontras atau berbeda sendiri dengan latar belakang dan elemen lainnya; letakkan di posisi yang strategis atau yang menarik perhatian dan menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda dengan sekitarnya.
c. Selain kedua prinsip tersebut, *balance* atau keseimbangan juga perlu diperhatikan. *Balance* merupakan pembagian berat yang merata pada suatu bidang *layout*, yaitu menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan dan meletakannya pada tempat yang tepat. Tidak hanya pengaturan letak, tetapi juga ukuran, arah, warna dan lain-lainnya.

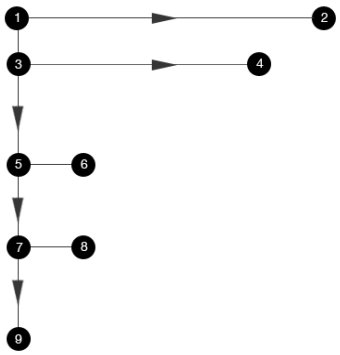
2.5.4 Pola *Layout*

Pola tata letak (*layout*) berfungsi untuk menentukan dan mengarahkan pembaca pada sebuah informasi. Prinsip *layout* antara lain urutan, penekanan, keseimbangan, kesatuan, dan konsistensi. Urutan menunjuk pada aliran membaca. Penekanan menunjuk pada objek-objek penting dalam urutan pembacaan. Keseimbangan menunjuk pada pembagian berat ruang, termasuk ruang isi dan kosong (ruang sela). Kesatuan menunjuk pada usaha menciptakan kesatuan objek, termasuk ruang secara keseluruhan. Konsistensi menunjuk pada kontrol estetik tampilan keseluruhan. Konsistensi kian terasa pada

penerbitan berkala. Konsistensi selain sebagai kontrol estetik terutama berguna bagi koordinasi keseluruhan material yang di*layout*[20].

1. **Pola *Layout* F**

   Pola *layout* F merupakan pola yang mengikuti bentuk huruf F. Pada pola ini informasi penting ditempatkan di bagian atas dimana titik yang pertamakali dibaca audiens. Penempatan informasi terpenting ditata hingga terbentuk huruf F.



Gambar 2.2 *Pola lay-out F*.

(Sumber : http://www.vanseodesign.com/web-design/3-design-layouts/)

2.5.5 Elemen *Layout*

Layout memiliki banyak sekali elemen yang mempunyai peran yang berbeda dalam membangun keseluruhan *layout*. Tujuan munculnya berbagai elemen dalam suatu *layout* adalah menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat serta mempertimbangkan kenyamanan dalam membaca termasuk didalamnya kemudahan mencari informasi yang dibutuhkan secara epat dan tepat. Semua karya desain grafis pada umumnya berfungsi sebagai identitas misalnya kartu nama,

[20] Widatmoko Koskow, http://dgi-indonesia.com/layout/

media promosi, brosur, buku, majalah, surat kabar karena mengandung sebagian atau seluruh *layout*. Elemen elemen *layout* antara lain :

1. Elemen Teks

Elemen Teks adalah bagian – bagian yang harus diperhatikan untuk diimplementasikan pada pembuatan sebuah buku atau karya tulis, teks merupakan elemen yang berkaitan erat dengan tata cara penggunaan tulisan atau tipografi, elemen teks terdiri dari : *Judul, Deck, By Line/Credit Line, Body Text, Sub Judul, Pull Quotes, Caption. Callouts, Kickers, Initial Caps, Header and Footer, Running Head,* Catatan Kaki, *Page Number*, dan *Masthead*.

2. Elemen Visual

Elemen visual adalah semua elemen bukan teks yang kelihatan dalam suatu *layout*. Namun elemen visual tidah selalu ada pada suatu desain buku tergantung perancangannya. Elemen visual pada buku tersebut meliputi : Foto, *Artworks*/ilustrasi, *Infographics*, Garis, Kotak, *Inzet* (*inset*/*inline graphics*), Poin (*bullets*).

3. *Inviseble* Elemen

Elemen – elemen yang tergolong pada *invisible* elemen ini merupakan fondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan elemen *layout* lainnya. *Invisible* elemen ini tidak ikut dicetak karena merupakan kerangka dan fondasi perancangan. Walaupun demikian elemen elemen ini mempunyai fungsi yang sangat penting, apalagi bila *layout* akan menggunakan elemen teks yang banyak halamannya. Dalam kondisi seperti itu *invisible* elements akan bermanfaat sebagaisalah satu pembentuk *unity* dari keseluruhan *layout*.

Layout design erat kaitannya dengan kerangka *Grid*, struktur, hirarki dan skala dan hubungan yang digunakan dalam desain. Hal ini

menjelaskan bahwa *layout* digunakan untuk mengontrol informasi atau pesanan, di samping itu *layout* untuk memfasilitasi kreativitas. Dalam perancangan suatu buku dibutuhkan disiplin bidang yang erat kaitannya dengan *Grid* untuk mengatur *layout* itu sendiri agar dapat mudah diterima pembaca. Pada intinya, desain tata letak adalah tentang menginformasikan, menghibur, membimbing dan menarik untuk pembaca.[21] *Invisible Element* tersebut adalah :

a. Margin

Margin menenetukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen - elemen *layout*. *Margin* mencegah agar elemen – elemen *layout* tidak jauh ke pinggir halaman. Karena hal tersebut secara estetika kurang menguntungkan. *Margin* merupakan disiplin ilmu, dimana aturan *margin* yang ditetapkan harus konsisten sesuai konsep yang ditentukan.

b. *Grid*

Grid adalah sebuah panduan, komposisi struktur yang terdiri dari *vertical* dan *horizintal* yang membagi sebuah pola ke dalam kolom dan *margin*.[22] *Grid* adalah sarana posisi dan mengandung unsur-unsur desain dalam rangka untuk memfasilitasi dan kemudahan pengambilan keputusan. *Grid system* digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Melalui *Grid system*, seorang perancang grafis dapat membuat sebuah sisrematika guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari komposisi yang sudah diciptakan. Tujuan *Grid system* adalah untuk meciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara

[21] Ambose, Gavin, Paul Harris, *Basic Design 02 "Layout"* AVA Publishing SA 2011, *Grid*. 11.

[22] Landa, Robin, Graphic Design Solutions, USA, Wadsworth, 2011, *Grid*. 158

estetik dan memberi nilai kredibilitas dan keterpercayaan terhadap informasi yang diberikan (Josef Müller-Brockmann)[23].

Semua karya desain mencakup solusi atas suatu masalah pada tingkatan visual dan organisasional. Gambar dan simbol, teks, *headlines*, data-data tabel, semuanya harus unduh bersamaan dalam pengkomunikasiannya. Sebuah *Grid* adalah salah satu pendekatan yang paling mudah untuk mencakup kesemua elemen tersebut. *Grid* dapat disusun secara bebas dan organis, atau secara teliti dan mekanis. Bagi beberapa desainer, *Grid* menggambarkan sisi keahlian mendesain mereka[24].

Meski tidak ada aturan baku dalam penentuan besar *margin*, namun pemanfaatan ukuran *margin* yang tepat dapat memberikan dampak visual terhadap keseluruhan rancangan. *Margin* yang sama besar akan lebih cepat membosankan, sedangkan ukuran *margin* yang tidak sama besar dapat menciptakan ruang asimetris yang lebih dinamis.

Grid system sangat diperlukan sebagai dasar pola dalam menyusun huruf dan gambar dalam jumlah banyak, seperti buku, brosur, katalog, surat kabar dan majalah. *Grid* dibagi menjadi 4, yaitu[25] :

Modular Grid

Grid ini hampir sama dengan *colomn Grid* karena terdiri dari beberapa kolom, hanya saja pada sistem *Grid* ini, kolom ditambahkan secara *horizontal*, sehingga lebih banyak. *Grid* ini biasa digunakan untuk menepatkan informasi seperti *table*, grafik, navigasi yang membutuhkan integrasi tatanan teks disekitarnya. Dengan adanya spasi antara blok blok konten yang *horizontal*, membuat *Grid* ini sangat cocok untuk menyajikan konten yang lebih kompleks dan membutuhkan *Grid* yang lebih fleksibel namun tetap terstruktur.

[23] Op.cit., *Grid*. 27

[24] Samara, Timothy, Making and Breaking The *Grid*, Rockport, USA, 2002, *Grid*. 22

[25] Op.cit. *Grid*. 24-29

2.5.6 Tipografi

Tipografi berasal dari kata Yunani *tupos* (yang diguratkan) dan *grapoo* (tulisan). Tipografi dikenal sebagai ilmu cetak mecetak yang seumur dengan sejarah seni mencetak buku, dalam perkembangannya tipografi dikaitkan dengan gaya atau model huruf cetak. Tipografi merupakan disiplin ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf dalam memilih dan mengelola huruf untuk tujuan-tujuan tertentu.

Berdasarkan fungsinya, huruf dibagi menjadi dua jenis, yaitu huruf teks (*text type*) dan huruf judul (*type face*). Huruf yang digunakan dalam *text type* memiliki nilai keterbacaan yang penting dari pada sebuah keindahan, karena *text type* menggunakan tipe huruf dengan nilai keterbacaan (*readability*) dan kenyamanan baca (*legibility*). Prinsip tipografi *readability* dan *legibility* tersebut yaitu :

a. *Readability* (Keterbacaan) Keterbacaan *(readability)* adalah tingkat kenyamanan / kemudahan suatu susunan huruf saat dibaca. Pengaturan *readability* termasuk di dalamnya alur, spasi, kerning, perataan, dan sebagainya. Prinsip tipografi ini dipengaruhi oleh Jenis huruf dan Ukuran huruf.

b. *Legibility*

Kejelasan bentuk huruf *(legibility)* adalah tingkat kemudahan mata mengenali suatu karakter / rupa huruf / tulisan tanpa harus bersusah payah. Hal ini bisa ditentukan oleh kerumitan desain huruf, seperti penggunaan siripan, kontras goresan, dan sebagainya, penggunaan warna dan frekuensi pengamat menemui huruf tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

1. Huruf *Sans Serif*

Jenis huruf ini sudah digunakan sejak awal tahun 1800. Huruf ini

tidak memiliki serif, kait atau kaki. Salah satu ciri huruf ini adalah memiliki bagian – bagian huruf yang sama tebalnya. Huruf ini kurang tepat digunakan untuk teks yang panjang karena dapat melelahkan pembaca, namun cukup efektif untuk penulisan judul atau teks yang pendek. Jenis huruf ini sering digunakan untuk buku dan majalah karena memiliki citra yang simpel dan dinamis. Contoh : Arial.

abcde ABCDE 12345

Gambar 2.3 *Sans Serif font* Arial

Dalam pengolaan huruf dalam perancangan sebuah buku dibutuhkan keberaturan dalam mengola huruf. Hal tersebut berfungsi agar perancangan tersebut dapat tepat dan optimal. Pengaturan huruf tersebut meliputi :

1. Ukuran Huruf (*Point-Size*)

Ukuran huruf dalam sebuah computer mengguankan satuan *point*. Pada umumnya huruf publikasi untuk teks bacaan berkisar antara 8 – 12 *point*. Sedangkan untuk judul, ukuran huruf dapat dimainkan, tergantung pada ketersediaan *space*, jenis informasi, gaya atau *personality* desainer. Ukuran Huruf mengandung nilai kebacaan (*readability*), sehingga desainer harus sensitif akan pemilihan ukuran *font*. Hal ini erat kaitannya dengan komposisi *layout*, dimana perlunya memperhitungkan semua elemen desain agar tampak harmonis, menyatu, dan proposional.

2. Variasi (*Style*)

Kenyamanan sebuat bacaan ditentukan pula pada variasi gaya huruf yaitu tebal tipis atau bobot huruf secara visual (*Type Wight*). Terdapat

beberapa variasi pada setiap tipe huruf, seperti: Tinggi (*condensed*), Miring (*italic*), Tebal (*bold*), Tipis (*light*), Sedang (*medium*), Sangat Tebal (extra bold) Desain Komunikasi Visual yang komunikatif umumnya tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf. Pemakaian huruf berlebihan dapat menambah kesan meriah dan berdesakkan (*crowded*). Kesederhanaan atau *simplicity* merupakan syarat untuk menciptakan kenyamanandan kemudahan membaca.

3. Panjang baris (*Line-length*)

Panjang baris (*Line-length*) atau sering disebut lebar kolom perlu diatur agar pembaca tidak merasa lelah.Pengaturan panjang baris perlu disesuaikan dengan kondisi *space* dan ukuran huruf. Hasil penelitian Herbert Spencer membuktikan bahwa panjang pendek kolom mempengaruhi kesulitan dan kelelahan dalam membaca. Menurut penelitiannya, jumlah huruf perbaris agar nyaman dibaca adalah 60 karakter.

4. Spasi baris (*Leading*)

Leading adalah jarak antar baris yang berfungsi untuk kenyamanan pembacaan (*readability*), dan keindahan (*aesthetic*). Pada berbagai *desktop publishing* pada umumnya sudah ditentukan secara otomatis, yaitu sekitar 20% lebih besar dari ukuran huruf. Contoh : huruf 10 *point*, maka spasi baris yang ideal adalah 12 *point*, dan seterusnya. Kerapatan *leading* dapat disesuaikan dengan panjang dan pendek baris, pada baris yang pendek sebaiknya menggunakan *leading* yang minimal, sedangkan untuk baris yang panjang sebaiknya menambahkan *leading* untuk mempermudah pembacaan.

5. Spasi Huruf, *Kerning*, dan *Tracking*

Spasi adalah berupa interval antar elemen tipografi yang mencakup: jarak antar huruf atau yang disebut kerning. *Tracking* dan *Kerning*

adalah pengaturan jarak antar huruf. *Tracking* mengatur dan mengaplikasikan jarak antar huruf yang sama secara general. Terkadang jarak yang dipukul rata ini membuat tulisan terlihat timpang, sebagian terlihat cukup, tapi sebagian lainnya terlihat terlalu dekat atau jauh. Dalam kasus seperti ini lah *kerning* diperlukan, sebab kerning mengatur jarak antar sepasang karakter saja, sehingga dapat menyesuaikan jarak sesuai kebutuhan dan membuat suatu kelompok karakter terlihat konsisten dalam hal jarak antar hurufnya.

6. Bentuk susunan (*Aligment*)

Aligment adalah bentuk penataan baris yang dapat mempengaruhi nilai keterbacaan dan estetika. Berdasarkan bentuk susunannya baris teks dapat ditaat dengan 5 cara, yaitu : Rata kiri (*flush left*), Rata kanan (*flush right*), Rata tengah (*centered*), Rata kiri-kanan (*justified*), Asimetris (*random*). Namun pada umumnya penulisan buku mengunakan *aligment, flush, left* atau *justifed*, bentuk susunan ini memberi kesan dinamis dan tidak monoton serta memberi kesan rapi dan formal.

2.5.7 Infografis

Infografis merupakan sebuah bentuk penyajian data dengan konsep visual yang terdiri dari susunan teks dan tambahan gambar gambar ilustrasi menarik. Tahapan dalam proses pembuatan infografis pada umumnya disebut dengan beberapa macam istilah, diantaranya adalah data *visualization, information desing*, maupun *information architecture*. Hasil akhir dari sebuah pembuatan infografis adalah menampilkan presentase gambar visual yang lebih banyak daripada informasi teksnya

infografis selain mampu membuat sebuah data menjadi menarik juga mempunyai beberapa manfaat yang tidak dipunyai oleh penyajian data konvensional lainnya. Sejak dulu, otak manusia sudah terbiasa dengan

sajian informasi dengan bentuk visual. Hal ini dibuktikan dari peninggalan peninggalan masa pra sejarah yang kebanyakan berupa lukisan yang berisikan suatu data atau informasi bagi mereka yang melihatnya.

1. Merupakan infografis yang disajikan dalam sebuah visual statis tanpa konsep audio dan animasi yang bergerak gerak. Jenis infografis ini merupakan salah satu yang paling sederhana dan paling sering digunakan dalam kehidupan sehari hari. Sejumlah event internasional pun kerap memanfaatkan konsep infografis statis ini untuk menyajikan data supaya tampil lebih menarik.

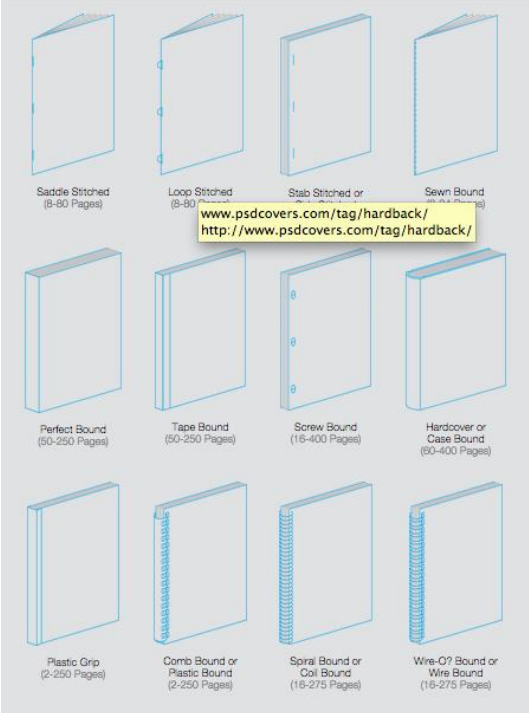
Gambar 2.4 Contoh Infografis Statis

(Sumber: https://beritabojonegoro.com/read/10427-awas-monster-mengincar-anak-anak-kita.html)

2.6 Binding Buku

Dalam perancangan sebuah buku, hal terakhir yang diperlukan adalah *finishing* buku, pada tahap ini isi buku dijadikan satu atau disebut dengan penjilidan dan proses pengoveran disebut dengan *binding*. Terdapat beberapa teknik yang digunakan dalam proses penjilidan, yaitu : [26]

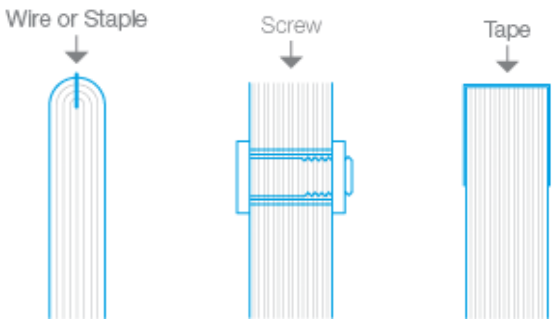
[26] http://www.designersinsights.com/designer-resources/choosing-the-right-binding-type

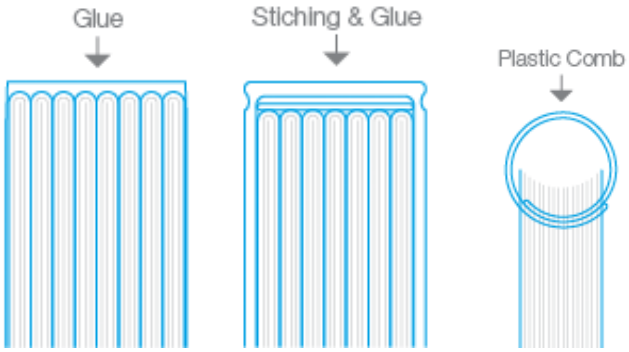


Gambar 2.5 Teknik penjilidan buku

(Sumber : http://Grid.designersinsights.com/)

Setelah penjilidan selesai dilakukan, proses selanjutnya adalah membinding buku, pembindingan buku dilakukan dengan menggabungkan *cover* depan dan *cover* belakang untuk menyelimuti atau melindungi isi buku. Terdapat beberapa jenis teknik yang dapat digunakan sesuai kesan yang ingin ditimbulkan dan biaya produksi, jenis teknik *binding* tersebut adalah :



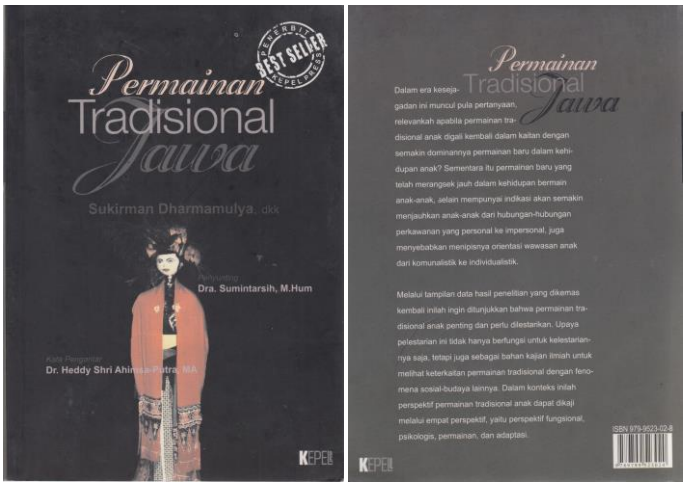


Gambar 2.6 Teknik pembindingan buku

(Sumber : http://Grid.designersinsights.com/)

2.7 Studi Kompetitor

a. Permainan Tradisional Jawa



Gambar 2.7 *Cover* depan dan *cover* belakang

(Sumber : Dokumen pribadi)

Judul Buku : Permainan tradisional Jawa

Penulis : Sukirman Dharmamulya,dkk

Penerbit : Kepel Press

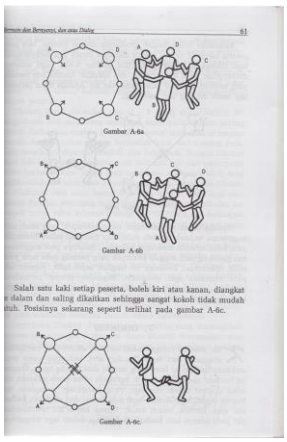
Bahasa : Indonesia

Halaman : 221 halaman

1. Analisa Pembahasan

Buku Permainan Tradisional Jawa ini berisi 40 permainan tradisional Jawa. Dibagi menjadi tiga kategori yaitu bermain dan bernyanyi, bermain dan olah piker, dan bermain dan ketangkasan. Setiap permainan di uraikan dalam urutan yang sama yaitu Nama permainan, hubungan dengan sesuatu peristiwa, kapan di mana dimainkan, latar belakang social budaya, latar belakang sejarah perkembangannya, peserta atau pelaku permainan yang mencakup : jumlah, jenis kelamin, usia, dan kelompok *social*, peralatan yang di perlukan dalam permainan, lagu pengiring permainan, dan jalannya permainan.

2. Analisa Ilustrasi

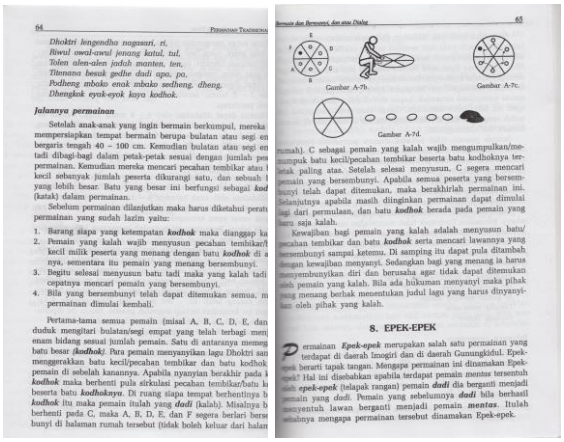


Gambar 2.8 Ilustrasi dalam buku Permainan tradisional Jawa.

(Sumber : Dokumen pribadi)

ilustrasi buku ini dibuat oleh Anton Rimanang. Gaya gambar yang digunakan *stickman*. Buku ini terlihat seperti buku panduan. Ilustrasi yang kurang dan tidak ada pewarnaan dalam buku ini membuatnya kurang menarik.

3. Analisa *Layout*



Gambar 2.9 *Layout* dalam buku Permainan tradisional Jawa.

(Sumber : Dokumen pribadi)

Pola *layout* yang digunakan pada buku ini menggunakan pola *layout* F, karena mayoritas isi dalam buku ini sangat *informative* dan penting bagi pembaca. Namu *layout* yang monoton seperti ini kadang membuat pembaca menjadi jenuh.

b. Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia

Gambar 2.10 *Cover* depan Kumpulan Permainan Tradisional Indonesia.

(Sumber : Dokumen pribadi)

Gambar 2.11 *Cover* belakang Kumpulan Permainan Tradisional Indonesia.
(Sumber : Dokumen pribadi)

Judul Buku : Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia
Penulis : Aisyah Fad
Penerbit : Cerdas Interaktif
Bahasa : Indonesia
Halaman : 156 halaman

1. Analisa Pembahasan

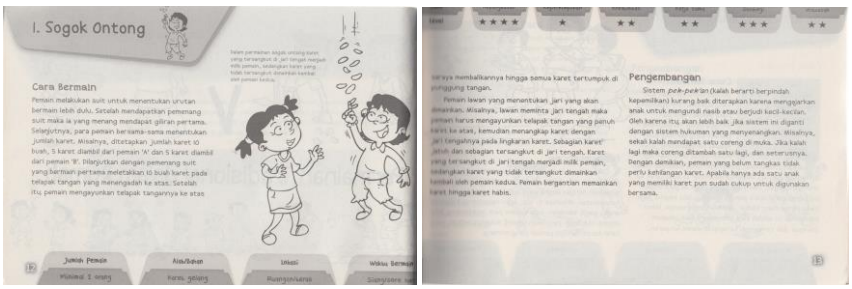
Buku Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia berisi 40 permainan tradisional Jawa. Dibagi menjadi tiga kategori yaitu bermain dan bernyanyi, bermain dan olah piker, dan bermain dan ketangkasan. Setiap permainan di uraikan dalam urutan yang sama yaitu Nama permainan, hubungan dengan sesuatu peristiwa, kapan di mana dimainkan, latar belakang *social* budaya, latar belakang sejarah perkembangannya, peserta atau pelaku permainan yang mencakup : jumlah, jenis kelamin, usia, dan kelompok social, peralatan yang di perlukan dalam permainan, lagu pengiring permainan, dan jalannya permainan.

2. Analisa Ilustrasi

Gambar 2.12 Ilustrasi Kumpulan Permainan Tradisional Indonesia.

(Sumber : Dokumen pribadi)

3. Analisa *Layout*



Gambar 2.13 *Layout* Kumpulan Permainan Tradisional Indonesia.

(Sumber : Dokumen pribadi)

c. Analsa *Cover* Ensiklopedia Negriku Permainan Tradisional

Gambar 2.14 *Cover* depan dan belakang Ensiklopedia Negeriku,

(Sumber : Dokumen pribadi)

Judul Buku : Ensiklopedia Negeriku “Permainan Tradisional”

Penulis : Aisyah Fad

Penerbit : PT BIP

Bahasa : Indonesia

Halaman : 127 halaman

1. Analisa Pembahasan

Buku Ensiklopedia Negriku Permainan Tradisional ini merupakan buku yang di tulis oleh Aisyah Fad, yang di terbitkan oleh Cerdas Interaktif. Buku ini ditujukan oleh anak SD yang mengajarkan tentang permainan tradisional anak. Buku ini merupakan buku yang membahas tata cara bermain.

2. Analisa Ilustrasi

Gambar 2.15 Ilustrasi Ensiklopedia Negeriku,

(Sumber : Dokumen pribadi)

Ilustrasi buku ini Gaya gambar gaya gambar kartun. *Environment* pada buku ini dibuat sangat menarik, dan detail. Gaya gambar kartun juga lebih mudah ditangkap oleh anak-anak. Ilustrasi yang menarik

dapat membangkitkan *mood* anak atau orangtua untuk membaca buku ini.

3. Analisa *Layout*

Gambar 2.16 *Layout* Ensiklopedia Negeriku,
(Sumber : Dokumen pribadi)

Pola *layout* yang digunakan pada buku ini menggunakan pola *layout zig zag* karena dalam buku ini sangat detail menjelaskan tentang tata cara bermain. Cukup menarik dan mudah di pahami karena urutan – urutan yang sangat jelas.

2.8 Studi Komparator

Selain studi kompetitor, studi komparator perlu dilakukan untuk mengetahui minat pasar terhadap buku yang dapat dijadikan acuan untuk membuat buku yang lebih baik. Pemilihan buku komparator ini berdasarkan pertimbangan minat anak dan konsep buku yang diinginkan penulis. Dalam perancangan buku ini, keberagaman gaya gambar/ilustrasi di dalam satu buku menjadi faktor pertimbangan yang penting.

a. Ensiklopedia Cerdas Dunia Anak

Gambar 2.17 *Cover* Ensiklopedia Cerdas Dunia Anak

(Sumber : Dokumen pribadi)

Judul Buku : Ensiklopedia Cerdas Dunia Anak.
Penulis : Larousse
Penerbit : PT Bhuana Ilmu Populer Kelompok Gramedia
Bahasa : Indonesia
Halaman : 127 halaman

1. Analisa Pembahasan

Buku Ensiklopedia Cerdas Dunia Anak ini merupakan buku yang di tulis oleh Isabelle Jeuge Maynart dan Ghislaine Stora, yang di terbitkan oleh Arrangement with Larousse. Buku ini ditujukan oleh anak SD yang belajar tentang pengetahuan seisi dunia. Buku ini merupakan media pembelajaran yang menyajikan secara lengkap tentang seisi dunia dengan menggunakan ilustrasi. Buku ini merupakan buku yang mengajak para orang tua untuk turut andil dalam membantu proses belajar anak, karena terdapat jawaban singkat untuk menjawab pertanyaan si kecil. Buku ini menjelaskan tentang tubuh manusia, kota, sejarah, alam, binatang, bumi dam alam sekitar.

2. Analisa Ilustrasi

Dalam buku ini terdapat 6 ilustrator perancis yang masing – masing mengilustrasikan tiap cerita pada buku ini. Ilustrasi ini menggunakan gaya gambar kartun yang sangat khas. Ilustrasi dibuat dengan digital *coloring* sebagai *finishing*nya.

Gambar 2.18 Ilustrasi Ensiklopedia Cerdas Dunia Anak

(Sumber : Dokumen pribadi)

3. Analisa *Layout*

Pola *layout* yang digunakan dalam buku ini menggunakan pola *layout* Z, karena buku ini menjelaskan sangat detail proses dengan urutan – urutan yang mudah di pahami oleh anak – anak. *Layout* yang digunakan menjadikan komposisi terlihat seimbang antara gambar dengan tulisan, sehingga terkesan rapi dan seimbang.

Gambar 2.19 *Layout* Ensiklopedia Cerdas Dunia Anak

(Sumber : Dokumen pribadi)

b. Cerita Anak dan Kreativitas TRIO ABC

Gambar 2.20 *Cover* Cerita Anak dan Kreativitas TRIO ABC

(Sumber : Dokumen pribadi)

Judul Buku : Cerita Anak dan Kreativitas TRIO ABC
Penulis : Lilis Hu
Penerbit : PT Bhuana Ilmu Populer Kelompok Gramedia
Bahasa : Indonesia
Halaman : 144

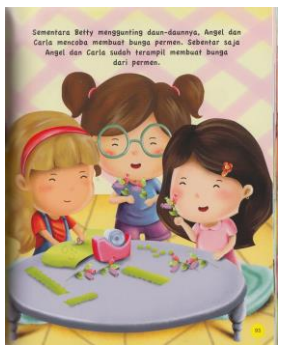
1. Analisa Pembahasan

Buku Cerita Anak dan Kreativitas TRIO ABC ini merupakan buku yang di tulis oleh Lilis Hu, yang di terbitkan oleh PT Bhuana Ilmu

Populer. Buku ini ditujukan oleh anak SD yang mengajarkan tentang kreativitas anak. Buku ini merupakan media pembelajaran yang menyajikan cara membuat kreativitas yang menggunakan banyak cerita dengan menggunakan ilustrasi. Buku ini merupakan buku yang mengajak para orang tua untuk turut andil dalam membantu prose's belajar anak, karena terdapat banyak cerita di dalamnya dengan menggunakan kalimat yang panjang – panjang seperti dongeng.

2. Analisa Ilustrasi

Dalam buku ini terdapat 1 ilustrator bernama T.Benson. ilustrasi dalam buku ini memiliki khas dan hampir semua isi buku ini memiliki gaya gambar yang sama, dan memiliki toko utama dalam buku ini. Menggunakan gaya gambar kartun dengan *digital coloring* sebagai *finishingnya*.

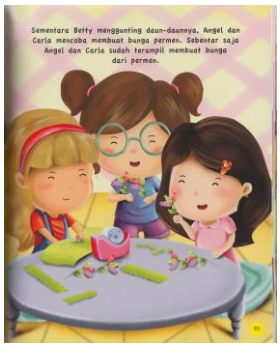


Gambar 2.21 Ilustrasi Cerita Anak dan Kreativitas TRIO ABC

(Sumber : Dokumen pribadi)

3. Analisa *Layout*

Pola *layout* yang digunakan dalam buku ini menggunakan pola *layout* golden *triangle*, *layout* ini menyeimbangkan antara tulisan dan gambar.



Gambar 2.22 *Layout* Cerita Anak dan Kreativitas TRIO ABC

(Sumber : Dokumen pribadi)

BAB III
METODOLOGI PERANCANGAN

Buku Visual dapat menyajikan pengetahuan anak tentang permainan tradisional yang belum mereka ketahui sebelumnya dan tidak mengatahui cara bermainnnya. Berbagai macam tujuan yaitu dengan memberikan informasi dan melakukan pengenalan permainan tradisional.

Dalam usaha untuk pelestarian budaya, sebuah Buku Visual harus mampu mengajak anak untuk memotivasi dalam memainkan sebuah permainan tradisional yang nantinya diharapakan anak dapat mengenalkan kepada teman mereka. Buku Visual permainan tradisional anak Jawa Timur sangat memerlukan informasi yang diharapkan memiliki sumber yang dapat dipercaya. Karena dari data yang didapat akan menjadi bahan untuk pembuatan dan penyusunan Buku Visual.

3.1 Metode Penelitian

Di dalam perancangan ini, peneliti menggunakan metode penelitian dalam dua tahapan yang diawali dengan penelitian yang bersifat kualitatif yang berupa penyebaran kuisioner, depth *interview*, serta studi beberapa *literature* dan eksisting yang berkaitan dengan judul perancangan.

Perancangan ini berpedoman pada pengumpulan data, studi eksisting, studi kompetitor, dan komparator, dimana hasil penelitian yang diperoleh dari berbagai sumber data yang akan dijadikan acuan dalam merancang sebuah buku.

1. Tahap pengumpulan data :

- **Studi Lapangan :** Yaitu dengan melakukan survei langsung kepada target audiens dengan melakukan kuisioner ke anak – anak sekolah dasar dan melakukan wawancara kecil dengan mereka menanyakan hal – hal apa saja yang berhubungan dengan permainan tradisional Jawa Timur.

Selain itu penulis juga melakukan wawancara mendalam kepada beberapa tokoh, Dinas Pendidikan, DISPORA, Dinas Pariwisata, dan budayawan permainan tradisional untuk mengenal lebih dalam.

- **Studi Komparatif :** membandingkan semua konten yang dimiliki kompetitor, komparator, dan studi eksisting dengan berbagai media yang mendukung penyempurnaan perancangan ini.
- **Studi Literatur :** Mengumpulkan data dan informasi dari buku, koran atau internet yang mengarah pada perancangan ini.

2. Tahap identifikasi permasalahan :

Identifikasi permasalahan pada perancangan ini muncul dari hasil kuisioner yang ditujukan langsung kepada target audiens,yaitu anak-anak sekolah dasar berumur 6-12 tahun dengan kriteria segmentasi yang telah ditetapkan penulis. Hasil kuisioner dianalisis lebih lanjut hingga akhirnya muncul beberapa identifikasi permasalahan yang akhirnya menguatkan alasan perlunya perancangan ini dilakukan.

3. Tahap analisis permasalahan :

Berbagai permasalahan yang timbul akan dianalisis lebih mendalam untuk dapat menentukan solusi desain yang tepat sehingga perancangan ini dapat diterima audiens dengan baik. Dalam tahap ini juga dilakukan studi eksisting sebagai pembanding perancangan.

4. Tahap pengambilan keputusan :

Pengambilan keputusan merupakan langkah penting yang akan menentukan perancangan ini akan berjalan seperti apa,hingga akhirnya menentukan hasil akhir dari perancangan ini.

Segala proses desain yang diambil untuk kepentingan perancangan akan diputuskan pada tahap ini untuk menghasilkan solusi desain yang tepat.

3.2 Teknik Sampling

3.2.1 Populasi

Segmentasi Geografis

Target audiens perancangan buku ini seluruh anak usia 9 – 12 tahun secara nasional terutama yang tinggal di perkotaan.

Segmentasi Demografis

Anak usia 9 – 12 tahun yang termasuk dalam usia pendidikan dasar. Dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Usia tersebut dipilih karena sejak usia 9 tahun anak sudah bisa diberikan pemahaman mengenai logika, nilai dan sebab akibat. Anak-anak yang mendapatkan uang saku rata-rata Rp 10.000,- per hari.

Segmentasi Psikografis

- Bergerak aktif.
- Bermain berkelompok dengan teman sebayanya.
- Gemar bermain sambil berolahraga bagi anak laki-laki.
- Tingkat sosialisasi dengan lingkungan sekitar cukup tinggi, yaitu dengan sikap sangat menghargai lingkungan dan masyarakat di tempat mereka tinggal, menaruh perhatian dan berempati pada lingkungan dan orang-orang di sekitarnya, serta menyukai lingkungan yang damai dan penuh harmoni.
- Lebih senang menghabiskan waktu bermainnya di luar rumah

Sementara untuk pembagian segmentasi target audiens para *decision maker* sebagi berikut:

a. Segmentasi geografis

Orang tua yang tinggal bersama anaknya di kawasan perkotaan di Indonesia.

b. Segmentasi demografis

Para ibu dan ayah yang berusia 25-40 tahun. Berpenghasilan Rp 5.000.000,- hingga Rp 10.000.000,- per bulan dengan pengeluaran Rp 5.000.000,- hingga Rp 7.500.000,- per bulan. Jenjang pendidikan minimal S1.

c. Segmentasi psikografis

Memiliki sifat kekeluargaan yang tinggi, menjunjung norma-norma sosial dan kekeluargaan (*traditional values*). Berasal dari kalangan profesional mapan yang sangat melek terhadap informasi, serta peduli terhadap kondisi sosial, budaya, ekonomi dan politik.

3.2.2 Sample Responden

Sampel yang dapat mewakili dari anggota populasi di atas adalah anak- anak dengan yang bersekolah di SD Muhammadiyah 4 Surabaya,SDN Bunurejo 2 Malang,dan SD Sabilillah Malang. Diperlukan total 200 anak dari semua tingkatan usia dan kelas dengan kriteria yang sama untuk penelitian.

3.3 Jenis dan Sumber Data

3.3.1 Jenis Data

a. Data Primer

Merupakan data dan informasi yang didapat secara langsung oleh penulis selama proses penelitian yang berasal dari berbagai narasumber (responden dan pakar ahli) yang bersangkutan dengan penelitian.

1. *Deep Interview*

Deep interview diperlukan untuk mengumpulkan informasi terperinci dari permasalahan yang diangkat. Narasumbernya adalah *stakeholder*, serta pihak-pihak yang terkait dalam perancangan ini.Data yang didapat kemudian dianalisis dan diolah sesuai dengan kebutuhan perancangan

ini.Dari *deep interview* inilah akan muncul kebutuhan dan keinginan yang harus dicapai dalam merancang *output* media ini.

2. Kuisioner

Kuisioner disebarkan dengan pendampingan penulis kepada total 200 responden yang mewakili segmentasi target untuk media pembelajaran permainan tradisional bagi anak-anak usia 9-12 tahun.

3. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap target audiens pada kondisi tertentu terkait dengan proses perancangan yang dilakukan.

b. Data Sekunder

1. Literatur atau jurnal dengan teori-teori yang terkait dengan penelitian.
2. Data dari siaran televisi dan internet berupa artikel, berita, referensi,
3. atau dokumentasi mengenai kegiatan permainan tradisional.
4. Fenomena tentang isu-isu yang terkait dengan penelitian.
5. Studi eksisting dan studi komparator berbagai media.

3.3.2 Sumber Data

A. Data Primer

Protokol *Depth Interview*

Tabel 3.1 Protokol *Depth Interview*

No	Objek survei	Metode pengambilan data	Tujuan	Keterangan
1	• Dinas pendidikan dan kebudayaan jawa timur, • Balai Pemuda, • Cak Durasim,	*Depth Interview*	• Menggali informasi tentang permainan tradisional, • Mengetahui Visi dan Misi dalam mengembangkan	

	• Dinas Pariwisata Surabaya, • Dinas Pariwisata Jawa Timur, • Museum Mpu tantular, • Dinas Pemuda dan Olahraga Surabaya, • Dinas Pemuda dan Olahraga Sidoarjo, • Dinas Pemuda dan Olahraga Malang		permainan tradisional di daerah masing-masing, • Pendapat dan saran tentang media yang penulis tawarkan, • Rekomendasi media yang Di tawarkan, • Manfaat dari bermain permainan tradisional.	
2	a. Bapak Sri Edi Tjahyo Kuncoro (Seksi Koleksi Budaya, Mpu Tantular) b. Bapak Henri Nur Cahyo (Penulis dan Pengamat Budaya Jawa Timur), c. Syaiful Huda (Kasi Olahraga Umum dan Olahraga Rekreasi Bidang Olahraga, Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Malang)	*Depth Interview*	• Menggali pengalaman tentang permainan tradisional. • Rekomendasi media yang di tawarkan, • Manfaat dari bermain permainan tradisional, • Kiat – kiat khusus dalam melestarikan permainan tradisional, • Menggali Opini narasumber tentang permainan tradisional.	

	d. Indah (Kasi e. Olahraga Umum dan Tradisional Bidang Olahraga Rekreasi, Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Surabaya)			
3	Target Audiens SD Kelas 4-6 *Offline*	Kuesioner	Menggali pengetahuan Anak tentang permainan tradisional.	

1. *Depth Interview*

Depth interview diperlukan untuk mengumpulkan informasi terperinci dari permasalahan yang diangkat. Narasumbernya adalah *stakeholder*, serta pihak-pihak yang terkait dalam perancangan ini. Data yang didapat kemudian dianalisis dan diolah sesuai dengan kebutuhan perancangan ini. Dari *deep interview* inilah akan muncul kebutuhan dan keinginan yang harus dicapai dalam merancang *output* media perancangan.

Depth Interview dilakukan untuk menentukan gambaran media perancangan buku visual yang akan dibuat. *Depth Interview* dilakukan pada orang orang yang tertentu yang mengetahui dan mempunyai informasi atau pemahaman terhadap topik penelitian Permainan Tradisional Jawa Timur, yaitu :

a. Wawancara dengan Bapak Sri Edi Tjahyo Kuncoro, Seksi Koleksi Budaya Museum Mpu Tantular.

   Depth *interview* yang dilakukan pada Narasumber adalah untuk mengetahui mengetahui fenomena yang dibutuhkan untuk sebuah

perancangan buku visual. Adapun inti pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut :

- Pengalaman sebagai pengamat kesenian Permainan Tradisional.
- Informasi tentang perkembangan Permainan Tradisional.
- Pendapat mengenai langkah dan usaha kedepannya untuk pelestarian Permainan Tradisional.
- Pendapat tentang konten dalam buku visual dan mengetahui narasumber lainnya.
- Mencari sumber eksisting untuk perancangan buku visual.

b. Wawancara dengan Bapak Henri Nur Cahyo Penulis dan Pengamat Budaya Jawa Timur.

Depth interview yang dilakukan pada Narasumber adalah untuk mengetahui mengetahui fenomena yang dibutuhkan untuk sebuah perancangan buku visual. Adapun inti pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut :

- Pengalaman sebagai Pengamat seni dan budaya di Jawa Timur.
- Pengalaman sebagai pengamat kesenian Permainan Tradisional.
- Informasi tentang perkembangan Permainan Tradisional.
- Pendapat tentang perhatian pemerintah tentang Permainan Tradisional.
- Pendapat mengenai langkah dan usaha kedepannya untuk pelestarian Permainan Tradisional.
- Pendapat tentang kebutuhan pelestarian terhadap media perancangan buku visual.
- Pendapat tentang konten dalam buku visual dan mengetahui narasumber lainnya.
- Mencari sumber eksisting untuk perancangan buku visual.

c. Wawancara Syaiful Huda, Kasi olahraga dan rekreasi Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Malang.

Depth *interview* yang dilakukan pada Narasumber adalah untuk mengetahui mengetahui fenomena yang dibutuhkan untuk sebuah perancangan buku visual. Adapun inti pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut :

- Kondisi tentang perkembangan Permainan Tradisional.
- Pendapat mengenai langkah dan usaha kedepannya untuk pelestarian Permainan Tradisional.
- Pendapat mengenai hambatan dalam pelestarian Permainan Tradisional.
- Upaya dan aktifitas komunitas Masyarakat Pecinta Kesenian dan Kebudayaan Sejarah Permainan Tradisional.
- Pendapat tentang konten dalam buku visual dan mengetahui narasumber lainnya.
- Mencari sumber eksisting untuk perancangan buku visual.

f. Wawancara Ibu Indah, Kasi olahraga dan rekreasi Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Surabaya.

Depth interview yang dilakukan pada Narasumber adalah untuk mengetahui perhatian pemerintah, seberapa jauh pengetahuan tentang Permainan Tradisional dan mengetahui kebutuhan media untuk sesuai perancangan yang akan dibuat. Adapun inti pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut :

- Pendapat mengenai perhatian pemerintah terhadap Permainan Tradisional.
- Upaya dan aktifitas komunitas Masyarakat Pecinta Kesenian dan Kebudayaan Sejarah Permainan Tradisional.
- Hambatan dalam melestarikan Permainan Tradisional.
- Media yang cocok untuk mengajak anak – anak mengenalkan Permainan Tradisional.

- Pendapat mengenai perancangan buku visual yang menarik dan informatif.
- Mencari data data yang digunakan sebagai bahan perancangan Buku visual.

2. Kuisioner

Kuesioner merupakan alat teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien untuk mengetahui variabel dari pertanyaan yang diajukan. Kuisioner AIO bermanfaat untuk mengetahui aktifitas, ketertarikan dan opini responden terhadap topik perancangan yang diangkat.

a. Jumlah Sampel

Jumlah total Responden : 200 orang

b. Teknik Sampling

Kuisioner dilakukan untuk mengetahi *Activity*, *Interest* dan *Opinion* target konsumen anak-anak berusia 9-12 tahun yang berdomisili di Surabaya, Sidoarjo, dan Malang. Pertanyaan yang diajukan dalam kuisioner yaitu :

• **Identitas Diri**

- Jenis Kelamin
- Usia
- Kelas
- Uang Saku
- Apakah mengetahui macam-macam permainan tradisional?
- Pernah memainkannya?
- Apakah tahu manfaatnya?

- Siapa yang mengajarkan?
- Apakah perlu adanya media yang menarik?
- Melalui media apa yang menarik?
- Pernah mencari informasi ke toko buku?
- Melalui media apa?
- Apakah menyenangkan belajar melalui buku bergambar?
- Model buku seperti apa yang kamu sukai?
- Gambar yang menggunakan?
- Isi buku berwana?
- Apakah kamu sangat menyukai bila ada buku bergambar yang membahas permainan tradisional?

3. Observasi

Observasi yang dilakukan penulis adalah pengamatan kepada media yang pernah ada. Pengamatan ini bertujuan untuk menganalisa kelebihan dan kekurangannya, konten permainan, desain, serta layoutnya.

B. Data Sekunder

1. Data dari buku Permainan tradisional Jawa Timur dari Dinas Pemuda dan Olahraga.
2. Dokumentasi kegiatan perlombaan permainan tradisional yang telah diadakan oleh Dinas pemuda dan olahraga untuk anak-anak di daerah perkotaan.
3. Internet, sebagai media dalam mencari referensi problematika, studi komparator, dan referensi yang terkait dengan penelitian.
4. Jurnal dan literatur, yang menjadi panduan dalam teori pendukung dalam penelitian ini.
5. Media eksisting, diperoleh dari berbagai institusi yang bergerak di bidang permainan tradisional.

3.4 Metode Penelitian

Proses perancangan ini dilakukan dengan menggunakan beberapa metode penelitian, antara lain:

1. **Tahap pengumpulan data:**

- Studi Lapangan: yaitu dengan melakukan survei langsung kepada target audiens yang dituju dengan melakukan Observasi.
- Studi Komparatif: membandingkan semua konten dengan berbagai media lainnya.
- Studi Literatur: mengumpulkan berbagai data dan informasi dari buku, koran, siaran televisi, atau internet yang mengarah pada perancangan ini.

2. **Tahap identifikasi permasalahan:**

Identifikasi permasalahan pada perancangan ini muncul dari survei kuesioner yang ditujukan langsung kepada target audiens. Hasil kuesioner dianalisis lebih lanjut hingga akhirnya muncul beberapa identifikasi permasalahan yang akhirnya menguatkan alasan perlunya perancangan ini dilakukan.

3. **Tahap analisis permasalahan:**

Berbagai permasalahan yang timbul akan dianalisis lebih mendalam untuk dapat menentukan solusi mengenai media apa yang paling tepat dalam perancangan.

4. **Tahap pengambilan keputusan:**

Pengambilan keputusan merupakan langkah penting yang akan menentukan perancangan ini akan berjalan seperti apa, hingga akhirnya menentukan hasil akhir dari perancangan ini. Segala proses desain yang diambil untuk kepentingan perancangan akan diputuskan pada tahap ini.

3.5 Teknik Perancangan

Proses perancangan ini berpedoman pada karya tulis ilmiah, dimana hasil penelitian yang diperoleh dari berbagai sumber data akan dijadikan acuan dalam merancang media ini, baik dari tampilan visual, tone warna, gaya gambar, serta mekanisme permainan.

3.5.1 Konsep Desain

Dalam menentukan proses desain, terlebih dahulu akan ditentukan problematika desain yang diangkat, yaitu minimnya sarana informasi dan edukasi Permainan tradisional untuk anak-anak, rendahnya tingkat pendidikan Permainan tradisional, serta dibutuhkannya media informasi dan pembelajaran berupa *Visual Book* dengan penyampaian konten penyampaian yang menyenangkan, mudah di pahami dan tidak membosankan bagi anak usia 9-12 tahun. Maksud dari mudah di pahami adalah dengan menggunakan bahasa yang semi formal, dan di rancang dengan tatanan yang runtut yang di kaitkan dengan teori *layout* dan *grid* sehingga mencegah kebosanan saat membaca.

Setelah menentukan problematika desain, selanjutnya adalah mengidentifikasi karakteristik audiens agar konsep desain lebih tepat guna dan tepat sasaran. Karakteristik target audiens diperoleh dari penelitian *AIO* melalui kuisioner.

3.6 Analisa Hasil Riset

3.6.1. Depth Interview

Depth interview berupa data hasil wawancara dengan narasumber sebagai pemerhati seni Permainan Tradisional secara langsung. *Depth Interview* yang telah dilakukan maka terdapat hasil sebagai berikut :

A. Narasumber 1

Nama : Bapak Henri Nur Cahyo

Pelaksanaan : 22 Oktober 2015

Keterangan : Penulis dan Pengamat budaya, Dewan Kesenian Serta Asosiasi Tradisi Lisan (ALT), Dewan Kesenian Kota Sidoarjo dan Lembaga Ekologi Budaya.

Hasil Analisa :

- Karna pertumbuhan penduduk, penduduk semakin banyak semakin sempit ruang bermain sehingga anak anak tidak punya ruang untuk bermain.
- Kemajuan teknologi, banyak permainan teknologi yang lebih memikat anak2.
- Kemajuan ekonomi, semakin banyak ruang2 bermain yang di sediakan di gedung-gedung bertingkat / mall dll.
- Karna para orang tua tidak pernah mengajari anak2 bermain, karna orang tua tidak ada yang tahu cara bermain.

Manfaat

- Sosialisasi, karna dengan permainan anak2 bisa berinteraksi dengan teman2nya, berkembang nilai2 kejujuran, menghargai orang lain, kerjasama, berkompetisi, mengisi waktu dengan positif, dan mencintai lingkungan.
- Sedangkan teknologi membuat anak menjadi individu.
- Sportifitas di junjung tinggi di permainan tradisional ini.

Media

- Harus ada sarana, organisasi dan kepedulian dari sebuah lembaga.
- Harus ada sarana atau organisasi dan kepedulian masyarakat-Saya rasa jika Stasiun televisi dapat mengadoopsi permainan tradisional sebagai

suatu acara mungkin bisa menghidupkan kembali permaiann tradisional tersebut, karena anak-anak sekarang lebih suka mencontoh yang dilihat di TV

- Harus ada media baru seperti yang ada *audio visual*, karena anak sekarang suka bermain *gadget* (*laptop, handphone, ipad*, dll)

B. Narasumber 2

Nama **:** Sri Edi Tjahyo Kuncoro

Pelaksanaan **:** 12 Oktober 2015

Keterangan **:** Seksi Koleksi Budaya, Mpu Tantular Kota Sidoarjo

Hasil Analisa **:**

Permainan tradisional dahulu perna diceritakan di majalah Penyebar Semangat, majalah tersebut membahas tentang permaian tradional nini towok. Permainan ini dilakukan di tengah kuburan atau di sebuah tanah lapang. Permainan ini menggunakan siwur yaitu sebuah gayung dari batuk kelapa tetapi harus diperoleh dari mencuri lalu dirias seperti manusia. biasaya untuk mendatangkan ruh ada lagu khusus yang harus dinyanyikan. Permainan ini biasanya dilakukan saat bulan purnama oleh anak-anak perempuan. Salah satu tujuan permainan ini adalah sebagai sarana mencari jodoh.

Tahun 1981 pernah di tulis. Salah 1 per rakyat yang sudah menghilang dan terakhir di pentaskan adalah permainan Nini Towok. Ada tembang wajibnya. Memulangkan roh pun ada lagunya sendiri.

Pati lele juga jarang karena harus di tanah lapang yg luas, sedangkan sekarang tanah lapang sudah jarang dan juga udah mulai banyak permainan berbasis game di gadget.

Karena permainan yang kita punya tidak ada religi jadi cepet hilang. Orang ada putaran dermolen tradisional, karena bagian dari ritual tapi kalau terlepas dari ritual dan religi akan cepat pudar.

Biasanya d MPU tantular terdapat permainan teklek panjang dan dakon. Teklek panjang adalah permainan yang membutuhkan orang banyak, usaha yang d lakukan MPU tantular membuat permainan yang membentuk kebersamaan.

Tidak ada media yang lain, karena permainan rakyat adalah salah satu jenis alat permainan yang kita kumpulkan untuk melestarikan budaya lama.

Alat di bikin sendiri, kalau dakon dari pengrajin yang jual dakon. Tahun 90an model – model dari maduran banyak biming, salah satunya adalah permainan rakyat dakon.

Budaya agraris lama-lama akan di tinggal, Bagaimana kita bisa melarang. Kita hanya bisa menunggu permainan tradisional di kemas secara modern. Karena konsep berpikir anak – anak sudah kesitu. Harga tablet murah semua sudah bisa beli tentunya anak – anak desa asik memainkan itu. Tentunya permainan tradisional akan terseret perubahan tidak bisa di tentang, apapun itu. Misalnya permainan tradisional di tafsirkan ada versi modernnya, tetapi juga tidak lama budaya ini akan berubah.

C. Narasumber 3

Nama **:** Indah

Pelaksanaan **:** 3 November 2015

Keterangan **:** Kasi Olahraga Umum dan Tradisional Bidang Olahraga Rekreasi, Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Surabaya

Hasil Analisa :

- Permainan yang masih sering dimainkan di kota Surabaya adalah Hadang atau gobak sodor, terompah panjang, egrang, tarik tambang, sumpitan, juga bentengan.
- Sasarannya adalah pelajar dan masyarakat yang mulai melupakan permaianan tradisional.

- Semua wilayah di Surabaya masih antusias dalam memainkan permainan tradisional.
- Sebelum adanya organisasi, justru yang membentuk adalah dari kami (DISPORA) yang melakukan penyuluhan ke kecamatan-kecamatan di Surabaya. Ada beberapa organisasi di dalamnya yang sudah terbentuk yaitu dari Kecamtan Mulyorejo(POT), Kecamatan Tandes (GALING), Kecamatan Wonocolo, Semampir, dan juga Wonokromo.
- Tidak ada hambatan untuk penyuluhannya, karena minat masyarakat sangat tinggi. Justru yang menjadi hambatan adalah karena adanya budaya asing dan kemajuan teknologi yang membuat anak-anak kurang mengenal permainan tradisional
- Ada, yang selama ini kami jadikan literatur adalah buku yang berjudul "Kumpulan Olahraga Tradisional Rakyat"
- Semua permainan, kecuali dagongan, tarik tambang, sumpitan.
- Beberapa manfaatnya adalah mengangkat nilai kebudayan, menyehatkan tubuh, menstabilkan keseimbangan tubuh, juga memberikan kekompakan dan tanggung jawab.
- Agar anak-anak mulai mengenal permainan tradisional dan tidak terpengaruh oleh budaya asing yang bisa merusak kepribadian seseorang.
- Caranya adalah dengan mengadakan pelatihan ke guru olahraga, FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia), juga dengan mengundang komunitas-komunitas,
- Menurut saya sekarang harusnya ada media yang visual di dalam gadget, karan anak-anak akan lebih tertarik melihatnya, juga orang tua modern juga tidak susah mencari sehingga informasinya dapat tercapai.

D. Narasumber 4

Nama **:** Syamsul Huda

Pelaksanaan **:** 12 November 2015

Keterangan **:** Kasi Olahraga Umum dan Olahraga Rekreasi Bidang Olahraga, Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Malang

Hasil Analisa **:**

- Permainan tingkat nasional seperti Hadang, Rintang, Gobak Sodor, Dagongan, Egrang, Terompa Panjang. Untuk generasi muda di tingkat provinsi dan nasional, untuk kepemudaan umur 30. Sedangkan untuk anak – anak tidak ada karena kita sulit untuk menjaring anak – anak. Karena anak – anak masih di bawah umur 17 dan belum mempunyai KTP, sedangkan lomba tersebut syaratnya harus mempunya KTP Kota Malang.
- Bertepatan pada ulang tahun Kota Malang pada bulan Maret.
- Kadang kita mengupayakan sosialisasi / workshop terhadap tokoh masyarakat / guru untuk mengajak mensosialisasikan permainan tradisional ke anak – anak, itu pun hanya Hadang dan Rintang yang tidak membutuhkan alat. Sedangkan yang lain membutuhkan alat. Ekstrakulikuler sekolah sedang ada kendala, sekolah tidak memikirkan kegiatan di luar sekolah dan ekstrakulikuler, karena sekolah gratis otomatis kegiatan yang membutuhkan biaya guru tidak brani mengadakan kegiatan tersebut, apalagi meminta dana kepada orang tua murid. Nah nanti dispora upayakan lagi agar permainan tersebut masuk dalam ekstrakulikuler.
- Dinas adalah sumbernya, sedangkan anak – anak orientasinya sudah berbeda. Mereka lebih senang bermain di rumah, karena mainannya sudah *HP* dan *laptop* tidak mungkin memikirkan permainan tradisional lagi. Bisa di lihat di kampung, anak- anak sudah tidak lagi bermain gobak sodor, delikan, dan lain – lain.
- Bentar lagi saya mau membentuk organisasi, karena masih belum ada organisasi yang peduli terhadap permainan tradisional Kota Malang.

- Numpang di lapangan yang ada di kampung terdekat, kalau tempat khuss bermain tidak ada, dan ga semua kampung ada tempat lapangan bermain. Tetapi anak – anak juga sudah males keluar rumah, enak di rumah main *HP* dan *Laptop* tidak kepanasan.

3.6.2. Kuisioner

Protokol Kuisioner

Tabel 3.2 Protokol Kuisioner

No	Objek survei	Metode pengambilan data	Tujuan	Keterangan
1	200 Siswa Siswi Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 4 Surabaya dan SDN Bunulrejo 2 Malang	Kuisioner	untuk mengetahui aktifitas dan ketertariakan serta opini responden terhadap topik perancangan yang akan dibuat yaitu tentang bagaimana minat responden terhadap media buku yang membahas tentang permaina tradisional..	

Kesimpulan Analisa

- Konten buku permainan anak terdiri dari:nama permainan,cerita singkat mengenai permainan, alat yang digunakan saat bermain, tata cara bermain, lagu permainan (jika ada), ilustrasi, dan nomor halaman.
- Buku anak akan lebih menarik apabila didesain *colorful* dengan gaya ilustrasi yang khas.
- Penjelasan mengenai permainan seharusnya tidak dilayout seperti buku cerita karena akan terkesan membosankan dan audiens akan malas untuk membacanya.

- Cover buku permainan anak menampilkan gambar anak yang sedang bermain, dalam hal ini penulis akan menambahkan unsure Jawa Timur di bagian ilustrasi untuk menguatkan kesan tradisional Jawa Timur.

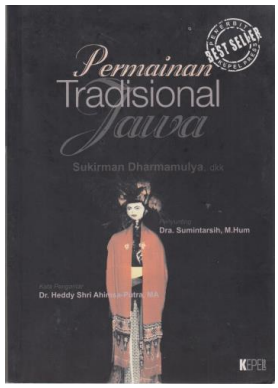
3.6.3. Observasi

Penulis menggunakan tiga buku permainan anak yang diterbitkan oleh penerbit Indonesia. Keempat buku tersebut kemudian dianalisa kelebihan dan kekurangannya, konten buku, desain serta *layout*nya. :

A. Buku Permainan Tradisional

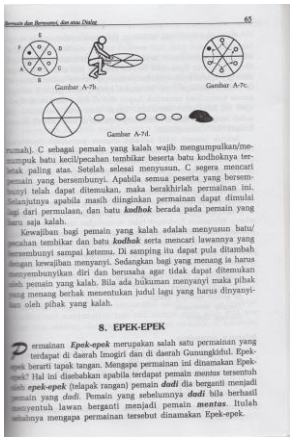
1. *Permainan Tradisional Jawa,* Sukirman Dharmamulya. 2008, Kepel Press

- ***Cover***



Gambar 3.1 *Cover* Permainan Tradisional Jawa

- ***Content***



8. EPEK-EPEK

Permainan *Epek-epek* merupakan salah satu permainan yang terdapat di daerah Imogiri dan di daerah Gunungkidul. Epek-epek berarti tepuk tangan. Mengapa permainan ini dinamakan Epek-epek? Hal ini disebabkan apabila terdapat pemain *mentos* tersentuh oleh *epek-epek* (telapak rangan) pemain *dadi* dia berganti menjadi pemain yang *dadi*. Pemain yang sebelumnya *dadi* bila berhasil menyentuh lawan berganti menjadi pemain *mentos*. Itulah sebabnya mengapa permainan tersebut dinamakan Epek-epek.

Gambar 3.2 Isi Permainan Tradisional Jawa

- ***Strenght***

  - Terdapat 40 jenis permainan di dalamnya

- ***Weakness***

  -Terlalu banyak tulisan yang membuat permbaca jadi malas membacanya.

- ***Opportunity***

  - Media pelestarian Indonesia

  - Bisa menjadi kegiatan baru anak – anak saat ini

- ***Thread***

  - Banyak buku sejenis

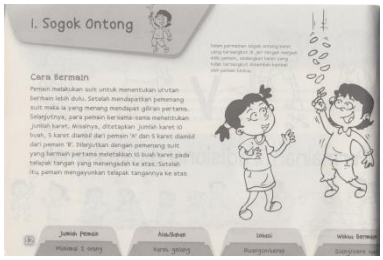
  - Anak – anak lebih memilih permainan digital

2. Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia, **Aisyah Fad. 2014, Cerdas Interaktif**

- ***Cover***

Gambar 3.3 Cover Permainan Tradisional Indonesia

- ***Content***



Gambar 3.4 Isi Permainan Tradisional Indonesia

- ***Strenght***
  - Terdapat 99 permainan yang di bahas
  - Membahas permainan 17 agustus an
  - Terdapat keterangan tambahan seperti ketangkasan, kepemimpinan, kreativitas, kerja sama, strategi, dan wawasan.
- ***Weakness***
  - Isi buku tidak bewarna
  - Terlalu banyak tulisan yang membuat permbaca jadi malas membacanya.

- ***Opportunity***
  - Media pelestarian Indonesia
  - Bisa menjadi kegiatan baru anak – anak saat ini

- ***Thread***
  - Banyak buku sejenis
  - Anak – anak lebih memilih permainan digital

3. Ensiklopedia Negeriku, Permainan Tradisional, **Dian Kristiani. 2015, Bhuana Ilmu Populer Kelompok Gramedia**

- ***Cover***

Gambar 3.5 *Cover* Ensiklopedia Negeriku

- ***Content***

Gambar 3.6 Isi Ensiklopedia Negeriku

- ***Strenght***

  - Terdapat 100 permainanyang di bahas
  - Ilustrasi menarik
  - *Full color*
  - Layout memudahkan pembaca

- ***Weakness***

  - Pembahasan yang berbeda – beda tiap permainannya
  - Unsur tradisional kurang

- ***Opportunity***

  - Media pelestarian Indonesia
  - Bisa menjadi kegiatan baru anak – anak saat ini

- ***Thread***

  - Banyak buku sejenis
  - Anak – anak lebih memilih permainan digital

Kesimpulan Analisa

- Konten buku permainan anak terdiri dari: *headline* (nama permainan), cerita singkat mengenai permainan, alat yang digunakan saat bermain, tata cara bermain, lagu permainan (jika ada), ilustrasi, dan nomor halaman.
- Buku anak akan lebih menarik apabila didesain *colorful* dengan gaya ilustrasi yang khas.
- Penjelasan mengenai permainan seharusnya tidak dilayout seperti buku cerita karena akan terkesan membosankan dan audiens akan malas untuk membacanya.
- *Cover* buku permainan anak menampilkan gambar anak yang sedang bermain, dalam hal ini penulis akan menambahkan unsur Jawa Timur di bagian ilustrasi untuk menguatkan kesan tradisional Jawa Timur.

BAB IV
KONSEP DESAIN

4.1 Deskripsi Perancangan

Dalam menentukan proses desain, terlebih dahulu akan ditentukan problematika desain yang diangkat, yaitu minimnya media pengenalan permainan tradisional Jawa Timur untuk anak-anak, serta dibutuhkannya media untuk melestarikan kebudayaan Jawa Timur dalam bentuk permainan tradisional bagi anak sekolah dasar.

Setelah menentukan problematika desain, selanjutnya adalah mengidentifikasi karakteristik audiens agar konsep desain lebih tepat guna dan tepat sasaran. Setelah melakukan survey kuisioner dan observasi terhadap target audiens serta buku permainan anak yang telah beredar di masyarakat, dilakukanlah analisis hasil kuisioner dan observasi tersebut sehingga muncul parameter buku berseri permainan tradisional anak yang mudah dipahami dan menyenangkan bagi anak usia sekolah dasar.

Perancangan *Visual Book* Permainan Tradisional Anak Jawa Timur merupakan salah satu upaya pelestarian budaya Jawa Timur. Buku ini dirancang untuk membantu anak – anak mengenali permainan tradisional Jawa Timur dengan mudah. Pembelajaran mengenai kebudayaan memerlukan perhatian khusus agar dapat menimbulkan ketertarikan terhadap budaya itu sendiri. Target audiens anak – anak merupakan target utama perancangan ini. Agar mereka dapat mengetahui budaya bangsa.

4.1.1 Output

Output yang dihasilkan nantinya adalah *Visual Book* sebagai media pengenalan permainan tradisional anak Jawa Timur. Buku ini membahas konten yang berkaitan dengan permainan tradisional anak Jawa Timur yang meliputi; deskripsi singkat permainan, tata cara bermain, dan pesan mulia. Jumlah permainan yang diangkat pada perancangan buku ini, yaitu 60 permainan tradisional anak Jawa timur, dengan pembagian 32 permainan yang menggunakan alat dan 28 permainan tanpa menggunakan alat.

Pada setiap permainan yang dibahas akan berisi ilustrasi dan animasi agar audiens lebih mudah memvisualkan permainan tersebut. Buku ini dirancang dengan desain yang premium namum dengan harga yang terjangkau dengan memainkan material buku yang digunakan sehingga buku dapat tahan lama dan memiliki nilai koleksi. Penyajiannya menggunakan bahasa yang ringan, terstruktur dan informati agar mudah di pahami oleh Anak – anak. Adapun aspek-aspek yang dikerjakan dan dikembangkan berkaitan dengan subyek perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Struktur konten dan *layout*nya;
2. Ilustrasi, gaya gambar dan penggunaan warna;
3. Gaya visual pada simbol-simbol / ikon.

4.1.2 Tujuan Perancangan Buku Visual

a. Tujuan Umum

- Dengan adanya buku buku visual tentang Permainan Tradisional Jawa Timur, diharapkan informasi yang di inginkan target konsumen yaitu pengetahuan tentang sejarah kebudayaan ini bisa terpenuhi.
- Mempertahankan populiaritas Permainan Tradisional Jawa Timur.
- Menambah minat terhadap Permainan Tradisional Jawa Timur.

b. Tujuan Khusus

- Sebagai media *literature* sejarah yang dapat dikoleksi dan diturunkan, sehinga nantinya kebudayaan ini tetap hidup dan diketahui masyarakat dari berbagai generasi.

4.2 Konsep Desain

4.2.1 *Big Idea*

Penentuan konsep perancangan *Visual book* ini diperoleh dari beberapa analisa yang telah dilakukan seperti analisa karakter target konsumen melalui kuisioner AIO, *Depth Interview* narasumber yang terkait dengan perancangan, dan studi eksisting yang telah dilakukan

pada buku – buku dan *Visual book* yang terkait. Dari analisa tersebut dapat ditarik *big idea* yang digunakan sebagai dasar utama dalam perancangan *Visual Book* sesuai yang diinginkan.

Big Idea yang digunakan dalam *Visual book* adalah "*Fun Recreation of the Traditional Games*". Yang dapat diartikan bahwa *Visual Book* ini akan membawa pembaca untuk belajar tidak tertekan tetapi belajar Permainan Traditional dengan perasaan senang, dan serasa berekreasi ke jaman dahulu. *Keyword* dari konsep *Visual Book* ini yaitu *Fun, Education, Recreation, Traditional Games.*

4.2.2 Konsep Media

Terdapat beberapa konsep media yang mencangkup konsep desain *Fun Recreation of Traditional Games,* yaitu perancangan media untuk mengenalkan dan melestarikan Permainan Tradisional, terdapat 5 konsep media untuk menambah nilai *Visual Book*, yaitu :

1. ***Collectible Book***

   Berdasarkan identifikasi karakteristik audiens tertarik pada buku yang menarik, dalam arti buku tersebut memiliki nilai lebih dari pada buku lain. Maka dari itu buku ini dirancang dengan konsep buku yang *eye cathing* dari segi material, pengemasan, dan visualisasinya agar tercipta buku dengan nilai koleksi yang tinggi sehingga dapat menjadi media yang bergengsi dan dapat di turunkan.

2. **Informatif dan terstruktur**

   Dari analisa media eksisiting yang ada buku yang membahas sejarah atau kebudayaan terkesan penuh dengan teks sehingga membosankan. Maka dari itu *Visual Book* ini dirancang dengan konsep yang informatif dan terstruktur.

Informatif dimaksudkan bahwa bahasa yang digunakan adalah bahasa semi formal yang mudah dipahami, Dan terstuktur bahwa buku ini dirancang dengan tatanan yang runtut yang dikaitkan dengan teori *layout* dan *grid* sehingga mencegah kebosanan saat membaca.

3. *Tutorial*

Dari penelitian yang dilakukan dibutuhkan sebuah media yang memberi nilai motivasi untuk kembali mempopulerkan budaya ini. Menyampaikan informasi tata cara bermain Permainan Tradisional dengan runtun.

4. *Promotion*

Perancangan buku visual ini merupakan salah satu bentuk pengenalan kembali untuk mendukung Permainan Tradisional sebagai budaya Jawa Timur, dimana bentuk promosi akan diselenggarakan pada festival Permainan Traditional. Maka dari itu media promosi yang akan dibuat adalah *Promotion Kids* berupa *Poster, Banner, Brochure, Souvenir* atau *Merchandise*.

5. *Infographic*

Perancangan buku visual ini menggunakan bentuk visual data yang menyampaikan informasi dengan kompleks pada pembaca agar dapat dipahami dengan mudah dan lebih cepat.

4.2.3 Konsep Pengembangan

Konsep pengembangan meliputi distribusi buku selanjutnya berkaitan dengan *stakeholder:*

Stakeholder Dinas Pariwisata, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, Dinas Pemuda dan Olahraga, dan budayawan yang ada di Kota

Surabaya, Malang, dan Sidoarjo. Dinas tersebut adalah Dinas yang memiliki *unique selling point* untuk melestarikan permainan tradisional. Mereka bekerja sama dan mengajak komunitas untuk berkolaborasi dan menerapkan pengetahuan tentang permainan tradisional menjadi proyek nyata.

Aplikasi buku visual merupakan salah satu perwujudan. Aplikasi buku visual yang memiliki muatan pendidikan dan ditujukan untuk anak, selain itu juga dapat untuk melestarikan permainan tradisional.

Distribusi

Pada konsep pengembangan selanjutnya, distribusi buku diperkirakan akan berkembang meluas dengan bekerja sama dengan penerbit dan melakukan distribusi melalui toko buku menjadikan media mudah diakses oleh individu.

Sistem penjualan : Buku Konvensional
Katagori : Menyenangkan, Rekreasi, dan Melestarikan
Target area : Jawa Timur

4.2.4 Konsep Visual

Dari studi eksisting yang dilakukan pada anak umur 9-12 tahun, mereka cenderung menyukai buku bergambar dengan visualisasi pendukung karena biasanya buku edukasi tekstual cenderung membosankan dan kurang menarik. Konsep visual yang dipilih adalah menggunakan gaya ilustrasi kartun sebagai pendukung cerita berupa penggambaran yang mewakili konten buku. Konsep visual *Fun Recreation of Traditional Games* ditandai dengan penggunaan warna-warna

4.2.4.1 Ilustrasi

Perancangan ilustrasi buku visual ini menggunakan gaya ilustrasi kartun, dimana penggambaran dilakukan dengan teknik *digital coloring*.

4.2.4.2 *Anatomy Layout*

Anatomi *Layout* merupakan elemen visual tambahan sebagai pelengkap *Layout,* anatomi *Layout* dapat berupa ikon atau simbol tambahan pada desain. Anatomi *Layout* dibagi menjadi empat, yaitu *heading, page numbering, body text, illustration.*

4.2.4.3 *Layout*

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Konsep *layout* yang digunakan dalam perancangan ini adalah *layout* F , dan dibutuhkan tatanan teks dan gambar yang diselaraskan dengan *whitespace* dan tatanan *grid* sehingga terbentuk desain yang *readable* dan *informative.*

4.2.4.4 Warna

Warna merupakan elemen penting dalam penyampaian visual, maka dari itu diperlukan adanya perpaduan warna yang cocok agar komunikasi visual dapat tersampaikan dengan baik. Konsep warna yang digunakan pada buku ini adalah warna primer dan *fresh*, konsep tersebut didapatkan dari arti warna tersebut, merah biasanya digunakan untuk memberikan efek psikologi berani, biru memberikan kesan dingin, dan kuning adalah warna yang ceria, dan menyenangkan.

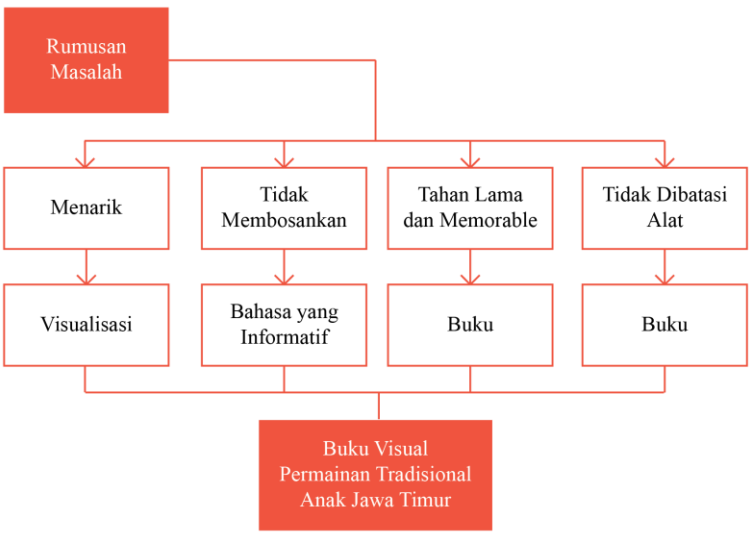
4.2.4.5 Tipografi

Penggunaan tipografi pada sebuah perancangan buku menjadi penentu kenyamanan audiens pada saat membaca. Pereancangan buku ini menggunakan tipografi yang *readable*, yaitu jenis tipografi yang mudah dan enak dibaca seperti jenis tipografi serif atau san serif.

4.3 Kriteria Desain

Kriteria desain disusun berdasarkan rumusan masalah yang direfleksikan dengan media eksisting. Studi eksisting memberikan kesimpulan mengenai kekurangan dan kelebihan media sebagai pertimbangan pemberian solusi dan kriteria desain.

Bagan 4.1 Bagan Analisa Eksisting



Bagan 4.2 Bagan Formulasi Kriteria Desain

Secara umum kriteria desain harus memenuhi Secara umum kriteria desain harus memenuhi poin – poin yang terkandung dalam konsep desain dan

hasil analiss, yaitu Buku yang informatif dan terstruktur, Buku yang menarik, serta buku yang *Collectible*. Untuk memenuhi kriteria tersebut, maka diperlukan rancangan desain yang dapat mendukung spesifikasi tersebut secara mendetail, sehingga dapat dijabarkan menjadi variabel berikut :

1 Informatif dan Terstruktur
- Stuktur dan alur topik buku
- Penggunaan ikon atau simbol.
- Penggunaan tipografi
- Penggunaan bahasa penulisan

2 Collectible
- *Finishing* buku (*Binding*, Laminasi)
- *Packaging* buku (*Cover* dan Selimut Buku menggunakan Acrylic sebagai Tas)
- Media pendukung buku (Pembatas Halaman Buku)

3 Menarik
- Penggunaan gaya ilustrasi
- Penataan *layout*
- Penggunaan warna
- Penambahan konten tutorial.

4.3.1 Gaya Bahasa dan Alur Cerita

Buku Visual ini memiliki elemen utama penyampaian konten dengan metode *storytelling.* Dilengkapi dengan gambar dengan gaya gambar yang mudah dipahami oleh anak-anak. Gaya bahasa yang digunakan bersifat santai, tidak formal, sopan, percakapan sehari-hari, namun tetap memperhatikan EYD, dan menggunakan kosakata yang ringan. Pemilihan gaya bahasa ini disesuaikan dengan target *audience* yang merupakan anak-anak usia 9-12 tahun dengan tingkan pendidikan kurang lebih kelas IV SD.

Terdapat penggunaan istilah-istilah lama seperti "*Nyuwun*" atau "*Tumbas*" yang memang ada di dalam deskripsi. Istilah-istilah tersebut akan disertai dengan penjelasan (Glosarium) di akhir halaman. Terdapat penggunakan kalimat ejekan yang dibutuhkan namun dibatasi tanpa penggunaan kata umpatan.

4.3.2 Material dan Ukuran Buku

Sebagai media pengenalan dan pelestarian budaya terhadap anak umur 9 – 12 tahun, diharapkan sebuah buku yang dapat bertahan dalam waktu lama. Detail spesifikasi buku visual ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Material dan Ukuran Buku

Ukuran	21 x 21 cm^2
Penggunaan Warna	*Full color*
Jenis Kertas Isi	120 gr *Renoir Text*
Jenis Kertas Cover	*Artpaper*
Jilid	*Hardcover* Laminasi *Doff*
Jaket Buku	Acrylic berbentuk tas

4.3.3 Distribusi dan Estimasi Produksi Buku

Buku seri permainan tradisional anak Jawa Timur ini untuk dipasarkan pada masyarakat luas, maka biaya produksi massal sebanyak 1000 buku, antara lain:

Biaya Penelitian

- **Transportasi dan Honor** **: *Rp. 4.750.000***

Biaya Desain

- **Sketsa** **:** 140 lembar x Rp. 50.000
  = Rp.7.000.000
- **Coloring** **:** 140 lembar x Rp. 100.000
  = Rp.14.000.000
- ***Layout*** **:** 140 lembar x Rp. 20.000

= Rp.2.800.000

- **Penulis** **:** 140 lembar x Rp. 20.000
  = Rp.2.800.000
- **Total** **: *Rp. 26.600.000***

Biaya Bahan

- **Kertas Konten** **:** 5834 plano x Rp. 4.000
  = Rp. 23.336.000
- **Kertas Cover** **:** 90 plano x Rp.2000
  = Rp. 180.000
- **Total** **: Rp. 23.516.000**

Biaya Potong

- **Potong Konten** **:** 1000 lembar x Rp. 1.000
  = **Rp. 1.000.000**

Biaya Cetak

- **Cetak Cover** **:** 1000 lembar x Rp. 1.500
  = Rp. 1.500.000
- **Laminasi Doff** **:** 1000 lembar x Rp. 26.082
  = Rp. 26.082.000
- **Total** **: Rp. 27.582.000**

Biaya Jilid

- **Jilid** **:** 1000 x Rp. 25.000
  = **Rp. 25.000.000**

Jumlah Total Produksi

Rp. 4.750.000 + Rp. 26.600.000 + Rp. 23.516.000 + Rp. 1.000.000 + Rp. 27.582.000 + Rp. 25.000.000 = **Rp. 108,448,000 / 1000 buku = Rp. 108,448** dibulatkan **Rp. 110.000** untuk perjuaan perbuku.

Royalti 1000 eksemplar **: Rp. 108,448,000 x 10% = Rp. 10,844,800**

Pajak 15% NPWP **: Rp. 10,844,800 – (Rp. 10,844,800 x 15%) = Rp. 9,218,080**

Pajak 30% NON NPWP **: Rp. 10,844,800 – (Rp. 10,844,800 x 30%) = Rp. 7,591,360**

4.3.4 Struktur dan Konten Buku

a. Struktur Buku

Secara umum, konten buku ini dibagi menjadi dua seri pembahasan, yaitu seri alat-alat permainan tradisional dan permainan-permainan yang tidak menggunakan alat. Adapun strukur bukunya adalah sebagai berikut:

1. *Cover*
2. *Cover* bagian dalam
3. Halaman penerbit
4. Daftar isi (*Contents*)
5. Pengantar
6. Seri 1 : Permainan tradisional Jawa Timur dengan menggunakan alat
   - **a.** Deskripsi Permainan
   - **b.** Cara bermain
   - **c.** Pesan mulia
7. Seri 2 : Permainan tradisional Jawa Timur tanpa alat
   a. Deskripsi Permainan
   b. Cara bermain
   c. Pesan mulia
8. Glosarium
9. Tentang penulis

10. Daftar pustaka
11. *Cover* belakang

b. Konten Buku

Konten dalam perancangan buku ini akan menjabarkan 62 jenis permainan tradisional Jawa Timur yang bisa dimainkan oleh anak-anak usia 9 - 12 tahun. Adapun konten yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

a. 34 Permainan Tradisional Jawa Timur dengan menggunakan alat :

Tabel 4.2 Permainan tradisional dengan alat

34 Permainan Tradisional Jawa Timur dengan menggunakan alat		
1. Angkling 2. Bakiak 3. Balap Karung 4. Bekelan 5. Blarak sempal 6. Boi-boian 7. Cik-kecikan 8. Cingkir genuk 9. Dagongan 10. Dhakon 11. Dham-dhaman / Bas-basan 12. Dhoktri / Gotri 13. Dingklik oglak aglik 14. Dramenan	15. Dhuka Ronjangan 16. Egrang 17. Engkle / Gedrig 18. Gatheng 19. Ginggung 20. Jago-jagoan 21. Jago kate 22. Kekehan / Gasing / Gangsing 23. Layangan / Wau 24. Kelereng / Nekeran 25. Nini Thowok	26. Pati Lele / Gatrik / Benthik / Peh Kayee / Maccule / Accangke 27. Pe-sapean 28. Rembang Jirak 29. Sepak Tekong / Pal-palan 30. Setrengan / Lompat tali / Somprengan / Tim-timan 31. Sumbar Suru 32. Sumpitan 33. Tarik tambang 34. Tor cetor

b. 28 Permainan Tradisional Jawa Timur tidak menggunakan alat, yaitu:

Tabel 4.3 Permainan tradisional tanpa alat

28 Permainan Tradisional Jawa Timur tidak menggunakan alat		
1. Krupukan 2. Kucing dan tikus 3. Menthong – menthong 4. Aku duwe pitik 5. Kidang talun 6. Gajah – gajah 7. Anak digadaikan 8. Gampar 9. Wong mati golek duwik 10. Sluku – sluku bathok	11. Slebur – slebur 12. Ilir – ilir 13. Padang bulan 14. Kupu kuwi 15. Cempa Rowa 16. Sar – sur kulonan 17. Betengan 18. Cublak – cublak suweng 19. Cu – cuan 20. Jamuran 21. Obag sodor 22. Le alle bengko	23. Dhelikan 24. Kethek menek 25. Jumpet utang ating 26. Slekdor 27. Otong – otong bolong 28. Bangjonengteru

Pembabakan tiap buku seri dibagi menjadi dua, yaitu permainan dengan alat dan permainan tanpa alat. Permainan-permainan ini diurutkan berdasarkan abjad. Konten permainan yang dibahas sebagai berikut :

a. Kover depan
b. Halaman penerbit
c. Daftar Isi
d. Pengantar
e. Bab Permainan tidak menggunakan alat
    1. Betengan
    2. Bethething thong
    3. Cacah bencah
    4. Cucuan

5. Dhing-dhingan
6. Dhingklik oglak aglik
7. Dhul-dhulan
8. Genukan
9. Gowokan
10. Jamuran

f. Bab Permainan yang menggunakan alat
   1. Bekelan
   2. Boi-boian
   3. Cublak-cublak suweng
   4. Dakon
   5. Dagongan
   6. Engkle
   7. Layangan

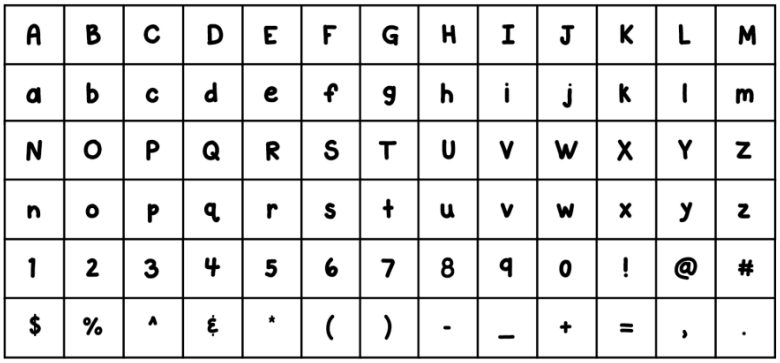
g. Glosarium
h. Profil Penulis
i. *Cover* belakang

4.3.5 Tipografi

Perancangan ini menggunakan dua jenis huruf atau *font* yang berfungsi sebagai penyampai informasi selain gambar, diantaranya adalah:

4.3.5.1 Judul dan Sub Judul

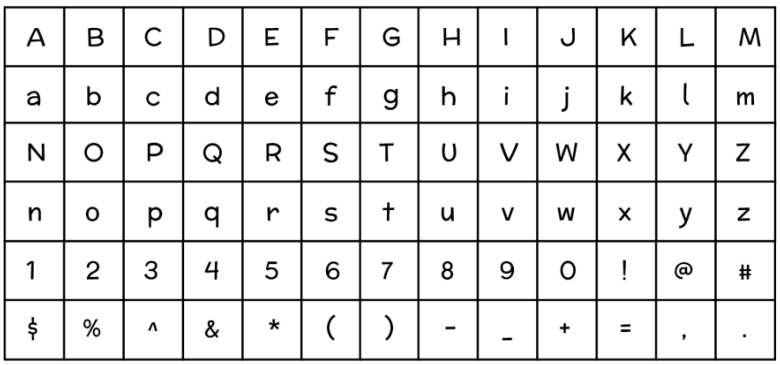
Judul bab dan sub judul menggunakan tipografi berjenis serif, hal ini berfungsi untuk memberikan kesan yang jelas dan tegas terhadap tema bahasan yang diangkat agar pembaca lebih mudah memahami isi bacaan.



Gambar 4.1 *Font* Kb Cloudy Day

4.3.5.2 *Body Text*

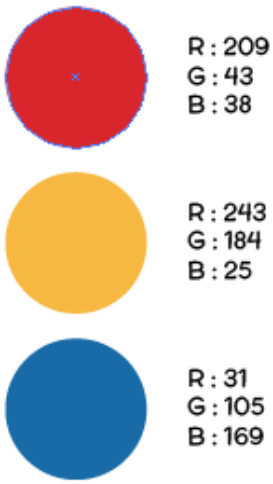
Pada perancangan buku visual ini *body text* berisikan konten cerita dari judul yang diangkat. *Body text* menggunakan huruf *Serif*. Pemilihan huruf *serif* ini berasal dari studi eksisiting buku visual yang berkaitan dengan sejarah menggunakan jenis *font* serupa. Fungsi dari *body text* adalah menerangkan konten secara terperinci, maka diperlukan juga penggunaan huruf yang tingkat keterbacaannya jelas, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan mudah. Maka dari itu dipilihlah jenis *font serif* mempunyai nilai *readability* yang tinggi dan tidak membuat *audiens* merasa bosan saat membaca karena jarak antar *fontnya* yang cukup jelas. Besar *body text* yang digunakan ada 12 *point*.



Gambar 4.2 *Font* Mclaren

4.3.6 Warna

Warna yang digunakan adalah perpaduan antara warna yang mencolok dengan pendekatan psikologis warna anak-anak dan susunan warna yang cenderung cerah dan menarik perhatian, sehingga dapat merangsang pembentukan mood audiens. Warna-warna yang memiliki arti *powerfull fresh* dan natural.



Gambar 4.3 Warna Identitas Buku

Gambar 4.4 Warna Judul Buku

R : 26 G : 107 B : 173	R : 214 G : 37 B : 42	R : 244 G : 184 B : 25

R : 255 G : 255 B : 255	R : 251 G : 249 B : 228	R : 216 G : 225 B : 89	R : 161 G : 204 B : 61	R : 137 G : 181 B : 63	R : 180 G : 211 B : 69	R : 165 G : 206 B : 61	R : 144 G : 139 B : 57	R : 142 G : 168 B : 60	R : 134 G : 133 B : 51

Gambar 4.5 Warna *Cover* Buku

R : 66 G : 100 B : 164	R : 234 G : 35 B : 42

R : 251 G : 224 B : 217	R : 250 G : 211 B : 204	R : 249 G : 186 B : 171	R : 244 G : 174 B : 144	R : 210 G : 209 B : 223	R : 181 G : 180 B : 191	R : 164 G : 163 B : 171	R : 57 G : 56 B : 68	R : 43 G : 45 B : 42	R : 21 G : 20 B : 20

R : 238 G : 53 B : 61	R : 33 G : 29 B : 30

R : 240 G : 231 B : 225	R : 242 G : 212 B : 197	R : 239 G : 194 B : 170	R : 245 G : 142 B : 112	R : 226 G : 111 B : 154	R : 225 G : 41 B : 116	R : 178 G : 37 B : 91	R : 250 G : 184 B : 27	R : 45 G : 38 B : 40	R : 33 G : 29 B : 30

R : 142 G : 102 B : 76	R : 123 G : 88 B : 66

R : 253 G : 232 B : 225	R : 252 G : 218 B : 207	R : 251 G : 204 B : 188	R : 246 G : 145 B : 112	R : 242 G : 145 B : 70	R : 240 G : 106 B : 34	R : 224 G : 100 B : 37	R : 195 G : 89 B : 39	R : 173 G : 34 B : 43	R : 238 G : 56 B : 60

R : 76 G : 44 B : 32	R : 50 G : 28 B : 19	R : 185 G : 69 B : 38	R : 238 G : 53 B : 61	R : 61 G : 64 B : 62	R : 37 G : 39 B : 38	R : 19 G : 20 B : 21	R : 5 G : 8 B : 8

R : 238 G : 170 B : 149	R : 184 G : 131 B : 117	R : 164 G : 117 B : 105	R : 230 G : 231 B : 231	R : 197 G : 196 B : 196	R : 169 G : 170 B : 169	R : 239 G : 93 B : 97	R : 234 G : 36 B : 42	R : 185 G : 33 B : 38	R : 51 G : 29 B : 21

R : 225 G : 226 B : 226	R : 224 G : 120 B : 92	R : 5 G : 8 B : 8

R : 239 G : 211 B : 195	R : 235 G : 192 B : 166	R : 236 G : 179 B : 146	R : 238 G : 169 B : 127	R : 189 G : 124 B : 75	R : 133 G : 187 B : 53	R : 67 G : 69 B : 69	R : 15 G : 22 B : 20	R : 220 G : 156 B : 39	R : 198 G : 33 B : 39

			R : 82 G : 43 B : 25	R : 48 G : 26 B : 17	R : 255 G : 252 B : 242	R : 253 G : 237 B : 178			
R : 243 G : 230 B : 215	R : 251 G : 209 B : 175	R : 250 G : 189 B : 142	R : 225 G : 122 B : 94	R : 238 G : 53 B : 61	R : 51 G : 51 B : 52	R : 5 G : 8 B : 8	R : 185 G : 124 B : 51	R : 137 G : 93 B : 39	R : 114 G : 75 B : 32

			R : 22 G : 104 B : 93	R : 234 G : 35 B : 42	R : 59 G : 36 B : 18	R : 49 G : 30 B : 15			
R : 250 G : 229 B : 224	R : 251 G : 208 B : 197	R : 249 G : 186 B : 169	R : 244 G : 176 B : 151	R : 24 G : 19 B : 20	R : 221 G : 241 B : 244	R : 201 G : 233 B : 235	R : 258 G : 217 B : 220	R : 37 G : 144 B : 130	R : 25 G : 116 B : 108

R : 192 G : 186 B : 48	R : 108 G : 75 B : 47	R : 87 G : 61 B : 39	R : 69 G : 48 B : 31	R : 223 G : 225 B : 226

R : 243 G : 233 B : 225	R : 244 G : 223 B : 208	R : 243 G : 209 B : 183	R : 245 G : 142 B : 112	R : 238 G : 53 B : 61	R : 48 G : 41 B : 44	R : 33 G : 29 B : 30	R : 242 G : 238 B : 138	R : 241 G : 233 B : 44	R : 209 G : 233 B : 40

R : 246 G : 277 B : 125	R : 224 G : 207 B : 110	R : 238 G : 53 B : 61	R : 6 G : 74 B : 119

R : 238 G : 216 B : 207	R : 238 G : 219 B : 195	R : 235 G : 193 B : 170	R : 246 G : 145 B : 113	R : 53 G : 55 B : 54	R : 32 G : 33 B : 32	R : 5 G : 8 B : 8	R : 30 G : 119 B : 171	R : 32 G : 96 B : 138	R : 12 G : 86 B : 138

R : 251 G : 247 B : 238	R : 246 G : 235 B : 213	R : 246 G : 219 B : 166	R : 240 G : 87 B : 90	R : 235 G : 36 B : 44	R : 33 G : 15 B : 17	R : 224 G : 206 B : 204	R : 108 G : 110 B : 110	R : 36 G : 36 B : 37	R : 5 G : 8 B : 8

					R : 21 G : 97 B : 72	R : 15 G : 66 B : 48			
R : 252 G : 216 B : 207	R : 250 G : 199 B : 185	R : 248 G : 175 B : 154	R : 238 G : 53 B : 61	R : 5 G : 8 B : 8	R : 239 G : 72 B : 77	R : 227 G : 60 B : 66	R : 200 G : 54 B : 58	R : 35 G : 154 B : 107	R : 29 G : 122 B : 89

			R : 239 G : 71 B : 67	R : 237 G : 42 B : 40	R : 155 G : 30 B : 32	R : 205 G : 172 B : 61			
R : 250 G : 242 B : 234	R : 248 G : 224 B : 206	R : 250 G : 200 B : 159	R : 246 G : 164 B : 135	R : 234 G : 36 B : 42	R : 5 G : 8 B : 8	R : 74 G : 49 B : 53	R : 59 G : 39 B : 41	R : 48 G : 30 B : 33	R : 103 G : 98 B : 99

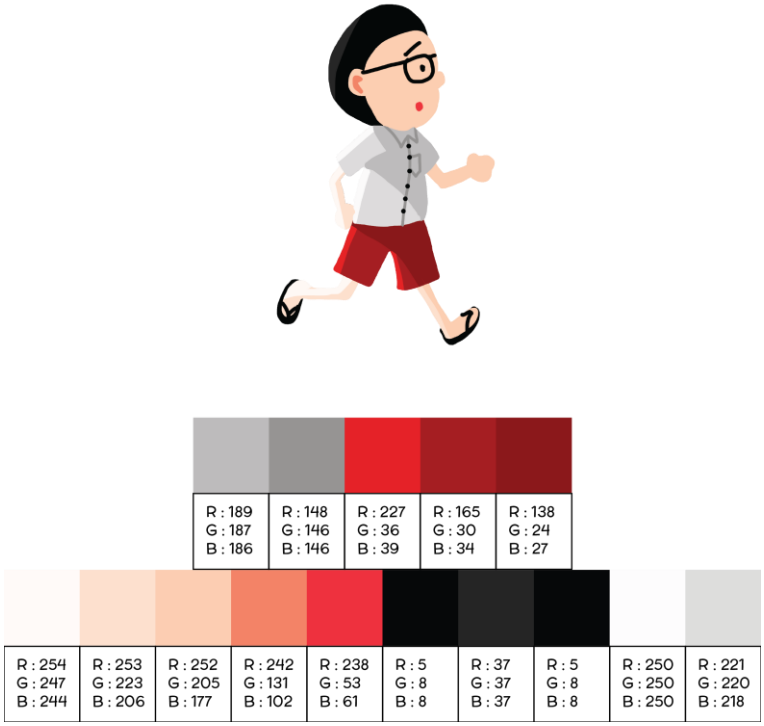
			R : 70 G : 166 B : 71	R : 53 G : 130 B : 62	R : 41 G : 97 B : 48	R : 35 G : 62 B : 30			
R : 251 G : 206 B : 194	R : 248 G : 175 B : 155	R : 231 G : 162 B : 143	R : 230 G : 132 B : 106	R : 246 G : 249 B : 250	R : 222 G : 224 B : 223	R : 238 G : 53 B : 61	R : 5 G : 8 B : 8	R : 57 G : 58 B : 57	R : 129 G : 97 B : 66

R : 44 G : 44 B : 44	R : 21 G : 20 B : 21

R : 247 G : 208 B : 198	R : 245 G : 186 B : 169	R : 248 G : 176 B : 156	R : 245 G : 142 B : 112	R : 242 G : 151 B : 190	R : 240 G : 166 B : 172	R : 230 G : 109 B : 165	R : 237 G : 18 B : 114	R : 237 G : 43 B : 47	R : 238 G : 53 B : 61

R : 30 G : 117 B : 60	R : 245 G : 240 B : 145	R : 241 G : 234 B : 80	R : 234 G : 220 B : 52

R : 252 G : 205 B : 173	R : 238 G : 183 B : 147	R : 242 G : 157 B : 103	R : 187 G : 71 B : 39	R : 234 G : 33 B : 42	R : 5 G : 8 B : 8	R : 64 G : 18 B : 17	R : 36 G : 14 B : 16	R : 52 G : 180 B : 82	R : 39 G : 149 B : 71



Gambar 4.6 Warna Karakter

4.3.7 Visualisasi Konsep

Segala visualisasi pada perancangan iini di sinergikan pada konsep yang sudah di tentukan sebelumnya, yaitu *fun recreation of traditional games*, berikut ini beberapa visualisasi konsep yang bisa dipakai:

fun recreation of traditional games

a. Ilustrasi

- *Unfinished*
- *Digital painting*
- *Sketch*

b. Elemen visual

- Karakter
- Icon

a. Ilustrasi

1. *Headline*
    - Betengan
    - Bethething thong
    - Cacah bencah
    - Cucuan
    - Dhing-dhingan
    - Dhingklik oglak aglik
    - Dhul-dhulan
    - Genukan
    - Gowokan
    - Jamuran
2. *Sub – Headline*
    - Deskripsi
    - Cara bermain
    - Pesan mulia

b. Elemen visual

1. Pembuka
    - *Cover* depan
    - *Cover* belakang
2. Pembabakan
    - Dengan alat
    - Tanpa alat
3. Penutup
    - Glosarium
    - Daftar pustaka
    - Catatan
    - Profil penulis

4.3.7.1 Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang dipakai dalam perancangan ini adalah gaya kartun. Teknik pewarnaan untuk keseluruhan gaya gambar menggunakan penggambaran *digital coloring*. Pada gaya gambar kartun dengan teknik *brush*. Gaya ilustrasi kartun dipilih agar penggambarannya lebih jelas dan menarik untuk anak-anak.

Gambar 4.7 Ilustrasi yang digunakan

Berdasarkan hasil studi penulis, maka desain kareakter pada perancangan buku visual ini mengacu pada kondisi eksisting di Jawa Timur, dimana beranekaragam suku dan etnis hidup saling berdampingan namun guyup. Tujuannya adalah agar anak anak generasi penerus bangsa di era modern ini, tetap mengetahui dan mempelajari mengenai sejarah budaya Jawa Timur. Karakter menggunakan refrensi eksisting, yaitu anak-anak keturunan dari beberapa suku dan etnis yang tinggal di daerah Jawa Timur. Seperti Suku Jawa, Suku Madura, Etnis Tionghoa, dan Etnis Arab, dipilih karena masyarakat dari keturunan suku dan etnis tersebut termasuk paling banyak mendiami di kota kota Jawa Timur.

- Karakter Anak Surabaya - Rafa

Gambar 4.8 Sketsa Karakter Anak Surabaya – Rafa

Gambar di atas adalah sketsa yang dibuat berdasarkan pada studi karakter anak keturunan suku jawa yang tinggal di daerah Surabaya. Identitasnya ditunjukan melalui bentuk fisik dan pakaian yang digunakan.

- Karakter Etnis Madura – Shodiq

Gambar 4.9 Sketsa Karakter Etnis Madura – Shodiq

Gambar di atas adalah sketsa yang dibuat berdasarkan pada studi karakter anak keturunan etnis Madura yang tinggal di daerah Madura. Identitasnya ditunjukan melalui bentuk fisik dan pakaian yang digunakan.

- Karakter Etnis Tiognhoa – Lian

Gambar 4.10 Sketsa Karakter Etnis Tionghoa – Lian

Gambar di atas adalah sketsa yang dibuat berdasarkan pada studi karakter anak keturunan etnis Tionghoa yang tinggal di daerah Pecinan Surabaya. Identitasnya ditunjukan melalui bentuk fisik dan pakaian yang digunakan.

- Karakter Etnis Arab - Syamim

Gambar 4.11 Sketsa Karakter Etnis Arab – Syamim

Gambar di atas adalah sketsa yang dibuat berdasarkan pada studi karakter anak keturunan etnis Arab yang tinggal di daerah Ampel Surabaya. Identitasnya ditunjukan melalui bentuk fisik dan pakaian yang digunakan.

Visualisasi ilustrasi berada pada halaman pembabakan buku sebagai bentuk perwakilan terhadap konten yang dibahas, dan juga berperan sebagai pendukung untuk konten.

4.3.7.2 Elemen Visual

Icon merupakan ilustrasi yang berupa ornamen dan karakter-karakter penggambaran dari permainan tersebut. Ilustrasi ini berfungsi sebagai identitas dan penghias yang berada pada bagian-bagian tertentu buku, seperti daftar isi, judul permainan, judul konten, glosarium, profil penulis, catatan, dan pembabakan. Icon ini berfungsi sebagai elemen penguat buku yang membahas tentang permainan tradisional Jawa Timur.

Gambar 4.12 Elemen visual yang digunakan

4.3.7.3 *Layout*

Pada desain sebuah *layout* buku harus memperhatikan prinsip *proportion* dan *balance*. Dimana keseimbangan *layout* sangat diperlukan dalam penataan teks dan visualisasi pada saat awal membaca. Pada desain *layout* buku visual ini menggunakan teori *whitespace* dan *grid* agar penataan lebih seimbang dan memudahkan audiens dalam membaca.

Gambar 4.13 Penggunaan *whitespace* dan *Grid* pada *layout*

Sumber : www.behance.com

Pola *layout* yang digunakan adalah pola *layout* F untuk isi konten utama dan pola *layout Zig – zag* untuk konten tutorial. Sedangkan tatanan *grid* yang digunakan adalah *Modular* dan *Colomn Grids* sehingga format *layout* lebih fleksibel dan namun tetap terstruktur.

4.4 Proses Desain

Proses perancangan ini berpedoman pada karya tulis ilmiah, dimana hasil penelitian yang diperoleh dari berbagai sumber data akan dijadikan acuan dalam proses merancang media ini, baik dari komunikasi atau dari tampilan visual yang dihubungkan dengan konsep desain. Langkah – langkah yang digunakan dalam perancangan ini adalah :

1. Menentukan konten buku melalui pencarian data yang berguna sebagai isi buku yang kemudian membentuk alur cerita dan bahasa penulisan yang sesuai sehingga terbentuk kerangka cerita dari subyek penelitian.
2. Membuat visual ilustrasi dari cerita yang diangkat sebagai media pendukung cerita.

Pembuatan visual ilustrasi ini melalui beberapa tahap desain, yaitu :

a. Design Sketch

Merupakan tahap berupa rancangan desain kasar berupa sketsa polos yang belum di warna. Pada tahap ini terbentuk proses kreatif dimana desainer melakukan eksplorasi gaya gambar.

b. Comprehensive Design

Merupakan tahap rancangan desain dimana perancang melakukan proses pewarnaan sketsa deain dari alternatif desain dengan teknik pewarnaan yang modern / digital. Pada tahap ini ilustasi sudah berbentuk comprehensive dan telah siap untuk proses desain selanjutnya.

c. Final Design

Final design merupakan tahapan terakhir dalam perancangan desain visual. Tahap akhir ini adalah tahap *digital coloring*, dan *layout*. Agar tampak lebih baik untuk diaplikasikan ke dalam buku.

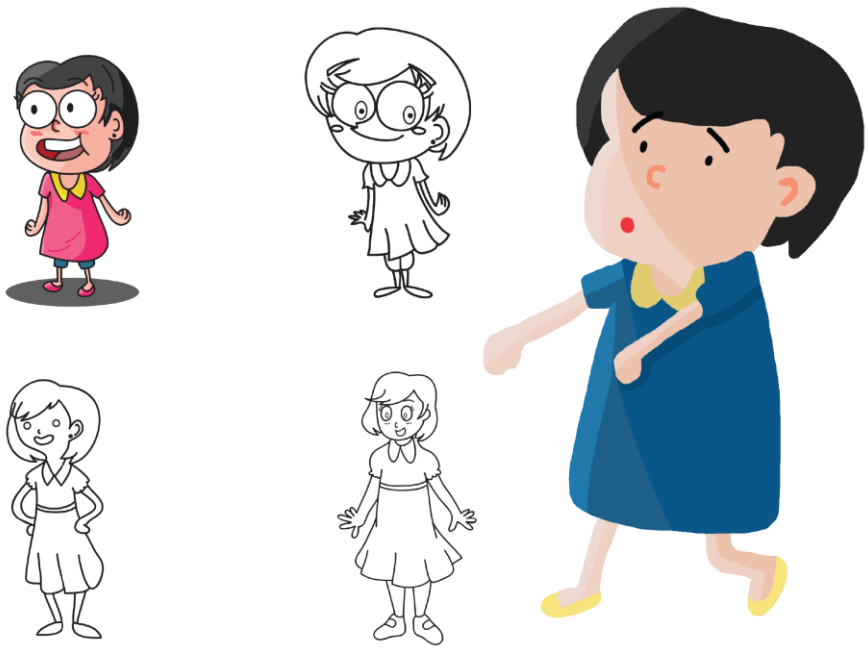
3. Membat tahap implementasi desain untuk menyatukan kedua elemen buku, yaitu teks dan ilustrasi. Pada tahap ini dilakukan proses perancangan buku berupa *layouting*, yang di kombinasikan dengan warna, tipografi, simbol, dan atribut pendukung lainnya sehingga terbentuk rancangan buku yang diingainkan.

4.4.1 Proses Visual

Pada perancangan buku visual ini menggunakan visualisasi ilustrasi yang berguna sebagai elemen pendukung cerita agar buku visual lebih menarik, dan informatif, visual tersebut melalui proses desain sebagai berikut:

A. Proses Ilustrasi

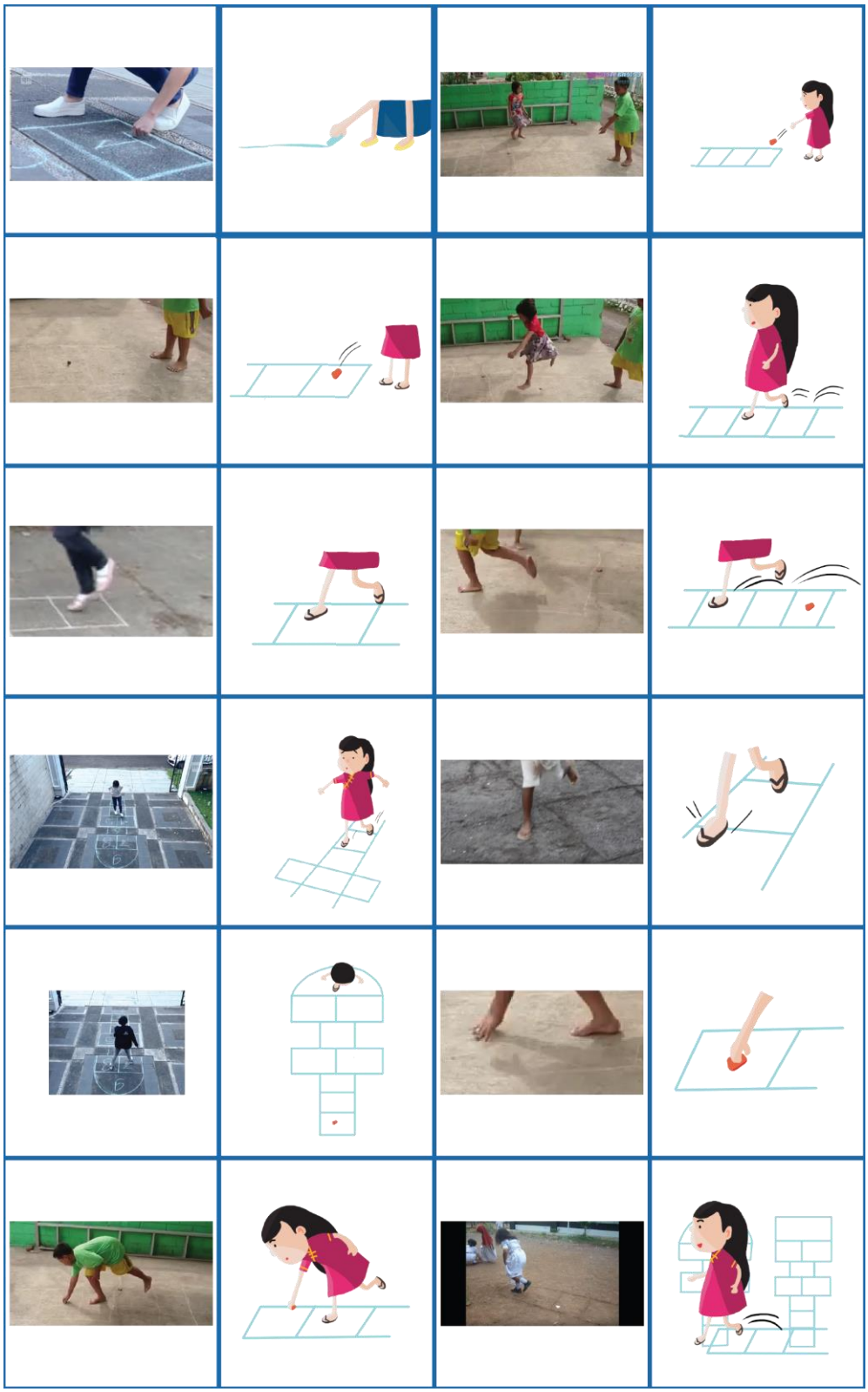
Ilustrasi merupakan visualisasi utama yang digunakan sebagai penggambaran dari bahasan yang diangkat. Setelah mengalami proses asistensi dan analisa maka terpilihlah satu gaya ilustrasi yaitu *digital painting*.



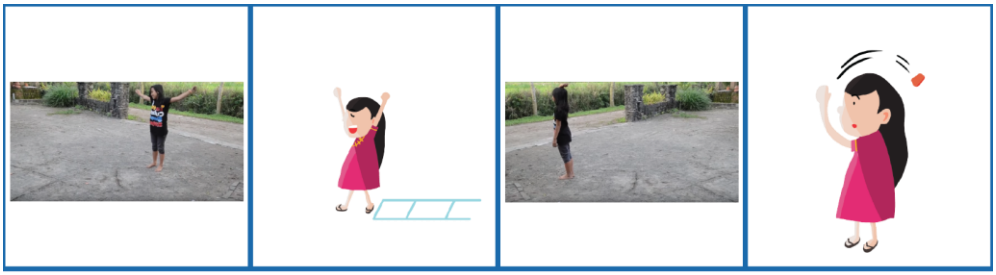
Gambar 4.14 Proses ilustrasi

Pada gaya gambar terpilih terdapat 2 tahap yang dilakukan yaitu *drawing* dan *coloring.* Pada proses *drawing* atau penggambaran pertama dilakukan dengan sketsa lalu sketsa dihilangkan agar gambar terlihat tanpa *outline*. Lalu *coloring* dilakukan dengan pemberian *layer shading* dengan teknik *brush* pada *photoshop*.

B. Rujukan Ilustrasi



Gambar 4.15 Rujukan Ilustrasi



Gambar 4.16 Rujukan Ilustrasi

C. Elemen Visual

Ilustrasi pendukung merupakan ilustrasi berupa ornamen dan karakter-karakter. Ilustrasi ini digambarkan berdasarkan dari permainan tradisional tersebut, menggunakan teknik *vector* dengan *outline*.

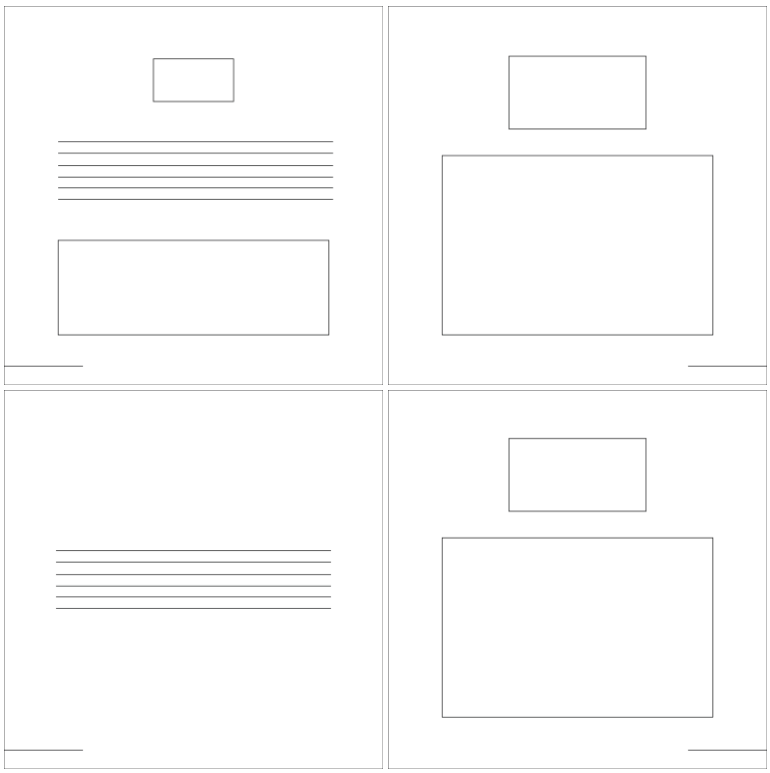
Gambar 4.17 Proses penggambaran ilustrasi pendukung

4.4.2 Proses *Layout*

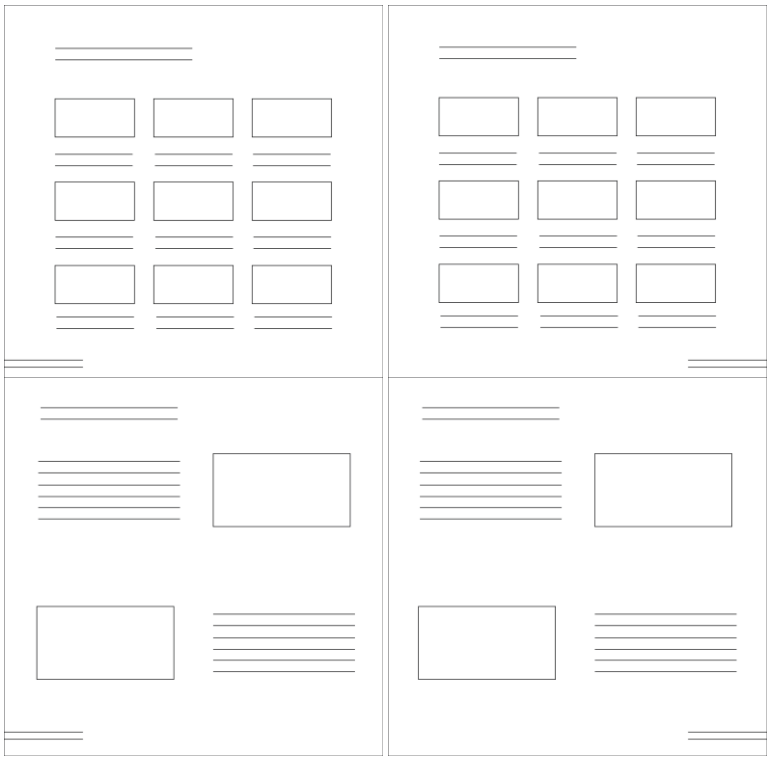
Layout merupakan proses terpenting dalam perancangan sebuah buku, dalam proses ini semua elemen dalam buku di tata sehingga terbentuk *layout* sebuah buku sesuai dengan konsep yang diinginkan. Proses yang dilakukan pertama sebelum me*layout* adalah membuat *dummy* berupa sketsa pensil, agar desainer lebih mudah menerapkan ke proses desain selanjutnya, yaitu membuat *layout* secara *digital* dengan menggunakan aplikasi *layout* seperti *In Design, Adobe Illustrator,* dan *Photoshop.* Proses pembuatan *layout* buku antara lain:

1. ***Layout miniatur***

   Layout miniatur merupakan proses pembuatan *layout* buku yang dibuat lebih kecil dari ukuran sebenarnya atau biasanya dalam skala perbandingan. Dengan skala 1:3.



Gambar 4.18 Alternatif sketsa *Cover*

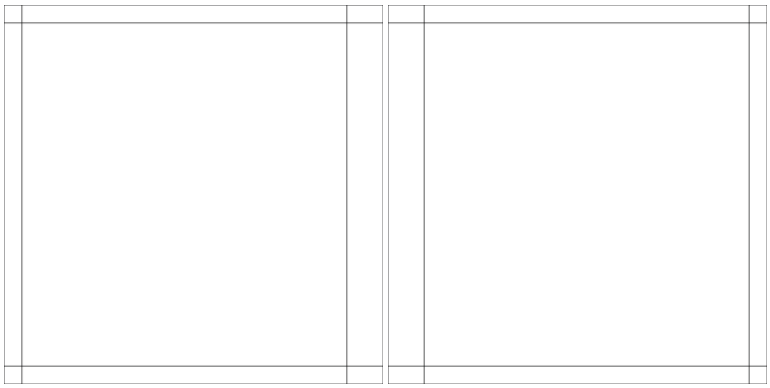


Gambar 4.19 Alternatif sketsa daftar isi

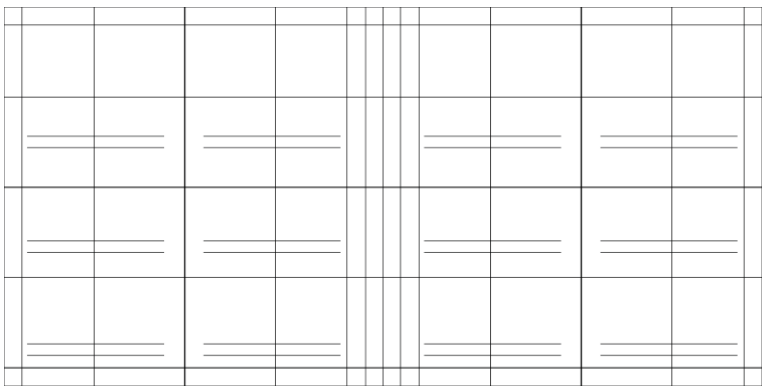
Gambar 4.20 Alternatif sketsa konten

2. *Layout* kasar / *Griding*

Layout yang terpilih kemudian diperbesar menjadi *layout* kasar, sebesar ukuran sesungguhnya. Unsur-unsur visual masih menggunakan bentukan kotak dan garis ataupun sketsa kasar, namun penempatan serta ukuran semua unsur sudah tepat. *Layout* kasar dapat dirancang melalui aplikasi *layout* seperti *In Design*, atau *Adobe Illustrator*, *layout* ini bertujuan untuk membagi *Margin, grid* serta penempatan *heading, sub heading, page numbering, illustration* dan *text*.



Gambar 4.21 *Margin layout*



Gambar 4.22 *Grid layout – Modular Grid*

Pada sistem *layout* menggunakan *margin layout* 1 cm untuk atas bawah kanan, dan 2 cm untuk bagian tengah buku. Dan menggunakan *modular grid* agar penataannya lebih fleksibel.

3. *Layout komperhensif*

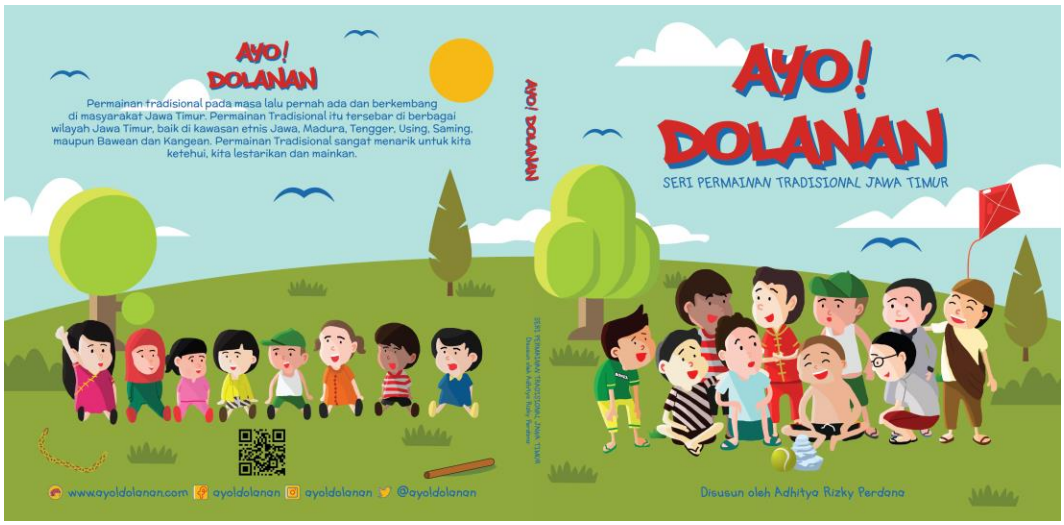
Layout komperhensif merupakan *layout* yang pasti, memperlihatkan bagaimana bentuk/wajah akhir suatu produk. Unsur-unsur tipologi, ilustrasi maupun warna divisualkan secara tepat baik jenis huruf, besar huruf, jenis ilustrasi serta warna yang akan digunakan. Visualisasi *layout* komperhensif hanya sekedar menunjukkan gambaran impresif/kesan pandangan sekilas, sehingga orang yang melihat dapat membayangkan bagaimana wujud akhir sebagai produk cetakan. Unsur teks buku dapat menggunakan lorem ipsum untuk mengisi konten sementara, serta pemakaian gambar menggunakan source gambar yang sudah ada, ataupun *source* gambar sementara.

Gambar 4.23 *Anatomi Layout*

Setelah melalui ketiga tahap tersebut, kemudian masuk pada tahap alternative desain *layout* yang dilakukan dengan cara proses asistensi kepada *stakeholder* maupun dosen pembimbing.

4.5 Alternatif Desain Digital

4.5.1 *Cover* Buku



Gambar 4.24 Alternatif *Cover*

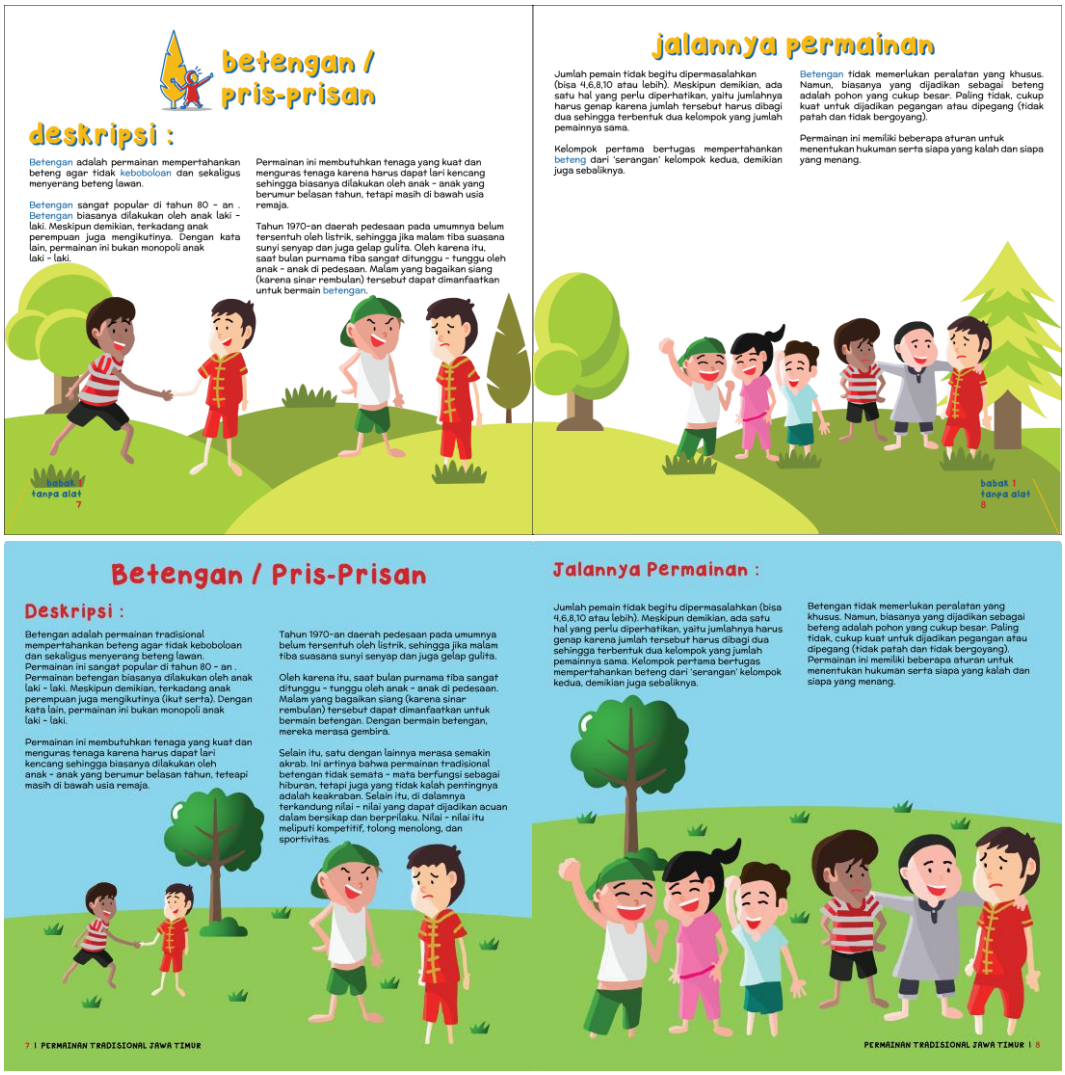
4.5.2 Daftar Isi

Gambar 4.25 Alternatif *Layout* Daftar Isi

4.5.3 Pembabakan

Gambar 4.26 Alternatif *Layout* Pembabakan

4.5.4 *Layout* Konten



Gambar 4.27 Alternatif *Layout* Konten

4.5.5 Elemen Grafis

Elemen Grafis berguna sebagai karateristik tambahan untuk memberikan kesatuan pada buku visual. Elemen ini muncul sebagai simbol atau ikon pada desain *layout*, yaitu :

a. Judul Buku

Gambar 4.28 Alternatif Judul Buku

b. Judul Bab

Gambar 4.29 Alternatif Judul Bab

c. Judul Sub – Bab

Gambar 4.30 Alternatif Judul Sub - Bab

d. Nomor Halaman

Gambar 4.31 Alternatif Nomor Halaman

BAB V
IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Metode Desain

Dalam perancangan *Visual Book* ini penulis menggunakan metode *Focus Group Discussion* dan kuisioner kepada anak-anak. Metode ini sendiri adalah metode analisis untuk mendapatkan keputusan yang akan digunakan kepadanya. Tujuan dari metode ini adalah menentukan gaya visual dan yang digemari anak-anak saat ini. Di dalam desain, ide-ide tersebut bisa berupa keseluruhan konsep dan gaya desain, tampilan karakter, *environmen*t, *cover*, dan elemen grafis.

5.2 Gaya Gambar

Dalam perancangan *Visual Book* ini penulis memutuskan gaya gambar menggunakan metode *Focus Group Discussion* dengan gaya gambar ilustrasi, karena dengan gaya gambar tersebut nantinya anak akan mudah memahami cara bermain dan di masukkan dalam media tersebut.

Sesuai dengan hasil *Focus Goup Disscussion* yang telah dilakukan, gaya tersebut mengangkat kan gambar ilustrasi kartun dan dengan *gerture* yang mudah di pahami agar anak dapat dengan mudah menangkap hal imajinasi mereka secara langsung. Teknik tersebut sesuai dengan konsep yang ingin diangkat adalah *Fun Recreation of Traditional* jadi memberikan pengetahuan tentang permainan tradisional dengan cara mengajak kembali berekreasi ke jaman dahulu, dengan dilengkapi pakaian khas Jawa Timur, dan mudah di pahami dan menarik anak-anak karena lebih banyak gambar daripada text.

5.3 *Preliminary Design*

Preliminary design merupakan tahapan desain awal di mana biasanya berisi sketsa-sketsa awal, dan layout konten. Biasanya tahap ini dikerjakan dengan proses manual untuk mendapatkan gambaran awal geraknya permainan yang akan dijalankan sesuai dengan konsep awal. Selain itu penulis mendapatlkan

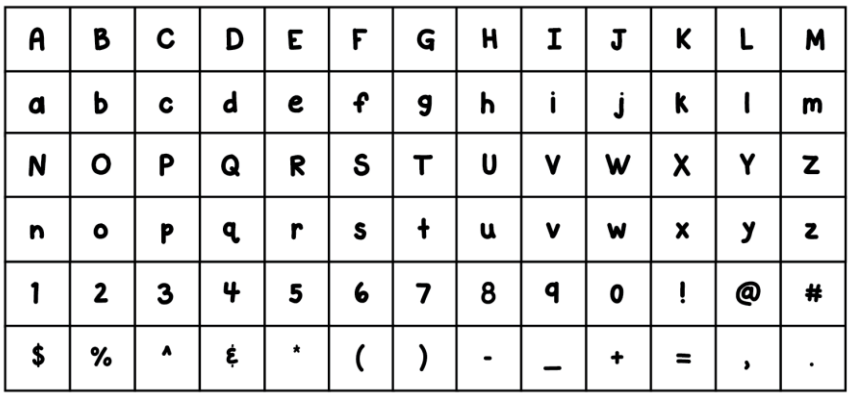
gambaran yang pas terhadap tata letak permainan dan memudahkan anak untuk memahami isi buku tanpa kesusahan.

5.4 Konsep Visual

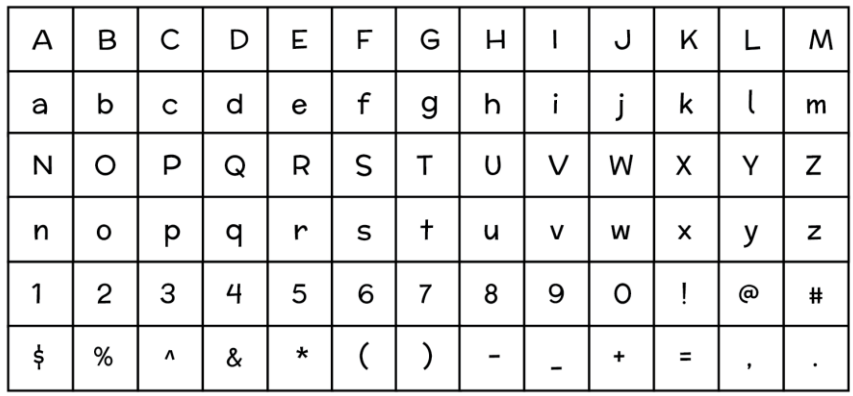
Pada tahap ini desain sudah harus terlihat jelas dengan komposisi dan warna yang akan ditampilkan. Pada tahap ini desain sudah dalam format digital yang disebut asset dan dipersiapkan untuk diberikan kepada penerbit dan di cetak sesuai kesepakatan kepada penerbit.

5.4.1 Tipografi

Tipografi yang digunakan pada buku visual permainan tradisional ini adalah serif untuk judul buku, judul bab, dan isi.



Gambar 5.1 Kb Cloudy Day untuk *headline*



Gambar 5.2 Mclaren untuk isi

5.4.2 *Page Numbering*

Untuk petunjuk halaman, diletakan dipojok kiri dan kanan tiap halaman. Halaman ganjil di sebelah kiri, dan genap disebelah kanan. Petunjuk halaman dibuat simpel dan dinamis, hal ini agar pembaca bisa mengetahui bab yang sedang mereka baca dengan hanya melihat halaman.

Gambar 5.3 *Page numbering*

5.4.3 *Grid*

Sistem *grid* yang digunakan pada buku ini adalah sistem *grid* yang beraturan agar memanjakan mata pembaca, terlihat tertata, dan

membuat anak-anak nyaman untuk membaca. *Layout* buku ini menggunakan sistem *layout* empat *grid* – enam *grid*, dengan dominan illustrasi dibandingkan *text*. Agar pembaca tidak mudah bosan dan dapat memahami dengan mudah.

Gambar 5.4 *grid*

5.4.4 Elemen Visual

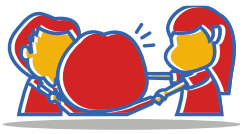
Elemen visual yang digunakan pada buku ini adalah ilustrasi gambar. Ilustrasi gaya yang digunakan adalah kartun, dan semirealis.

Penggunaan ikon pada ilustrasi terdapat pada daftar isi dan tiap judul buku.

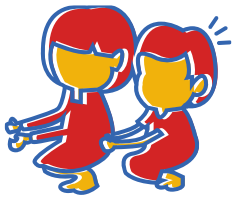
Hasil dari beberapa ikon :

- Bethengan

- Bethething-thong



- Cacah Bencah

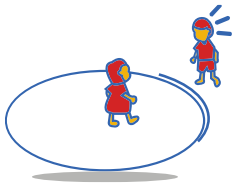


- Cucuan

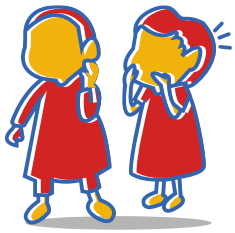
- Dhing-dhingan

- Dhingklik Oglak-aglik

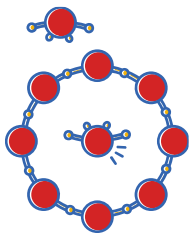
- Dhul-Dhulan



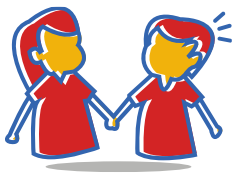
- Genukan



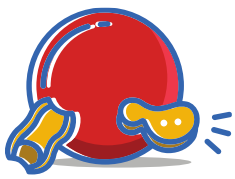
- Gowokan



- Jamuran



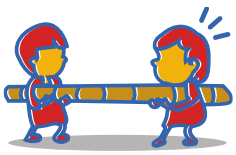
- Bekelan



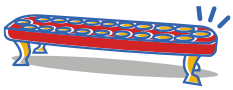
- Boi – Boian

- Cublak - Cublak Suweng

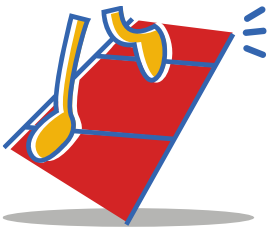
- Dagongan



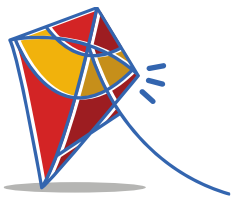
- Dhakon



- Engkle



- Layangan



Gambar 5.5 Elemen visual

5.4.5 Anatomi *Layout*

Pembagian anatomi *layout* berdasar pada *page numbering*, *bodytext*, dan ilustrasi.

Gambar 5.6 Anatomi *Layout*

Keterangan :

1. *Heading*
2. *Bodytext*
3. *Page Number*
4. *Illustration*

5.5 Konten Buku

5.5.1 Judul Buku

Desain pada judul buku tersebut ingin menggambarkan warna yang ceria dan *playfull* agar anak-anak menjadi tertarik untuk membaca buku ini.

Gambar 5.7 Judul buku yang dipilih

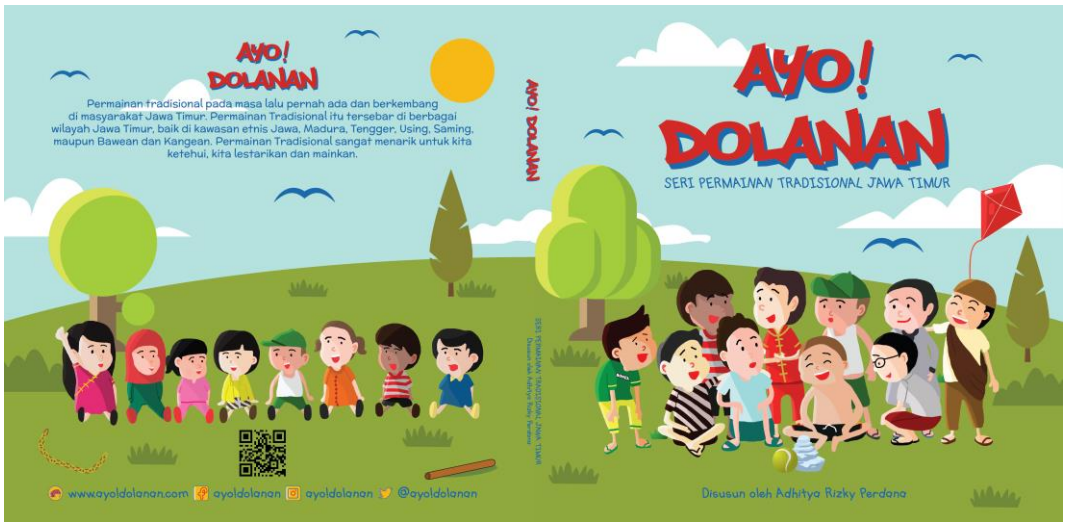
5.5.2 Judul Permainan

Desain pada judul permainan ini melalui tahap seleksi dan desain *alternative*. Desain judul permainan dibuat lebih dominan

Gambar 5.8 Judul permainan yang dipilih

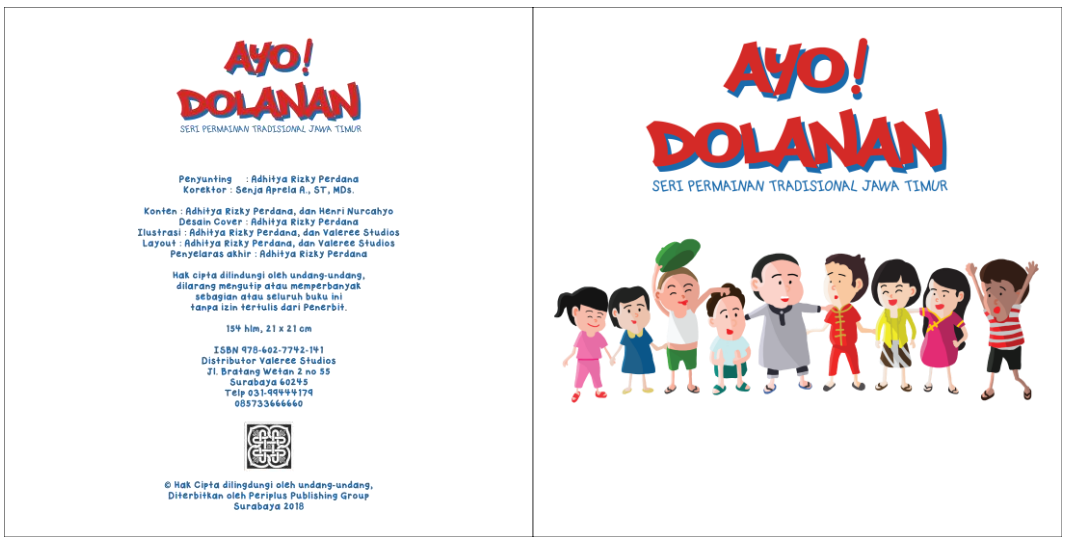
5.5.3 *Cover*

Desain pada *cover* buku tersebut ingin menggambarkan dengan penuh warna agar anak-anak menjadi tertarik, serta menambahkan gambar yang menggambarkan anak-anak sedang melakukan permainan tradisional



Gambar 5.9 *Cover* buku yang dipilih

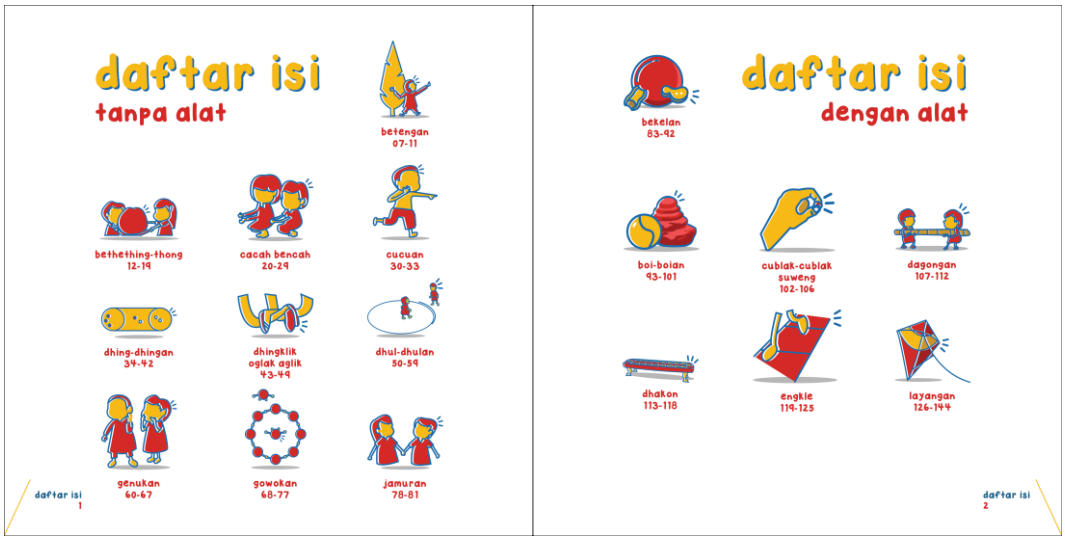
5.5.4 Hal Penerbit



Gambar 5.10 Halaman Penerbit yang dipilih

5.5.5 Daftar Isi

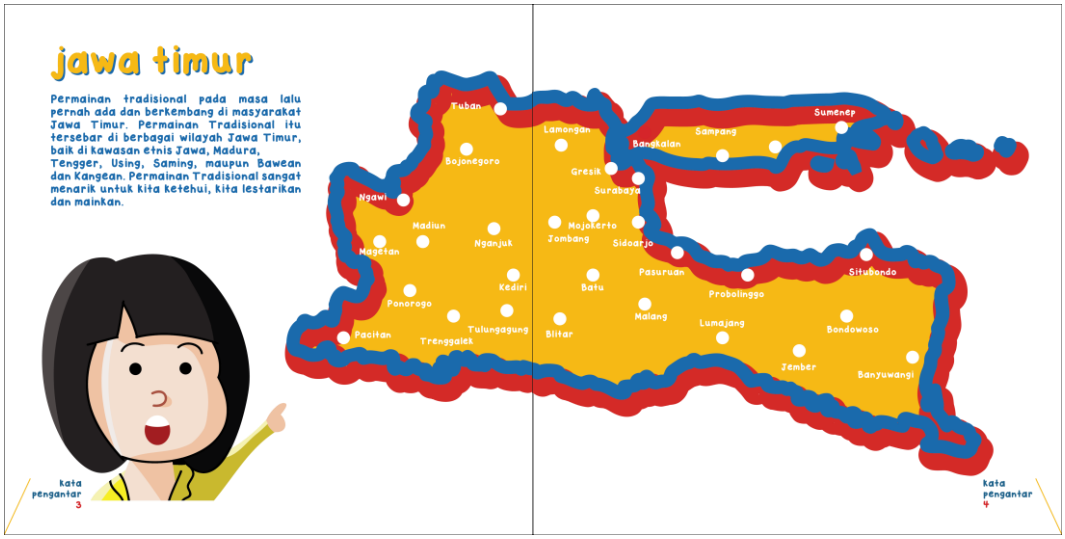
Penulisan halaman daftar isi terdapat pada sisi kiri dan kanan buku, terdapat ikon permainan beserta nama permainannya. Jenis huruf yang digunakan adalah KBCloudyDay dengan ukuran font 11 menggunakan warna merah, bab menggunakan ukuran font 30 warna kuniing, dan sub bab ukuran font 24 menggunakan warna merah.



Gambar 5.11 Daftar isi yang dipilih

5.5.6 Kata Pengantar

Penulisan halaman kata pengantar terdapat pada sisi kiri dan kanan buku, terdapat ilustrasi pulau jawa untuk menjelaskan secara detail kota-kota yang terdapat di Jawa Timur menggunakan identitas warna buku, dan terdapat *heading*, *bodytext*, *page numbering*, *dan illustration.*



Gambar 5.12 Kata Pengantar yang dipilih

5.5.7 *Layout* Isi

Penulisan halaman isi terdapat pada sisi kiri dan kanan buku, terdapat ilustrasi yang menjelaskan permainan secara infografis. Selain ilustrasi terdapat *heading, sub bab, page numbering.* Untuk isi menggunakan maclaren dengan ukuran font 11, dengan perbedaan warna untuk kata asing.

Gambar 5.13 *Layout* Isi yang dipilih

5.5.8 Pembatans *Chapter* / Bab

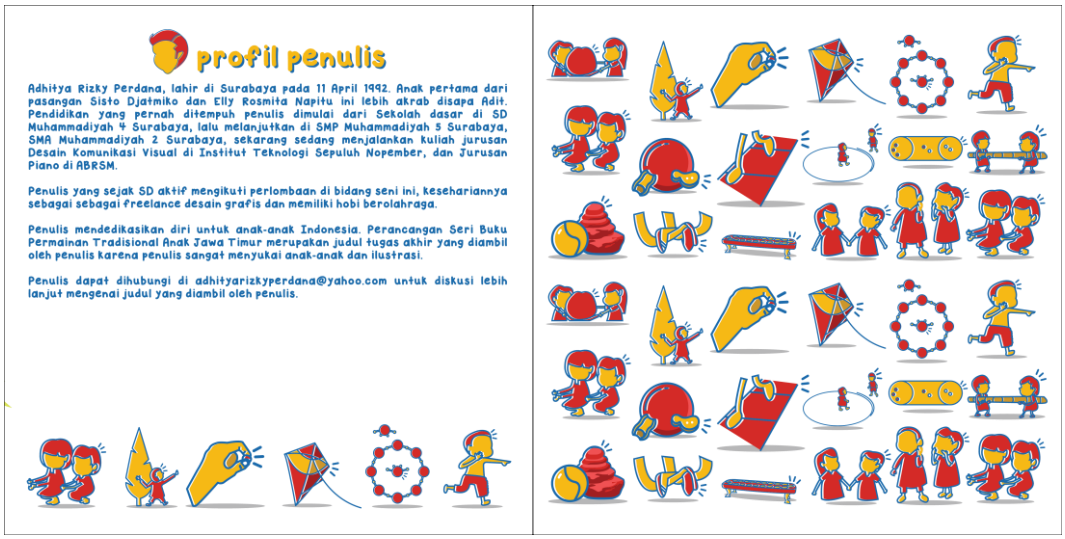
Pada setiap pembatas atau pembagi *chapter*, diwakili oleh ilustrasi gambar yang dapat merepresentasikan keseluruhan isi *chapter*. Tiap *chapter* diwakili oleh ilustrasi dan judul dengan visual realis dengan warna sepia agar terlihat tradisional, menjadikan buku modern tetapi tetap ada untur tradisional sesuai dengan judul buku ini. Pada judul tiap *chapter* juga diwakili oleh judul permainan tanpa alat dan dengan alat.

Gambar 5.14 Pembatas *chapter* / Bab tanpa alat yang dipilih

Gambar 5.15 Pembatas *chapter* / Bab dengan alat yang dipilih

5.5.9 Halaman Penulis

Pada halaman penulis, di letakan di halaman paling akhir di sisi kiri dan sisi kanan terdapat halaman belakang *cover*. Untuk halaman penulis terdapat *heading* dengan menggunakan font KbCLoudyDay ukuran 24warna kuning dengan *shading* biru dan ikon disebelah kiri. Di halaman ini tidak terdapat *page numbering*.



Gambar 5.16 Halaman Penulis yang dipilih

5.5.10 Glosarium

Pada halaman glosarium terdapat pada sisi kiri dan kanan buku, tidak terdapat ilustrasi tetapi hanya *heading, bab, icon* dan *page numbering*. Untuk isi menggunakan maclaren dengan ukuran font 11.

glosarium

a

Abang : Warna merah
Adang : Menanak
Age ge thok : Cepat-cepat saja
Aja : Jangan
Ajeng : Mau
Ana : Ada
Arum : Wangi

b

Badhe : Akan
Bandel : Nakal
Bapak empo : Bapak ompong
Bedhile : Tembak
Bencah : Luka yang terbuka lebar
Bendrong : Tempat menggulung benang
Bengko : Benda
Bering : Beringin
Bethet : Sejenis burung berparuh merah dan berbulu hijau mengkilat
Bianja : Belanja
Blekuthuk : Berbusa
Blumbang : Kolam
Bodong : Tanpa isi
Buntul : Anak bukit
Buntung : Terpotong

c

Cacah : Mengiris dengan tidak beraturan
Cempe : Anak kambing
Cindhe : Nama kain sutera berwarna merah dengan bunga-bunga
Cublak- cublak Suweng : tempat harta berharga

d

Dadi : Jadi
Dagang : Berjualan
Dak : di
Dalem : Apa
Dawa : Panjang
Deder : Menebar
Dhateng : Dateng
Dhele : Kedelai
Dhing : Bertanding
Dhor : Suara tembakan
Dibabaki : diobati
Dicacah : dilipat
Diklewer : Dibajak
Dipenthung : diputul
Ditandur : Ditanam
Dobol : Lepas
Drigul : Anak puyuh
Duduh : Kuah

e

Embok : Ibu
Encik-encikan : Kata sapaan
Endhas : Kepala
Enthok : Mendapatkan
Entuk : dapat

g

Gacuk : Umpan
Gawe : Pekerjaan
Gede : Besar

glosarium 145

glosarium

Gedhang : Pisang
Gelasan : Tajam
Gendhongan : Menggendong
Gendul : Botol
Genuk / Genthong : Tempat untuk menyimpan air
Gethuk : singkong rebus tumbuk
Getih : Darah
Gudel : Anak Kerbau

i

Ijo : Warna hijau

k

Kagungan : Banyak harta
Kalungan : Memakai kalung
Kanggo : Terpakai
Kantil : Menggantung
Kathokan : Memakai celana
Kaya : Seperti
Kebobolan : Kemasukan
Kecandhak : Tertangkap
Kecektik : Terkilir
Kembang : Bunga
Kene : Sini
Kendo : Longgar
Kereweng : Pecahan benda yang terbuat dari tanah liat
Ketundhung : Dituju
Khantilan : Ekor
Kono : Sana
Kotangan : Memakai baju tanpa lengan
Kothong : Kosong
Kresek-kresek : Suara Bunyian
Kulon : Barat
Kurungan : Kandang
Kuwuk : Kucing Tua

l

Leh-olehe : Oleh-olehnya
Lembayung : Tumbuhan melilit
Lera-lere : Menengok kanan kiri
Lereh-lereh : Pelan-pelan
Lunga : Pergi

m

Mabul : Terbang
Mambu : Baunya
Mangga : Silahkan
Mang : Panggilan untuk yang lebih tua
Mbacut : Lanjut
Mbakyu : Kakak perempuan
Mbedhol : Mencabut dari tanah
Mbelah : Memotong
Mengkureb : Menengkurap
Mengulur : Memperpanjang / Menarik benang
Mentas : Keluar dari dalam air
Mesti : Pasti
Mimis : Peluru
Mlangkir : Tidak datang
Mlowek : Terbuka lebar
Montor : Kendaraan

glosarium 146

Gambar 5.17 Halaman Glosarium yang dipilih

5.6 *Preview* Buku

Gambar 5.18 *Preview* Buku

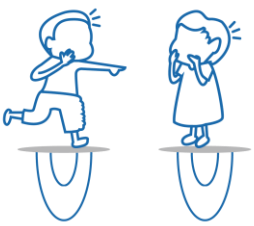
5.7 *Packaging* Buku

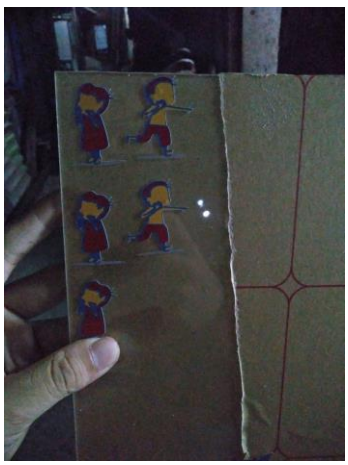
Sebuah *packaging* buku untuk melindungi buku secara ekstra, karena buku ini nantinya difungsikan selain untuk bacaan namun juga akan menjadi barang koleksi berharga untuk para anak-anak, orang tua, dan penggemar kebudayaan Jawa Timur. Format *Packaging* Buku menggunakan acrylic dengan sistem koper, untuk member kesan mudah di bawa dan tetap melindungi buku.

Gambar 5.19 *Packaging* Buku

5.8 Penunjuk Halaman Buku

Sebuah penunjuk halaman buku berfungsi untuk mempermudah anak-anak atau pembaca menandai sampai mana user membaca, format penunjuk halaman ini menggunakan acrylic untuk icon dan kuningan sebagai penjepit.





Gambar 5.20 Penunjuk Halaman

5.9 *User Test*

User test yang dilakukan adalah mengetahui seberapa juah anak mengenal permainan tradisional Engkle, Dagongan, Boi-boian. Sebagian dari mereka banyak yang tidak mengetahui jenis permainan tersebut juga tidak mengetahui cara permainanya Target user test adalah anak SD kelas 4, 5 dan 6. Sebagian besar anak menyukai gaya gambar yang ditampilkan sebagai pesan yang manarik pada user terutama anak-anak saat bermain game ini sehingga pesan edukasi yang tersampaikan dapat dipahami oleh anak-anak dalam membaca buku ini. Tetapi halaman yang terlalu banyak kalimat membuat anak-anak bosan dan cepat membalik halaman tersebut tanpa membacanya.

Gambar 5.21 Suasana *post test*

(Halaman ini sengaja di kosongkan)

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan Perancangan

Perancangan Buku Permainan Tradisional Jawa Timur berjudul AYO!
DOLANAN ini diperlukan untuk memperkenalkan budaya tradisional Jawa Timur dalam bentuk permainan anak yang mudah dipahami dan dimainkan untuk anak sekolah dasar. Dewasa ini, anak-anak lebih suka bermain permainan- permainan modern berbasis teknologi yang sangat canggih. Tak heran jika permainan tradisional mulai terlupakan bahkan tidak sedikit dari anak-anak Indonesia, khususnya anak-anak Jawa Timur yang sama sekali tidak mengenal permainan tradisional tersebut. Dari hasil perancangan yang dimulai dari perencanaan dan implementasi desain, termasuk riset dan observasi data sampel & target audiens, hingga proses penentuan kriteria desain dan implementasi desain, dapat disimpulkan bahwa :

Indonesia memiliki aneka ragam permainan tradisional anak yang merupakan warisan budaya di seluruh penjuru daerahnya. Hal ini merupakan potensi lokal yang patut dilestarikan, bukan hanya sebagai wujud kebudayaan daerah melainkan juga sebagai media pendidikan yang tepat untuk membangun kebersamaan dan solidaritas di kalangan generasi muda.

Dengan adanya Buku Permainan Tradisional Anak Jawa Timur AYO! DOLANAN, anak-anak sekolah dasar dengan usia 9-12 tahun lebih mengerti tentang bagaimana mempelajari nilai-nilai seni dan budaya tradisional Jawa Timur. Selain itu, buku ini juga dapat menumbuhkan rasa cinta masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Surabaya, Sidoarjo, dan Malang terhadap seni dan budaya tradisional Jawa Timur.

6.2 Saran

Dalam perancangan buku permainan tradisional anak Jawa TImur ini masih banyak hal yang perlu dikembangkan, seperti:

• Masih banyak potensi-potensi lokal berupa seni, budaya, sejarah dan sebagainya yang berpotensi untuk diangkat, serta diolah dan bahkan dapat menjadi salah satu solusi dari suatu permasalahan desain.

• Adanya perubahan pola pendidikan dalam masa kuliah ke arah eksperimen dibandingkan ke arah teoritis, sehingga mahasiswa mendapat kesempatan untuk eksplorasi dalam berkarya, diharapkan dengan kebebasan eksplorasi dan eksperimen dapat memicu hal-hal baru baik dalam segi desain maupun pola berpikir para mahasiswa.

• Tunjangan dan support dari pihak kampus dalam kegiatan yang mampu meningkatkan prestasi dan wawasan mahasiswa, perlu ditingkatkan lagi. Terutama dalam menjembatani hubungan dengan dunia desain Komunikasi

Visual secara luas dan profesional. Adapun saran untuk segi desain, yaitu :

• Menentukan nilai-nilai tambah buku yang akan membuat orang tertarik untuk membelinya, seperti aspek kolektibilitas dan eksklusifitas, yaitu antara lain konten-konten yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya dan bisa dari segi visual atau finishing buku.

• Kedalaman konten yang disajikan diharapkan bisa lebih dalam agar informasi yang disajikan lebih informatif. Ditambah dengan kelengkapan permainan yang dibahas di seri pertama buku tidak sesuai dengan rencana awal perancangan, kedepannya agar bisa dilengkapi dan disempurnakan untuk memperkaya wawasan masyarakat terhadap seni dan budaya Jawa Timur dalam bentuk permainan tradisional anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Sutarto, Ayu. 2013. Analisis Konteks Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Lokal Jawa Timur : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Nurcahyo, Henri. 1999. Jawa Pos.
- Yudha, Andi. 2007.Kenapa Guru Harus Kreatif? DAR!Mizan, page 80-86
- Sadiman,Dr Arief S.,Msc.2005. Media Pendidikan: Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. Page 29-31
- Cuello, Javier. Designing Mobile Apps. Page 86-88
- Dharmamulya, Sukirman.2005.Permainan Trasdisional Jawa.Yogyakarta: Kepel Press Puri Arista.
- Kristiani,Dian. 2004. Ensiklopedia Negriku Permainan Tradisional. Jakarta: PT Buana Ilmu Populer.
- Fad, Aisyah. 2014. Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia. Jakarta: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Grup)

(Halaman ini sengaja di kosongkan)

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

Hasil Kuisioner

Lampiran 2

Dokumentasi

Lampiran 3

Artikel dan Website

Lampiran 1

Hasil Kuisioner

Halo adik-adik !

Perkenalkan nama Saya Adhitya Rizky Perdana Mahasiswa ITS Jurusan Desain Komunikasi Visual, Kakak minta waktunya sebentar untuk mengisi kuisioner Kakak ini ya, Tolong di jawab dengan jujur ya, terimakasih.

• Identitas Diri

1. Jenis Kelamin
   a. Laki-laki
   b. Perempuan
2. Usia
   a. 9 tahun
   b. 10 tahun
   c. 11 tahun
   d. 12 tahun
3. Kelas
   a. 4 SD
   b. 5 SD
   c. 6 SD
4. Uang Saku
   a. < 5 ribu
   b. 6 ribu - 10 ribu
   c. 11 ribu – 15 ribu
   d. > 15 ribu
5. Apakah kamu mengetahui macam-macam permainan tradisional seperti permainan dengan alat dan tanpa alat?
   a. Ya
   b. Tidak
6. Pernahkah kamu memainkan permainan tradisional?
   a. Sering
   b. Pernah beberapa kali
   d. Jarang
   e. Tidak pernah
7. Apakah menurut kamu memainkan permainan tradisional itu sangat bermanfaat ?
   a. Sangat bermanfaat
   b. Bermanfaat
   c. Cukup bermanfaat
   d. Biasa saja
   e. Tidak bermanfaat
8. Pernahkah kamu diajarkan bermain permainan tradisional? Siapa yang mengajarkanmu pertama kali?
   a. Pernah, diajarkan oleh guru di sekolah
   b. Pernah, diajarkan oleh keluarga
   c. Pernah, diajarkan oleh teman
   d. Tidak pernah
   e. Pernah, diajarkan oleh……
   (isi titik-titik dengan jawabanmu)
9. Menurutmu perlu atau tidak adanya pembelajaran yang menarik tentang permainan tradisional?
   a. Perlu
   b. Tidak perlu
10. Menurutmu pembelajaran melalui media apakah yang menarik?
    a. Board game
    b. Video / Animasi
    c. Buku bergambar
11. Pernahkah kamu mencari informasi pembelajaran ke toko buku atau perpustakaan sebelumnya?
    a. Pernah
    b. Tidak pernah
12. Melalui apakah biasanya kamu mencari informasi pembelajaran?
    a. Handphone
    b. Komputer
    c. Buku
13. Menurutmu apakah belajar menggunakan buku menyenangkan?

a. Ya

b. Tidak

14. Menurutmu model buku yang seperti apakah yang lebih kamu sukai?

a. Buku Full Text

b. Buku Bergambar

15. Gambar yang menggunakan?

a Illustrasi

b Foto

16. Isi buku?

a Colorfull

b *Monochrome*

17. Apakah kamu akan menyukai bila ada buku bergambar tentang permainan traditional?

a. Sangat menyukai

b. Cukup menyukai

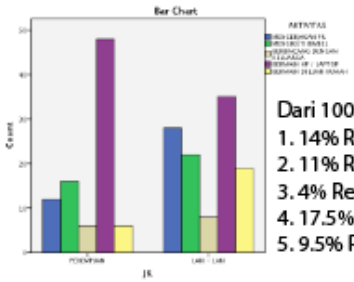
c. Tidak menyukai

Hasil Kuisioner

JK * AKTIVITAS Crosstabulation

Count

		AKTIVITAS					
		MENGERJAKAN PR	MENGIKUTI BIMBEL	BERBINCANG DENGAN KELUARGA	BERMAIN HP / LAPTOP	BERMAIN DI LUAR RUMAH	Total
JK	PEREMPUAN	12	16	6	48	6	88
	LAKI - LAKI	28	22	8	35	19	112
Total		40	38	14	83	25	200

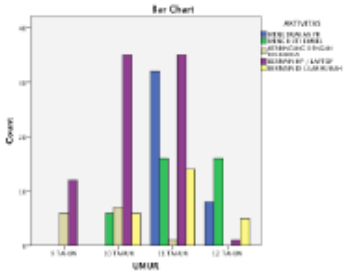


Dari 100% responden
1. 14% Responden Laki-laki dan 6% perempuan MENGERJAKAN PR
2. 11% Responden Laki-laki dan 8% Perempuan MENGIKUTI BIMBINGAN BELAJAR
3. 4% Responden Laki-laki dan 3% Perempuan BERBINCANG DENGAN KELUARGA
4. 17.5% Responden Laki-laki dan 24% Perempuan BERMAIN HP / LAPTOP
5. 9.5% Responden Laki-laki dan 3% Perempuan BERMAIN DI LUAR RUMAH

UMUR * AKTIVITAS Crosstabulation

Count

		AKTIVITAS					
		MENGERJAKAN PR	MENGIKUTI BIMBEL	BERBINCANG DENGAN KELUARGA	BERMAIN HP / LAPTOP	BERMAIN DI LUAR RUMAH	Total
UMUR	9 TAHUN	0	0	6	12	0	18
	10 TAHUN	0	6	7	35	6	54
	11 TAHUN	32	16	1	35	14	98
	12 TAHUN	8	16	0	1	5	30
Total		40	38	14	83	25	200

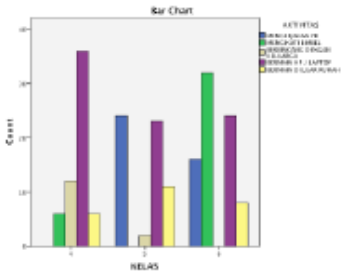


Dari 100% responden
1. 0% Responden umur 9 th, 0% umur 10 th, 16% umur 11 th, 4% umur 12 th MENGERJAKAN PR
2. 0% Responden umur 9 th, 3% umur 10 th, 8% umur 11 th, 8% umur 12 th MENGIKUTI BIMBINGAN BELAJAR
3. 3% Responden umur 9 th, 3.5% umur 10 th, 0.5% umur 11 th, 0% umur 12 th BERBINCANG DENGAN KELUARGA
4. 6% Responden umur 9 th, 17.5% umur 10 th, 17.5% umur 11 th, 0.5% umur 12 th BERMAIN HP / LAPTOP
5. 0% Responden umur 9 th, 3% umur 10 th, 7% umur 11 th, 2.5% umur 12 th BERMAIN DI LUAR RUMAH

KELAS * AKTIVITAS Crosstabulation

Count

		AKTIVITAS					
		MENGERJAKAN PR	MENGIKUTI BIMBEL	BERBINCANG DENGAN KELUARGA	BERMAIN HP / LAPTOP	BERMAIN DI LUAR RUMAH	Total
KELAS	4	0	6	12	36	6	60
	5	24	0	2	23	11	60
	6	16	32	0	24	8	80
Total		40	38	14	83	25	200

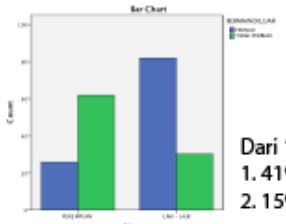


Dari 100% responden
1. 0% Responden kelas 4, 12% kelas 5, 8% kelas 6 MENGERJAKAN PR
2. 3% Responden kelas 4, 0% kelas 5, 16% kelas 6 MENGIKUTI BIMBINGAN BELAJAR
3. 6% Responden kelas 4, 1% kelas 0% kelas 6 BERBINCANG DENGAN KELUARGA
4. 18% Responden kelas 4, 11.5% kelas 5, 12% kelas BERMAIN HP / LAPTOP
5. 3% Responden kelas 4, 5.5% kelas 5, 4% kelas 6 BERMAIN DI LUAR RUMAH

JK * BERMAINDILUAR Crosstabulation

Count

		BERMAINDILUAR		
		PERNAH	TIDAK PERNAH	Total
JK	PEREMPUAN	26	62	88
	LAKI - LAKI	82	30	112
Total		108	92	200

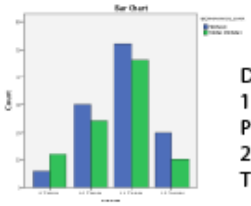


Dari 100% responden
1. 41% Responden Laki-laki dan 13% perempuan PERNAH BERMAIN DI LUAR
2. 15% Responden Laki-laki dan 31% Perempuan TIDAK PERNAH BERMAIN DI LUAR

UMUR * BERMAINDILUAR Crosstabulation

Count

		BERMAINDILUAR		
		PERNAH	TIDAK PERNAH	Total
UMUR	9 TAHUN	6	12	18
	10 TAHUN	30	24	54
	11 TAHUN	52	46	98
	12 TAHUN	20	10	30
Total		108	92	200

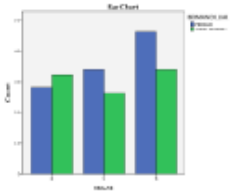


Dari 100% responden
1. 3% Responden umur 9 th, 15% umur 10 th, 26% umur 11 th, 10% umur 12 th PERNAH BERMAIN DI LUAR
2. 6% Responden umur 9 th, 12% umur 10 th, 23% umur 11 th, 5% umur 12 th TIDAK PERNAH BERMAIN DI LUAR

KELAS * BERMAINDILUAR Crosstabulation

Count

		BERMAINDILUAR		
		PERNAH	TIDAK PERNAH	Total
KELAS	4	28	32	60
	5	34	26	60
	6	46	34	80
Total		108	92	200

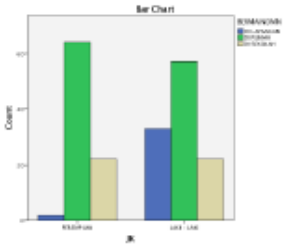


Dari 100% responden
1. 14% Responden kelas 4, 17% kelas 5, 23% kelas 6 PERNAH BERMAIN DI LUAR
2. 16% Responden kelas 4, 13% kelas 5, 17% kelas 6 MENGIKUTI BIMBINGAN BELAJAR

JK * BERMAINDMN Crosstabulation

Count

		BERMAINDMN			
		DI LAPANGAN	DI RUMAH	DI SEKOLAH	Total
JK	PEREMPUAN	2	64	22	88
	LAKI - LAKI	33	57	22	112
Total		35	121	44	200

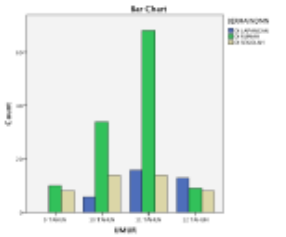


Dari 100% responden
1. 16.5% Responden Laki-laki dan 1% perempuan BERMAIN DI LAPANGAN
2. 28.5% Responden Laki-laki dan 32% Perempuan BERMAIN DI RUMAH
3. 11% Responden Laki-laki dan 11% perempuan BERMAIN DI SEKOLAH

UMUR * BERMAINDMN Crosstabulation

Count

		BERMAINDMN			
		DI LAPANGAN	DI RUMAH	DI SEKOLAH	Total
UMUR	9 TAHUN	0	10	8	18
	10 TAHUN	6	34	14	54
	11 TAHUN	16	68	14	98
	12 TAHUN	13	9	8	30
Total		35	121	44	200

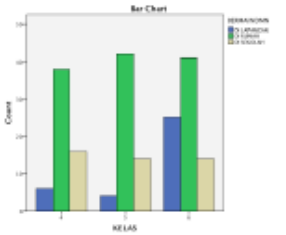


Dari 100% responden
1. 0% Responden umur 9 th, 3% umur 10 th, 8% umur 11 th, 6.5% umur 12 th BERMAIN DI LAPANGAN
2. 5% Responden umur 9 th, 17% umur 10 th, 34% umur 11 th, 4. 5% umur 12 th BERMAIN DI RUMAH
3. 4% Responden umur 9 th, 7% umur 10 th, 7% umur 11 th, 4% umur 12 th BERMAIN DI SEKOLAH

KELAS * BERMAINDMN Crosstabulation

Count

		BERMAINDMN			
		DI LAPANGAN	DI RUMAH	DI SEKOLAH	Total
KELAS	4	6	38	16	60
	5	4	42	14	60
	6	25	41	14	80
Total		35	121	44	200

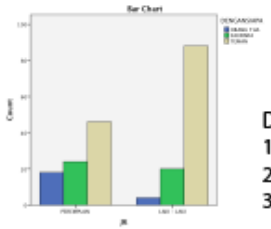


Dari 100% responden
1. 3% Responden kelas 4, 2% kelas 5, 12.5% kelas 6 BERMAIN DI LAPANGAN
2. 19% Responden kelas 4, 21% kelas 5, 20.5% kelas 6 BERMAIN DI RUMAH
2. 8% Responden kelas 4, 7% kelas 5, 7% kelas 6 BERMAIN DI SEKOLAH

JK * DENGANSIAPA Crosstabulation

Count

		DENGANSIAPA			Total
		ORANG TUA	SAUDARA	TEMAN	
JK	PEREMPUAN	18	24	46	88
	LAKI - LAKI	4	20	88	112
Total		22	44	134	200

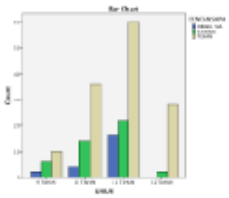


Dari 100% responden
1. 4% Responden Laki-laki dan 9% perempuan BERMAIN DENGAN ORANG TUA
2. 10% Responden Laki-laki dan 12% Perempuan BERMAIN DENGAN SAUDARA
3. 44% Responden Laki-laki dan 23% perempuan BERMAIN DENGAN TEMAN

UMUR * DENGANSIAPA Crosstabulation

Count

		DENGANSIAPA			Total
		ORANG TUA	SAUDARA	TEMAN	
UMUR	9 TAHUN	2	6	10	18
	10 TAHUN	4	14	36	54
	11 TAHUN	16	22	60	98
	12 TAHUN	0	2	28	30
Total		22	44	134	200

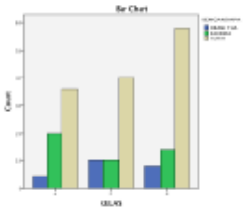


Dari 100% responden
1. 1% Responden umur 9 th, 2% umur 10 th, 8% umur 11 th, 0% umur 12 th BERMAIN DENGAN ORANG TUA
2. 3% Responden umur 9 th, 7% umur 10 th, 11% umur 11 th, 1% umur 12 th BERMAIN DENGAN SAUDARA
3. 5% Responden umur 9 th, 18% umur 10 th, 30% umur 11 th, 14% umur 12 th BERMAIN DENGAN TEMAN

KELAS * DENGANSIAPA Crosstabulation

Count

		DENGANSIAPA			Total
		ORANG TUA	SAUDARA	TEMAN	
KELAS	4	4	20	36	60
	5	10	10	40	60
	6	8	14	58	80
Total		22	44	134	200

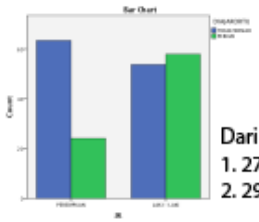


Dari 100% responden
1. 2% Responden kelas 4, 5% kelas 5, 4% kelas 6 BERMAIN DENGAN ORANG TUA
2. 10% Responden kelas 4, 5% kelas 5, 7% kelas 6 BERMAIN DENGAN SAUDARA
2. 18% Responden kelas 4, 20% kelas 5, 29% kelas 6 BERMAIN DENGAN TEMAN

JK * DIAJARIORTU Crosstabulation

Count

		DIAJARIORTU		
		TIDAK PERNAH	PERNAH	Total
JK	PEREMPUAN	64	24	88
	LAKI – LAKI	54	58	112
Total		118	82	200

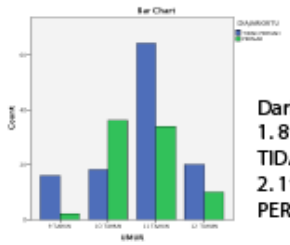


Dari 100% responden
1. 27% Responden Laki-laki dan 32% perempuan TIDAK PERNAH DI AJARI ORANG TUA
2. 29% Responden Laki-laki dan 12% Perempuan PERNAH DI AJARI ORANG TUA

UMUR * DIAJARIORTU Crosstabulation

Count

		DIAJARIORTU		
		TIDAK PERNAH	PERNAH	Total
UMUR	9 TAHUN	16	2	18
	10 TAHUN	18	36	54
	11 TAHUN	64	34	98
	12 TAHUN	20	10	30
Total		118	82	200

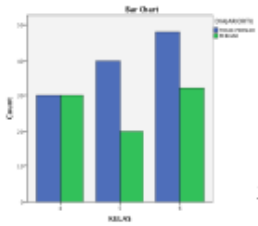


Dari 100% responden
1. 8% Responden umur 9 th, 9% umur 10 th, 32% umur 11 th, 10% umur 12 th TIDAK PERNAH DI AJARI ORANG TUA
2. 1% Responden umur 9 th, 18% umur 10 th, 17% umur 11 th, 5% umur 12 th PERNAH DI AJARI ORANG TUA

KELAS * DIAJARIORTU Crosstabulation

Count

		DIAJARIORTU		
		TIDAK PERNAH	PERNAH	Total
KELAS	4	30	30	60
	5	40	20	60
	6	48	32	80
Total		118	82	200



Dari 100% responden
1. 15% Responden kelas 4, 20% kelas 5, 24% kelas 6 TIDAK PERNAH DI AJARI ORANG TUA
2. 15% Responden kelas 4, 10% kelas 5, 16% kelas 6 PERNAH DI AJARI ORANG TUA

Lampiran 2

Dokumentasi

Dokumentasi Wawancara bersama Bapak Syamsul Huda, DISPORA Malang

Dokumentasi Wawancara bersama Bapak Sri Edi Tjahyo Kuncoro, Mpu Tantular Sidoarjo

Dokumentasi Lomba Permainan Tradisional di Jalan Tunjungan

Dokumentasi Lomba Permainan Tradisional Tingkat Prov

Dokumentasi Pengisian Kusioner di SD Muhammadiyah 4 Surabaya

Dokumentasi Pengisian Kusioner di SD Muhammadiyah 4 Surabaya

Dokumentasi Festival Kebudayaan Jawa Timur

Dokumentasi Pengisian Kuisioner di Sd Negeri Malang

Lampiran 3

Artikel dan Website

Mari Kita Kenalkan Permainan Tradisional kepada Si Anak

Indonesia memiliki aneka ragam permainan tradisional anak-anak. Di beberapa daerah bahkan ada jenis permainan yang sama, meskipun namanya berbeda. Permainan tradisional adalah warisan kekayaan yang perlu dilestarikan. Terlebih lagi aneka permainan tradisioal itu mengandung nilai-nilai positif bagi kehidupan anak.

Beberapa permainan tradisional: permainan Gobak Sodor, Bentengan, Benthik, Petak Umpet, Sunda Manda, Boi Boian, Jamuran, Abbahi bahi, Bekelan, Ancong-ancongan, Cina Buta, Lompat tali, Ular Naga, Semambu, Batewah, Ancak-ancak Alis, Donal Bebek, Dhingklik, Ta'Patung, Lapetank, Gatheng, Lintang, Dham-dhama, Dakon, Gasing,Congklak, Engklek/Lompat Kodok, Cakbur/Galah Asing, Balap Karung, Tembak, Wayang Daun dan permainan-permainan tradisional lainnya.

Apakah ada permainan tradisional di atas yang masih Anda ketahui? Atau masihkah Anda melihat anak Anda bermain permainan tradisional tersebut?

Perkembangan teknologi dewasa ini mampu menghasilkan permainan modern seperti Point Blank, Heroes of 3 Kingdom, War 2, Angry Bird dan permainan modern lainnya yang menyebabkan anak-anak Indonesia terutama anak-anak yang hidup di kota-kota besar mulai melupakan permainan tradisional warisan Indonesia. Sudahkan kita memperkenalkan anak-anak kita kepada permainan tradisional warisan Indonesia tersebut?

Kurangnya perhatian orang tua terhadap anak-anaknya dan kurangnya si anak berbaur atau tidak memiliki teman sepermainan menjadi alasan si anak tidak mengetahui permainan-permainan tradisional tersebut. Padahal dunia anak adalah dunia bermain dan belajar. Dalam bermain anak dapat belajar sikap mental dan mengasah berbagai keterampilan. Di dalam permainan tradisional juga terdapat nilai-nilai positif bagi si anak. Salah satu contohnya adalah permainan congklak

yang mampu melatih otak kiri anak menjadi aktif karena melakukan perhitungan numerik dan melatih anak agar bisa berstrategi untuk mengalahkan lawan.

Banyak cara melestarikan permainan-permainan tradisional tersebut. Di antaranya adalah dengan memperkenalkan permainan tradisional kepada si anak melalui pengawasan orang tua, menjaga si anak agar tetap berinteraksi dengan teman sepermainannya, mengajak anak untuk membuat mainan buatan sendiri di rumah dan bisa juga melalui pembuatan software/aplikasi permainan tradisional berupa game komputer atau game online.

Oleh karena itu, mari kita lestarikan permainan tradisional. Kalau bukan kita, siapa lagi?

Sumber: tulisan saya sendiri yang dipadukan dengan informasi dalam website http://permata-nusantara.blogspot.com danhttp://infopublik.org

Alasan Kenapa Anak – anak Membutuhkan Permainan Tradisional

Alasan Kenapa Anak-anak Membutuhkan Pemainan Tradisional, permainan anak tradisional banyak di pandang sebelah mata bahkan tidak jarang ada yang beranggapan bahwa permainan tradisional itu ketinggalan jaman. tetapi tahukan anda ternyata anak-anak itu membutuhkan permainan tradisional.

Siapakah diantara anak-anak kita yang tidak suka bermain? Pastilah mereka suka bermain, bahkan kadang ada yang sampai lupa waktu. Bermain tidak hanya memberikan kesegaran jasmani namun juga rohani sekaligus meningkatkan kegairahan belajar. Sayangnya permainan modern saat ini didominasi kecanggihan teknologi elektronika yang tidak banyak merangsang kegiatan jasmani, kolektivitas dan spontanitas. Terlalu monoton. Bukan kita yang mengendalikan permainan, tetapi kita yang harus mengikuti aturan main yang sudah terprogram di dalamnya. Akibat negatif yang timbul adalah jasmani yang lemah karena kurang gerak, tidak sensitif terhadap lingkungan dan cenderung individualistik. Lain halnya dengan permainan tradisional mempunyai banyak kelebihan yang dibutuhkan anak.

Inilah beberapa alasan mengapa anak membutuhkan permainan terutama permainan tradisional (Bermain Itu Asyik : Wahyu M. Gunawan) yaitu :

1 Anak-anak dan makluk hidup pada umumnya memiliki dorongan atau hasrat untuk bergerak. Yang dimaksud dengan bergerak disini adalah melakukan aktifitas gerakan terencana yang dibutuhkan tubuh, terutama berpindah dari satu tempat ke tempat lain.

2 Anak-anak membutuhkan kesempatan bermain untuk melatih dirinya, menempatkan dirinya di dalam masyarakat, sebagai bagian dari komunitas lingkungannya. Lebih jauh lagi adalah mempersiapkan diri untuk hidup sebagai manusia yang bermasyarakat.

3 Dengan memberi kesempatan untuk bermain berarti dapat memenuhi nalurinya untuk bergaul dengan orang lain.

4 Bermain bagi anak dapat dijadikan solusi untuk mengetahui kemampuan dirinya dibandingkan dengan orang lain atau dengan kemampuan dirinya sendiri, saat ini dengan yang lalu.

5 Anak-anak cenderung memiliki fantasi tertentu. Dengan bermain ia dapat menyalurkan fantasinya, dengan menjadi atau meniru tokoh-tokoh tertentu, misalnya supermen, tokoh binatang, tokoh pangeran dan sebagainya.

6 Dengan bermain, anak-anak dapat mengukur dirinya, baik dengan mengadu kecakapannya, keberaniannya atau keberuntungannya, dengan orang lain.

Adapun manfaat yang dapat diambil dari permainan adalah :

1 Anak dapat bergaul dengan orang lain

2 Dapat bekerjasama dengan orang lain.

3 Mengesampingkan perasaan egois

4 Memupuk sportivitas.

Oleh karena itu permainan yang mengutamakan jiwa ksatria dan sportif sangat bermanfaat bagi anak-anak dalam masa pertumbuhannya. Biarlah mereka bermain sesukanya. Yang penting kita harus selalu mengawasinya. Yuk ajari anak-anak kita permainan tradisional, seperti permainan kita di waktu kecil dulu seperti gobak sodor, benthik, jethungan, nekeran, d.l.l. Kalau bukan kita yang melestarikan permaianan tradisional siapa lagi?

Anak Indonesia Diajak Mengenal Permainan Tradisional

London (ANTARA News) - Lebih dari dua puluh anak-anak dan remaja Indonesia diajak bermainan permainan tradisional yang biasa ditemui dan dimainkan anak- anak di tanah air yang diadakan di taman depan gedung KBRI di London, akhir pekan.

Koordinator kegiatan Fitri Yantin kepada ANTARA London, Senin mengatakan anak-anak warga Indonesia yang tinggal di London dan sekitarnya diajak untuk mengenal permainan tradisional di tanah air.

Dikatakannya biasanya anak anak berceloteh satu sama lain dengan menggunakan bahasa Inggris sambil menenteng smartphone atau tablet, perangkat komunikasi modern, kali ini diajak bermain.

Mereka berdiri saling membelakangi dan mengangkat kaki yang ditumpukan satu sama lain sambil mencoba berlompatan dan bertepuk tangan. Mereka sedang mencoba bermain dingklik oglak-aglik, permainan anak-anak yang populer di desa-desa Indonesia.

Namun, tidak sampai dua tiga kali loncatan kaitan antar kaki itu sudah terlepas dan lingkaran kecil itu sudah berantakan. Anak-anak itu pun terduduk sambil tertawa riang.

Selain dingklik oglak-aglik, ada juga permainan dampu, gobak sodor, dampar serta congklak. " Indonesia juga di sampaikan ke peserta melalui kuiz menarik yang dipandu seorang mentor, Retno Daru, pelajar di Brunel University.

Kegiatan dibuka Atase Pendidikan KBRI London Prof. Fauzi Soelaiman dengan mengajak putera-puteri warga Indonesia di London dan sekitarnya untuk mengenal budaya Indonesia.

Menurut Fitri Yantin, koordinator kegiatan yang sedang menyelesaikan sekolahnya di University of Roehampton, kegiatan diadakan untuk memperkenalkan ragam budaya Indonesia melalui berbagai jenis permainan tradisional tanah air kepada putera-puteri Indonesia yang tinggal di luar negeri.

Dunia anak adalah dunia bermain, begitu juga remaja mereka tidak suka akan hal-hal yang terlalu serius, karenanya pengenalan ragam budaya juga disesuaikan dengan hal-hal yang disukai oleh anak.

Di negara dengan empat musim seperti di Inggris, permainan anak-anak yang sifatnya kolektif cenderung sulit ditemukan karena faktor cuaca. Walapun saat ini sudah memasuki summer (musim panas), matahari masih sulit ditemukan.

Kegiatan ini yang sedianya dilakukan di Grosvenor Square Garden taman di depan KBRI terpaksa dipindahkan di dalam gedung KBRI karena tiba-tiba turun hujan disertai dengan angin yang cukup kencang.

Anak-anak dan remaja nampak antusias dengan berbagai jenis permaianan tradisional itu, yang selama ini menghabiskan waktu dengan permainan elektronik dan virtual atau cenderung menyukai olahraga yang populer di Inggris seperti sepakbola, rugby dan cricket.

Memang tidak mudah bagi anak-anak Indonesia di London untuk memainkan permainan-permainan tersebut, seperti disampaikan Al Khanif, fasilitator utama permainan yang juga mahasiswa PhD di SOAS, University of London.

Dalam permainan gobak sodor misalnya, permainan cukup dilakukan dengan menahan pergerakan anak lainnya, tetapi sebagian anak menggunakan cara sliding seperti di sepak bola untuk melakukan tackle.

Untuk menambah semarak dan kebersamaan peserta juga diajak memainkan tongkat terbang dan ular naga bersama mentor-mentor yang lain, Rika Reviza dan

Maria Rosa, yang keduanya tengah melanjutkan studi di University of Greenwich.

Pada bagian akhir acara peserta di minta menyampaikan pandangannya mengenai makna dari setiap permainan tersebut.

Para peserta pun diajak menyanyikan lagu nasional yang berjudul Tanah Air yang diharapkan dapat menambah rasa cinta dan bangga sebagai anak Indonesia walau berada jauh di belahan benua lain.

Defvany Aprilia, mahasiswi di University of Westminster yang menjadi mentor mengakui antusisme anak-anak dan remaja mengikuti acara menunjukkan

antusismenya yang tinggi, bahkan terasa berlebih sehingga seringkali Defvany pun kewalahan untuk mengatur para peserta.

Tak jarang, mentor harus mengalah pada keinginan anak untuk bermain dengan caranya walaupun berbeda dengan tata cara permainan yang sebenarnya.

Bagi KBRI, kesempurnaan memainkan permainan bukanlah tujuan utama. Prof. Fauzi Soelaiman, Atase Pendidikan yang menggagas kegiatan ini, berharap agar anak Indonesia memiliki memori di dalam masa kecilnya mengenai akar budaya Indonesia.

Dikatakannya memori ini penting bagi mereka yang tinggal dan besar di luar negeri untuk membangun ikatan dengan identitas keIndonesiaan.

Dubes RI di London, T. M. Hamzah Thayeb, mendukung kegiatan dan mendorong agar kegiatan serupa dapat dilanjutkan dengan kegiatan yang bervariasi seperti mengenal pencak silat, melatih kemampuan berbahasa serta mengingat kembali sejarah Indonesia.(ZG)

Editor: Tasrief Tarmizi

COPYRIGHT © 2013

Mainan *Tradisional* Indonesia Tempoe Doeloe

mantraitemdoeloe.blogspot.com

May 18, 2011

Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan mainan tradisional. Seiring dengan perubahan zaman, Permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional.

Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya, permainan –permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak-anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Para psikolog menilai bahwa sesungguhnya mainan tradisional mampu membentuk motorik anak, baik kasar maupun halus. Salah satu permainan yang mampu membentuk motorik anak adalah dakon. Motorik halus lebih digunakan dalam permainan ini. Pada permainan ini pemain dituntut untuk memegang biji secara utuh sembari meletakkannya satu-satu di kotakkannya dengan satu tangan.

Selain itu, permainan tradisional juga dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya. Inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan modern. Pada umumnya, mainan tradisional adalah permainan yang membutuhkan lebih dari satu pemain. Permainan galasin misalnya. Kemampuan sosial sangat dilatih pada permainan ini. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan. Pada permainan trdisional kemampuan anak untuk berempati dengan teman, kejujuran, dan kesabaran sangat dituntut dalam mainan tradisional. Hal ini sangat berbeda

dengan pola permainan modern. Kemampuan sosial anak tidak terlalu dipentingkan dalam permainan modern ini, malah cenderung diabaikan karena pada umumnya mainan modern berbentuk permainan individual di mana anak dapat bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya. Sekalipun dimainkan oleh dua anak, kemampuan interaksi anak dengan temannya tidak terlalu terlihat. Pada dasarnya sang anak terfokus pada permainan yang ada di hadapannya. Mainan modern cenderung bersifat agresif, sehingga tidak mustahil anak bersifat agresif karena pengaruh dari mainan ini.

Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya, aturan yang berlaku, selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Di sini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.

Meskipun permainan tradisional sudah jarang ditemukan, masih ada beberapa anak-anak Indonesia di daerah-daerah terpencil yang memainkan permainan ini. Bahkan, permainan tradisional juga digunakan oleh para psikolog sebagai terapi pengembangan kecerdasan anak. Melihat banyaknya manfaat yang ada dalam permainan tradisional, tidak ada salahnya jika kita melestarikan dan memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada generasi muda Indonesia dan dunia sebagai bentuk kepedulian anak bangsa kepada warisan budaya Indonesia.

LAMPIRAN 4
KONTEN PERMAINAN

1. Bekelan

Bekelan adalah permainan mengambil biji bekel secepat mungkin sebelum bola memantul 2 kali. Permainan ini dapat dilakukan sendiri maupun beramai ramai. Bekelan terdiri dari sebuah bola yang terbuat dari karet dan beberapa biji bekel yang terbuat dari logam kuningan dan terkadang timah. Permainan ini banyak dimainkan oleh anak perempuan. Bekelan terdiri dari permukaan kasar yang ditandai dengan lubang – lubang kecil di permukaannya berjumlah lima titik, permukaan halus yang ada tanda silang atau polos sama sekali, permukaan atas yang ada bintik merahnya dan permukaan bawah yang tidak ada tanda catnya.

Jalannya Permainan : Bekelan dilakukan dengan cara menyebar biji bekel dan melempar bola ke atas lalu menangkapnya setelah bola memantul sekali di lantai. Kalau bola tidak tertangkap atau bola memantul beberapa kali, pemain dinyatakan ‘mati’ atau kalah sehingga akan digantikan oleh pemain lain. Setiap awal babak permainan bekel, selalu dimainkan dengan cara melempar bola dan menyebar biji bekel. Babak pertama, setelah berhasil menangkap bola pada lemparan pertama, pemain melempar lagi bola sembari mengambil biji bekel satu per satu sampai habis. Untuk selanjutnya secara berurutan, ulangi lagi menyebar seluruh biji bekel dan ambil 2 biji bekel, 3 biji bekel, 4 biji bekel, dan terakhir lima biji bekel diraup sekaligus. Babak kedua, sembari tetap melempar bola, balik posisi bekel menghadap ke atas semua satu persatu. Kemudian, secara berurutan, ambil satu bekel, ambil 2 biji bekel, ambil 3 biji bekel, ambil 4 biji bekel, dan terakhir raup seluruh biji bekel. Babak ketiga, balik posisi biji bekel menghadap ke bawah dan ulangi langkah seperti langkah kedua dengan mengambil biji bekel 1, 2 , 4 dan seluruhnya. Babak keempat, balik seluruh posisi bekel bagian permukaan yang halus menghadap ke atas lalu ambil biji bekel seperti babak ketiga. Babak kelima, balik posisi bekel posisi permukaan kasar menghadap ke atas semua, lalu ambil biji bekel seperti babk sebelumnya. Babak terakhir dinamakan nasgopel. Balik

posisi biji bekel menghadap ke atas semua, kemudian balik lagi semuanya menghadap ke bawah semua, terus permukaan halus menghadap ke atas semua, dan terakhir balik satu per satu permukaan kasarnya menghadap ke atas semua. Raup seluruh biji bekel dalam sekali genggaman. Bila ada kesalahan dalam langkah gospel ini pemain harus mengulang ke langkah awal nasgopel. Pemain yang bisa melewati tahap ini dinyatakan sudah menang dan berhak untuk istirahat sambil menonton teman – temannya yang belum bisa menyelesaikan permainan.

Pesan mulia : Permainan bekelan pada dasarnya mengajari anak – anak untuk berlatih konsentrasi dan ketangkasan tangan. Konsentrasi sangat dibutuhkan agar pemain tidak melakukan kesalahan. Tentu saja, dalam kehidupan sehari – hari konsentrasi sangat dibutuhkan, utamannya ketika anak – anak sedang mengikuti prose's pembelanjaran ataupun mengerjakan sesuatu yang lain. Ketangkasan tangan berdampak positif kepada kecepatan dan ketepatan mereka dalam menyelesaikan pekerjaan. Selain itu, secara medis juga melatih syaraf – syaraf tubuh yang banyak terdapat di tangan. Jika temannya banyak, menunggu giliran merupakan hal yang menjengkelkan sehingga kadang berharap agar temannya melakukan kesalahan dan segera dapat giliran bermain. Dengan demikian, bermain bekelan juga bisa melatih kesabaran, sekaligus melatih kebersamaan meskipun mereka saling berkompetisi.

2. Betengan / Pris -prisan

Betengan adalah permainan tradisional mempertahankan beteng agar tidak keboboloan dan sekaligus menyerang beteng lawan. Permainan ini sangat popular di tahun 80 – an . Permainan betengan biasanya dilakukan oleh anak laki – laki. Meskipun demikian, terkadang anak perempuan juga mengikutinya (ikut serta). Dengan kata lain, permainan ini bukan monopoli anak laki – laki. Permainan ini membutuhkan tenaga yang kuat dan menguras tenaga karena harus dapat lari kencang sehingga biasanya dilakukan oleh anak – anak yang berumur belasan tahun, teteapi masih di bawah usia remaja. Tahun 1970-an daerah pedesaan pada umumnya belum tersentuh oleh listrik, sehingga jika malam tiba suasana sunyi

senyap dan juga gelap gulita. Oleh karena itu, saat bulan purnama tiba sangat ditunggu – tunggu oleh anak –

anak di pedesaan. Malam yang bagaikan siang (karena sinar rembulan) tersebut dapat dimanfaatkan untuk bermain betengan. Dengan bermain betengan, mereka merasa gembira. Selain itu, satu dengan lainnya merasa semakin akrab. Ini artinya bahwa permainan tradisional betengan tidak semata – mata berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga yang tidak kalah pentingnya adalah keakraban. Selain itu, di dalamnya terkandung nilai – nilai yang dapat dijadikan acuan dalam bersikap dan berprilaku. Nilai – nilai itu meliputi kompetitif, tolong menolong, dan sportivitas. Aturan dan jalannya permainan : Jumlah pemain tidak begitu dipermasalahkan (bisa 4,6,8,10 atau lebih). Meskipun demikian, ada satu hal yang perlu diperhatikan, yaitu jumlahnya harus genap karena jumlah tersebut harus dibagi dua sehingga terbentuk dua kelompok yang jumlah pemainnya sama. Kelompok pertama bertugas mempertahankan beteng dari ‘serangan’ kelompok kedua, demikian juga sebaliknya. Betengan tidak memerlukan peralatan yang khusus. Namun, biasanya yang dijadikan sebagai beteng adalah pohon yang cukup besar. Paling tidak, cukup kuat untuk dijadikan pegangan atau dipegang (tidak patah dan tidak bergoyang). Permainan ini memiliki beberapa aturan untuk menentukan hukuman serta siapa yang kalah dan siapa yang menang. Pertama, kelompok yang pemainnya lebih dahulu keluar dari betengnya adalah pemain yang berposisi dikenai (dikejar) oleh pemain beteng lainnya

(lawan). Kedua, pemain yang tertangkap oleh lawannya dijadikan sebagai tahanan. Pemain yang tertangkap oleh lawannya dijadikan sebagai tahanan. Pemain yang tertangkap ini harus berdiri di samping kiri benteng lawan dengan jarak kurang lebih 3 depa (kurang lebih 2 meter dari beteng lawan). Ketiga, pemain yang ditahan dapat hidup kembali (bermain kembali) jika ada temannya yang menolong dengan menyambarnya (menyentuhnya). Keempat, jika semua pemain lawan dapat tertangkap, maka permainan berakhir. Dalam hal ini yang keluar sebagai pemenang adalah kelompok yang dapat menahan semua pemain kelompok lawan. Permainan diawali dengan keluarnya salah satu pemain dari betengnya (sebut saja beteng A). ia berlari – lari kecil mendekati beteng lawan

(sebut saja beteng B). Salah satu pemain dari beteng B berusaha untuk mengejar dan menangkapnya. Melohat temannya dikejar, pemain kedua dari beteng A mencoba menolongnya dengan mengejar pemain pertama dari beteng B. Jika tertangkap, pemain pertama dari beteng B menjadi tahanan. Ia harus berdiri di samping kanan beteng A (kurang lebih 2 meter dari beteng). Pemain kedua dari beteng B pun keluar dari betengnya dan mengerjar pemain kedua dari beteng A. Jika pemain kedua dari beteng A tertangkap, pemain tersebut menjadi tahanan grup B dan berdiri di samping kiri beteng B (kurang lebih 2 meter dari beteng B). Demikian seterusnya sampai semua anggota dari salah satu grup tertawan semua. Grup yang bisa melakukan hal itu berarti grup tersebut yang memenangkan permainan.

Pesan mulia : Nilai kompetitif tercermin dari masing – masing kelompok yang berusaha untuk mempertahankan atau menjaga betengnya agar tidak kebobolan dan sekaligus membobol beteng lawan sehingga memenangkan permainan. Nilai tolong – menolong tercemin dari usaha "menghidupkan kembali" anggotanya yang tertawan lawan. Nilai sportivitas tercemin dari jalannya permainan yang mengacu kepada aturan permainan. Dalam konteks ini pemain yang lebih dahulu keluar dari betengnya adalah pemain yang berposisi dikejar oleh pemain beteng lawan, dan bukan sebaliknya. Kemudian, jika tertangkap yang bersangkutan dengan suka rela menjadi tahanan.

3. Boi – boian

Boi – boian (Madura, gempuran) adalah permainan berupa upaya untuk menghancurkan (menjadikan berantakan) tumpukan pecahan gerabah / genting sebagai perlengkapan utama permainan ini. Boi – boian sifatnya menghibur, yaitu anak – anak melakukannya sebagai suatu aktivitas untuk mengisi waktu senggang, baik siang hari, misalnya pada waktu istirahat di sekolah atau sepulang dari sekolah dan setelah membantu orang tuanya. Jumlah para pelaku permainan tidak ditentukan, lebih banyak jumlahnya akan lebih seru permainan ini. Biasanya permainan ini dilakukan oleh dua puluh orang yang terbagi menjadi dua kelompok. Permainan ini mudah dimainkan dan membutuhkan kekuatan fisik.

Kecerdikan, akal, keterampilan, dan kemampuan prediksi. Peralatan permainan ini sangat sederhana, sesuai dengan kondisi alam dan latar belakang budaya agraris, yakni beberapa keeping kereweng (pecahan gerabah, tembikar, ataupun genting). Alat ini harus cukup keras dan kuat, serta dapat disusun dalam tumpukan di atas tanah. Selain itu di perlukan pula sebuah

bola. Bola ini digunakan sebagai alat pelempar, bisa bola kasti bekas atau bola buatan sendiri dari sisa – sisa kain (perca) atau daun pisang kering. Untuk tempat bermain dipilih halaman yang luas atau suatu lapangan. Aturan dan jalannya permainan : Sebelumnya permainan dimulai, terlebih dahulu dilakukan suatu consensus berupa "sawah" yang harus dicapai oleh setiap kelompok dalam permainan ini. Misalnya ditentukan sejumlah "sawah lima" , kelompok yang mencapai jumlah sawah tersebut dinyatakan sebagai pemenang. Selain itu, juga ditetapkan hukuman bagi yang kalah sebagai konsesnkuensi dari kekalahan. Hukuman tersebut bergantung pada kesepakan pemain. Apabila semua pemain telat sepakat, dibentuklah kelompok pemain. Pembentukan kelompok pemain dibuat seimbang antarkelompok. Jika penentuan kelompok pemain sudah seimbang, dilakukan suit untuk menentukan siapa yang menjadi pemain dan penjaga (nggesang, Tulungagung dinamakan mbasang). Pihak yang kalah (misalnya kelompok B) mengambil beberapa keeping kereweng dan menyusun secara tertumpuk di tengah lapangan permainan. Setelah itu, menentukan titik yang berjarak kurang lebih tiga sampai lima langkah dari tumpukan tersebut. Dari titik inilah, kelompok pemenang (kelompok A) satu per satu melemparkan bola kearah tumpukan kereweng dengan tujuan menjadikan berantakan tumpukan tersebut. Pihak yang kalah (kelompok B) berjaga di sekitar tumpukan gerabah, secara tersebar, merata, dengan perhitungan bahwa mereka siap menangkap bola sewaktu – waktu bola di lempar lawan. Setiap pelempar berhak melempar sampai tiga kali. Jika dalam kesempatan tersebut gagal mengenai sasaran, tugasnya segera digantikan teman berikutnya. Jika dalam semua anggota kelompok tersebut gagal, kelompok itu bergantu peran sebagai penjaga. Kelompok yang tadi berjaga (kelompok B) kini menjadi pelempar bola, sebaliknya apabila salah satu lemparan dari kelompok A mengenai sasaran, penjaga (kelompok B) harus secepatnya

menangkap bola dan berusaha menembakkan bola kea rah tubuh lawan (kelompok A si pelempar bola), atau melemparkannya pada temannya yang lain dari kelompok B. maksudnya agar teman tersebut (kelompok B) segera melemparkan bola untuk "ditembakkan" kea rah salah satu tubuh lawan (kelompok A si pelempar bola). Pembawa bola itu harus tetap berada di suatu tempat tertentu. Namun, apabila tidak membawa bola, ia boleh mencari tempat yang strategis untuk siap menerima bola dan melemparnya kea rah salah satu musuhnya, yakni kelompok A. Adapun pihak pelempar bola (kelompok A) yang sekarang menjadi sasaran tembakan bola lawan (kelompok B) harus berusaha menghindar dari kemungkinan di tembak dengan bola. Mereka akan lari bercerai – cerai menjadi pemenang bola (anggota kelompok B). ketika bola di tembakkan dan tidak mengenai tubuh salah satu pemain lawannya (kelompok A), ada kalanya bola itu jauh terpelanting dan tidak tertangkan oleh si penjaga (kelompok B). Bila terjadi demikian, si pemenang (kelompok A) harus berusaha menumpuk kembali pecahan kereweng yang porak poranda tadi. Bila mereka berhasil tanpa terkena tembakan bola, secepatnya anak yang bersangkutan meneriakkan kemenangannya dengan kata "sawaaaaaahhhh" . ini berarti kelompok pemenang (kelompok A) memperoleh satu nilai atau sawah satu. Permainan pun dimulai lagi seperti semula. Demikianlah seterusnya sampai salah satu kelompok mencapai "sawah lima" berdasarkan kesepakatan bersama sebelum permainan dimulai.

Pesan mulia : Boi – boian merupakan permainan kompetitif karena si pemain berusaha untuk memenangkan permainan. Dalam permainan ini terkandung dua unsur gabungan, yakni unsure bermain dan berolahraga. Unsur olahraganya terlihat pada fungsi permainan yang cocok untuk melatih ketangkasan dan keterampilan anak – anak sehingga gerak badan yang ditimbulkan seolah – olah sedang berolahraga. Permainan boi – boian atau gempuran memiliki manfaat untuk melatih motorik, baik kasar (kekuatan) maupun halus (ketepatan), koordinasi, dan kepatuhan. Selain itu, makna gotong royong sangat tampak dalam kerjasama antarpemain dalam satu kelompok.

4. Cu-cuan

“Cuuuuuuuuuuu……” itulah suara yang diserukan oleh anak – anak yang ditugasi untuk mengejar lawannya bermain. Oleh karena itu, permainan ini disebut cucuan yang berarti “bermain cu”. Kata “cu” disini tidak mengandung pengertian apa – apa selain tiruan suara “cu” yang panjang tersebut. Pada umumnya yang melakukan permainan ini adalah anak laki – laki dengan jumlah sepuluh anak. Permainan ini sifatnya hiburan untuk mengisi kekosongan waktu di siang hari setelah pulang dari sekolah atau setelah melakukan pekerjaan yang harus di lakukan di rumahnya. Dalam pelaksanaannya, cu-cuan tidak diiringi nyanyian ataupun musik gamelan, yang terdengar hanya suara “cuuuuuuuu” keluar dari mulut anak yang sedang mencari.

Jalannya permainan : Jumlah sepuluh pemain dibagi dua kelompok dengan kekuatan yang seimbang. Peralatan yang digunakan dalam cu-cuan ini tidak ada, kecuali sbeuah tonggak atau pohon ataupun bengko untuk tempat hinggap yang disebut “penclokan” tetapi jika ini tidak ada dapet pula dibuatkan sebuah lingkaran kecil di atas tanah. Dua kelompok berperan masing – masing sebagai penjaga dan lawan – lawan bersembunyi hingga ditemukan oleh penjaga. Bila berhasil ditemukan, lawan yang bersembunyi dikejarnya sampai dapat. Namun, jika hampir kehabisan napas, harus segera kembali ke tempat pangkalan untuk mengambil napas dan kemudian turun ke lapangan kembali untuk mencari dan mengejar sambil bersuara “cuuuuuuu……..” tidak boleh terputus. Jika terputus, yang berposisi sebagai lawan akan mengejar penjaga. Jika penjaga sampai pada “penclokan”, dia dinyatakan selamat dan berposisi sebagai pemburu lagi. Demikianlah permainan cu-cuan ini berlangsung sampai anak – anak merasa lelah. Biasanya permainan tersebut berlangsung lama karena di sini d lakukan cara selamat – menyelamatkan teman sekelompoknya.

Pesan mulia : Cu-cuan merupakan permainan hiburan yang bersifat kompetitif karena si pemain berusaha untuk memenangkan permainan. Permainan ini mengandung dua unsure gabungan, yakni unsure bermain dan berolahraga. Dalam bermain, si anak yang bermain benar – benar menikmatinya sebagai suatu permainan yang tidak sungguh – sungguh. Unsure olahraga yang terlihat pada fungsi permainan ini cocok untuk melatih kecekatan, kecermatan, dan

kewaspadaan serta pengaturan napas. Nilai – nilai yang terkandung dalam permainan cu-cuan ini, antara lain, adalah Gotong-royong, rasa persatuan, kepatuhan akan perjanjian, dan demokrasi dalam artian pihak yang kalah akan mengakui kemenangan lawannya.

5. Cublak – cublak suweng

Cublak – cublek suweng adalah permainan yang memiliki tujuan menemukan "anting suweng" yang disembunyikan pemain. Permainan ini dimainkan oleh beberapa anak minimal tiga anak, tetapi baik antara 6 sampai 8 anak. Permainan ini di awali dengan Hom pim pa alaium gambreng dan yang kalah menjadi pak Empo, berbaring telungkup di tengah, sementara, anak – anak lain yang duduk melingkar dengan membuka telapak tangan menghadap ke atas dan meletakkannya di punggung Pak Empo. Salah satu anak memegang biji / kerikil dan di pindah dari telapak tangan satu ke telapak tangan lainnya diiringi lagu Cublak cublek suweng, suwenge ting gelenter, mambu ketundhung gudel. Pak empo lera – lere, sapa ngguyu ndhelikake. Sir sir pong dhele gosong, sir sir pong dhele gosong." Pada kaliman "Sapa ngguyu ndhelikake" diserahkan biji / kerikil ke tangan seorang anak untuk disembunyikan dalam genggaman. Di akhir lagu, semua anak menggenggam kedua tangan masing – masing, pura – pura menyembunyikan kerikil sambil menggerak – gerakkan tangan. Pak empo bangu dan menebak di tangan siapa biji / kerikil disembunyi. Bila tebakannya benar, anak yang menggenggam biji / kerikil gantian menjadi Pak Empo. Bila salah, Pak Empo kembali ke posisi semula dan permainan di ulangi lagi.

Pesan mulia : Permainan ini memiliki fungsi agar anak belajar menyanyi, mencocokan ritme lagu dengan gerakan tangan, mengenal bahasa Jawa, melatih motorik halus, belajar mengikuti aturan, latihan kerja sama dan belajar menyimpan rahasia.

6. Dhakon

Dhakon adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua anak perempuan. Permainan dhakon menggunakan papan uang yang disebut papan congklak. Papan

terdiri atas 16 lubang untuk menyimpan biji congklak. 16 lubang tersebut saling berhadapan dan 2 lubang besar dikedua sisinya. Kemudian, anak – anak pun membutuhkan 98 biji congklak. Biji congklak yang biasanya digunakan adalah cangkang kerang, biji – bijian, batu – batuan, kelereng atau plastik.

Jalannya permainan : Terdapat beberapa tahapan dalam permainan dhakon, Pertama, saat akan memulai permainan setiap lubang di isi dengan 7 biji tetapi biarkan lubang induk tetap dikosongkan. Kedua, ditentukan siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu, maka pemain dimulai dengan memilih salah satu lubang. Ketiga, sebarkan biji yang ada dilubang tersebut ke setiap lubang lainnya searah dengan jarum jam, masing – masing lubang di isi dengan 1 biji. Jika biji yang terakhir jatuh di lubang yang ada bijinya maka biji yang ada di lubang tersebut di ambil lagi. Kemudian meneruskan permainan dengan mengisi kembali lubang selanjutnya dengan biji yang diambil tadi. Tidak boleh lupa untuk mengisikan biji ke lubang induk setiap melewatinya sedangkan lubang induk lawan tidak perlu di isi. Keempat, apabila biji terakhir ternyata masuk ke dalam lubang induk sendiri, berarti pemain bisa memilih lubang lainnya untuk memulai lagi. Namun, saat biji terakhir jatuh pada salah satu lubang kosong, berarti giliran untuk lawan bermain, sementara permainan sendiri usai dan menunggu giliran selanjutnya. Kelima, jika lubang tempat biji terakhir itu ada di salah satu dari 7 lubang yang ada di baris sendiri, biji yang ada di seberang lubang tersebut beserta satu biji terakhir yang ada di lubang kosong akan menjadi milik sendiri dan akan dimasukan ke dalam lubang induk sendiri. Keenam, setelah semua baris kosong, permainan dimulai lagi dengan mengisi 7 lubang milik sendiri masing masing 7 biji dari biji yang ada di lubang induk; dimulai dari lubang yang terdekat dari lubang induk. Apabila tidak mencukupi, lubang yang lainnya dibiarkan kosong dan selama permainan tidak boleh diisi dan kalau ada yang secara tidak sengaja mengisi lubang tersebut biji boleh diambil siapa yang cepat mendapatkan biji tersebut akan menjadi miliknya. Pesan mulia: permainan dhakon atau congklak dapat mengembangkan berbagai aspek yang harus dikembangkan pada anak, yaitu motorik halus, emosi, jiwa, kognisi, dan sosialisasi. Saat memegang dan memainkan biji congklak yang paling berperanan adalah motorik halus anak yaitu

jaritangan. Hal tersebut bermanfaat bagi anak untuk memegang dan menggenggam alat tulis. Dengan begitu, anak dapat menulis bahkan mengetik dengan baik dan cepat. Selain itu, bermain dhakon sangat memerlukan kesabaran dan ketelitian, terutama saat pemain harus membagikan biji congklak ke dalam lubang lubang yang ada di depannya. Dalam permainan ini diperlukan kemampuan untuk menerima kekalahan (sportif) karena permainan ini dilakukan hanya 2 orang sehingga akan terlihat jelas menang atau kalahnya. Permainan ini juga dapat melatih kemampuan menganalis (kongitif). Untuk bisa menjadi pemenang, kemampuan untuk menganalis sangat diperlukan, terutama saat lawan mendapatkann giliran untuk bermain. Permainan ini dapat menjalin kontak social atau berlatih bersosialisasi. Permainan ini dilakukan secara bersama sama sehingga akan terjalin suatu kontak social antar pemainnya. Bermain congklak juga dapat melatih anak anak pandai dalam berhitung. Selain itu , anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan.

7. Dham – dhaman

Permainan tradisional yang menggunakan bdang petak petak semacam papan catur ini disebut dham-dhaman atau ada juga yang menyebut dengan nama bas-basan dan das-dasan. Petaknya dapat digambar di atas yanah, papan, tegel atau yang lain. Dalam satu petak dibagi untuk dua pemain. Selain gambar petak, yang dibutukan dalam permainan ini adalah biji, kerikil, atau yang lainnya. Namun, biji yang dimiliki dua pemain tersebut tidak boleh sama agar dapat dbedakan mana milik si A dan mana milik si B. Misalnya , pemain A menggunakan batu kerikil , maka pemain B bisa menggunakan biji asam. Atau bisa juga ditandai dengan warna yang berbeda. Jumlah yang dibutuhkan oleh setiap pemain adalah 16 biji. Masing-masing ‘prajurit’ bergerak maju untuk menyerang daerah lawan dengan arah jalan ke depan, ke kanan, dan kekiri atau mundur. Arahnya bebas tapi hanya boleh satu langkah. Cara mematikan prajurit lawan adalah dengan melompatinya dan menempati tempat yang kosong. Prajurit yang dilompati berarti mati dan dikeluarkan dari daerah permaninannya. Adapaun aturannya, hanya boleh

melompati satu prajurit tidak boleh lebih. Bila salah satu kubu prajuritnya habis berarti kalah, biasanya permainan ini akan dimulai lagi.

Pesan mulia: Dham-dhaman merupakan permainan tradisional yang mengajarkan keterampilan untuk menyusun strategi secara sistematis sehingga bisa mematikan langkah lawan. Meskipun masing-masing pemain dalam permainan ini berusaha mencari kemenangan dengan mematikan langkah lawan, hal itu tetap berpatokan pada aturan yang mengikat kedua pemain. Artinya, sejak usia dini anak-anak diajari untuk mematuhi aturan sehingga mereka tidak akan melakukan tindakan-tindakan curang ketika sudah dewasa.

8. Dhoktri/gotri

Permainan anak tradisional dari masyarakat jawa yang juga sering mengandalkan kekuatan fisik (berlari) adalah dhoktri, yang didaerah jawa tengah dolanan ini disebut gotri. Permaian ini sering dilakukan oleh anak-anak, paling tidak sebelum tahun 1980-an. Anak-anak yang bermain biasanya berumur sekitar 7-14 tahundan anak laki-laki karena mengandalkan kekuatan fisik. Namun kadang juga dimainkan oleh anak perempuan atau campuran. Permainan ini dilakukan di halaman luas di sekitar rumah atau dilapangan. Jumlah pemain 8 anak dan paling sedikit 3 anak agar permainan meriah dan seru. Permainan ini biasa dilakukan pada liburan sekoalah atau waktu senggang, baik dipagi hari, sore hari, atau malam hari krtika bulan purnama. Anak anak yang hendak bermain dhoktri biasanya berkumpul dulu di suatu tempat (halaman,pekarangan, kebun, atau lapangan). Setelah berkumpul, merekan mencari pecahan genting atau gerabah (kreweng atau wingka) sejumlah pemain dikurangi satu. Misalkan, jumlah pemain 8 anak membutuhkan kreweng 7 buah. Selain itu mereka juga harus mencari sebuah batu agak besar yang berfungsi sebagai kodhok (penentu pemain yang kalah). Setelah mendapatkan alat bermain, biasanya mereka membuat lingkaran (bisa juga berbentuk bujur sangkar?) di tanah atau di lantai, dengan kapur, kreweng, atau kayu. Diusahakan jumlah kotak pada bujur sangkar atau lingkaran sesuai dengan pemain. Karena jumlah pemain 8 anak , bujur sangkar atau lingkaran

dibuat 8 kotak(ruang).

Pesan mulia: Selain mengajarkan kompetisi secara jujur, permainan ini juga membiasakan anak-anak dengan bentuk bangun, seperti kotak dan lingkaran, sehingga akan sangat membantu mereka di dalam pelajaran matematika. Selain itu, aspek olahraga juga sagat kental dalam permainan ini

9. Dhuka Ronjangan

Dhuka ronjangan adalah suatu permainan rakyat Bangkalan,Madura dengan cara memukul lesung menggunakan alu sebagai ungkapan gembira petani setelah panen padi. Di kalangan petani jawa permainan ini dikenal dengan sebutan kothekan lesung. Sambil menumbuk padi, para perempuan petani mempermainkan gentongnya (alu) ke sisi ronjangan (lesung) sehingga menimbulkan suara yang berbeda beda. Bunyi yang ditimbulkan oleh gentonggentong (alu) yang epakotek (dipukulkan) pada sisi ronjangan itu menimbulkan bunyi-bunyi yang bersifat menghibur. Permainan ini umumnya dimainkan pada siang hari bersamaan dengan waktu orang menumbuk padi. Terkadang juga dimainkan untuk acara ritual. Untuk pernikahan dimainkan malam hari, sedangkan untuk sunatan dimainkan pada siang hari. Bahkan, terkadang pagi buta sudah dimainkan saat menyembelih hewan. Selain itu, dukka ronjangan dapat pula dimainkan pada saat ada kematian dengan tujuan memberitahu penduduk, tetapi dimankan dengan ritme yang khusus. Pemain permainan ini berasa dari kalangan perempuandengan kisaran umur 15-30 tahun. Dengan kisaran umur tersebut, diharapkan permainannya bagus dan tahan lama. Hal ini dikarenakan permainan ini membutuhkan tenaga fisik yang bagus. Kaum lelaki tidak terlibat dalam permainan ini karena fungsi dasar permainan ini adalah untuk menumbuk padi yang dilakuka oleh perempuan. Alat perlengkapan permainan ini adalah sebuah ronjangan (tempat untuk menumbuk padi, lesung dalam bahasa jawa)dan gentong (alat penumbuk). Ronjangan ini terbuat dari kayu camplong atau kayu nangka. Panjang ronjangan sekitar tiga meter dengan garis tengahnya enampuluh sentimeter. Bagian yang berlobang (tempat padi ditumbuk) sepanjang dua meter, lebar empat puluh sentimeter dan dalam lobang sekitar tiga

puluh sentimeter. Bagian yang tidak berlobang masih merupakan kayu bulat, bagian bawahnya ditipiskan, sedangkan bagian atas ronjangan diratakan. Pada bagian tengah gentong itu diberi lekuk untuk tempat pegangan.

Pesan mulia: Nilai-nilai yang terkandung dalam dukka ronjangan adalah rasa solidaritas bahwa bunyi permainan yang dihasilkan mendatangkan warga secara otomatis. Selain itu, permainan ini juga mengandung nilai kegotongroyongan, yaitu permainan ini dilakukan oleh beberapa pemain yang mengrti tugas masing-masing. Sementara, aspek religius dalam dukka ronjangan bisa dijumpai dalam acara ritual atau kematian. Sayangnya, saat ini dukka ronjangan semakin jarang dilaksanakan karena aktivitas menumbuk padi yang lebih cepat dan efisien . Akibatnya, permainan untuk memperkuat solidaritas dan mengasah naluri seni masyarakat semakin berkurang.

10. Dramenan

Dramen adalah alat tiup sejenis terompet yang berbahan dasar jerami . dinamakan seperti itu karena bahan dasarnya dari damen atau jemari. Damen merupakan bagian bagian batang padi hingga daun. Permainan ini dulu sering dijumpai dan dimainkan anak-anak ketika musim panen hampir tiba hingga musim panen hampir tiba hingga musim panen berakhir. Permainan ini digunakan sebagai hiburan pada saat mengusir burung pemakan padi di sawah. Sebelum memainkan dramenan, anak anak harus memilih ruas teratas yang berdekatan dengan batang padi. Hal ini dikarenakan batang tersebut biasanya yang paling nyaring bunyinya kemudian dibersihkan dalamnya dengan memanfaatkan batang padi itu juga. Getaran itulah yang mengeluarkan suara semacam peluit. Setelah dramenan selesai dibuat dan mampu menghasilkam suara, untuk menjadikan suaranya lebih keras menyerupai terompet, damen itu digulung dengan menggunakn blarak, daun kelapa. Digulung mulai ujung dramenan hingga memanjang menyerupai terompet. Ujungnya semakin besar bergantung pada banyaknya blarak yang dimanfaatkan. Permainan ini mengandung nilai positif, diantaranya upaya menciptakan strategi mengusir manuk atau burung pemakan padi (emprit), memupuk kreativitas dan kepekaan bunyi, serta belajar bermain musik sejak usia dini.

Pesan mulia: Permainan ini mengajarkan agar memanfaatkan kekayaan alam sebagai alat musik. Musik ini berkaitan dengan masyarakat tertentu , yakni masyarakat agraris. Di sela-sela keletihan para petani memanfaatkan bendabenda yang ada di sekitarnya untuk menghibur dirinya.

11. Egrang

Egrang atau jangkungan adalah galah atau tongkat yang digunakan seseorang agar bisa berdiri dalam jarak tertentu di atas tanah. Permainan egrang ada yang dibuat dari tempurung kelapa yang diberi penali dan ada yang dibuat dari kayu atau bamboo dengan pijakan di atas ukuran tinggi tertentu. Untuk egrang tempurung kelapa dengan tangan memegangi tali kemudian berjalan kaki melangkah seperti biasa sambil menarik tali egrang agar pijakan tidak terlepas. Untuk egrang kayu/ bamboo, pemain naik dan berpijak pada pijakan dengan tangan memegangi pegangan kemudian berjalan kaki melangkah seperti biasa sambil menahan keseimbangan egrang agar tetap berdiri dan berjalan. Sebelum dapat bermain egrang, para pemain harus berlatih dengan keras karena menggunakan peralatan ini tidak mudah, butuh kekuatan fisik dan keterampilan.

Pesan mulia: Bila anak sudah terampil, ia bisa berlomba adu cepat jalan egrang bersama teman-temannya. Perlombaan bisa dibuat dengan penetapan waktu atau jarak tempuh. Dengan begitu jelas antara yang menang dan kalah. Egrang bermanfaat untuk untuk melatih motorik kasar, melatih keseimbangan tubuh, melatih koordinasi, dan kelincahan serta mengasah keberanian.

12. Engkle / Gedrig

Engkle sering disebut juga sebagai permainan tradisional Sunda Manda. Telah banyak dimainkan oleh anak – anak pada masa dahulu. Permainan tradisional engkle biasanya dimainkan oleh anak – anak perempuan, tetapi tidak menutup kemungkinan dimainkan juga oleh anak laki – laki. Mungkin karena permainan tradisional ini lebih identik dengan perempuan. Engkle tidak hanya bisa dimainkan hanya oleh 1 orang anak saja, bisa lebih dari 1 anak, tapi bisa juga

dimainkan secara beregu. Biasanya untuk permainan beregu akan dimainkan oleh 2 regu yang masing – masing tediri dari beberapa anak.

Jalannya permainan : Untuk dapat memainkannya, para pemain harus memaminkan engkle di halaman, lapangan, atau arena engkle yang biasanya berupa kotak – kotak atau persegi panjanga dengan ukuran 30 – 60 cm2. Untuk membuat arena, anak – anak menggunakan kapur tulis, pecahan genteng, atau arang untuk menggambar. Setiap anak harus memiliki gacuk, sebagai alat penanda. Sebelum bermain, diundi terlebih dahulu agar tahu siapa yang berhak duluan dan belakangan. Cara bermainnya yakni dengan melemparkan sebuah pecahan genteng atau batu berbentuk pipih (gacuk) . Pemain pertama harus melemparkan pecahan gentengnya ke kotak pertama yang terdekat. Setelah itu dia harus melompat – lompat ke semua kotak secara berurutan hanya dengan menggunakan 1 kaki, sedangkan kaki yang lainnya harus diangkat dan tidak boleh turun menyentuh tanah. Kotak yang terdapat gacuk milik pemain tersebut tidak boleh diinjak (harus dilewati). Pemain yang sedang bermain dengan meloncat dilarang untuk menyentuh atau menginjak garis pembatas. Jika menyentuh, dia harus bergantian dengan pemain lainnya. Pemain permainan tradisional engkle harus meloncat ke setiap kotak sampai di ujung terjauh yang biasanya berbentuk setengah lingkaran atau kotak yang besar. Dari sana dia harus kembali dengan cara melompat lagi. Saat sampai di kotak yang terdapat gacuk miliknya, dia harus mengambil gacuk itu dengan tangannya sementara itu, sebelah kakinya harus tetap terangkat dan tidak boleh menyentuh tanah. Kemudian, dia harus

melanjutkan membawa gacuk tersebut sampai keluar kotak pertama, hal itu dilakukan secara berkelanjutan sampai semua kotak pernah disinggahi oleh gacuk tersebut. Permainan selese jika gacuk seorang pemain telah melalui semua kotak sampai kembali lagi ke kotak pertama dengan selamat. Setelah itu pemain tersebut akan berdiri membelakangi lapangan engkle dan melemparkan gacuknya ke belakang. Jika beruntung gacuk itu akan berhenti di dalam salah satu yang kosong. Nah , kotak itu akan menjadi miliknya atau rumahnya. Jika goal, mengulanginya kembali setelah pemain lainnya menuntaskan pembidikan rumah.

Aturan lainnya adalah kotak yang sudah ada pemiliknya tidak boleh diinjak pemain lain atau disentuh oleh gacuk pemain lain yang dilempar.

Pesan mulia : nilai- nilai yang dapat diambil dari permainan ini adalah ketangkasan, keseimbangan, dan kecermatan. Selain itu, engkle juga mengajarkan sikap menghormati hak milik orang lain yang diperoleh dengan perjuangan.

13. Gatheng

Permainan Gatheng adalah permainan yang menggunakan batu sebagai alatnya. Batu itu disebut watu gatheng atau watu cantheng. Permainan gatheng mirip dengan permainan bekelan sehingga banyak yang mengatakan permainan gatheng adalah permainan bekelan atau sebaliknya. Namun, bekelan menggunakan bola karet. Tempat untuk bermain gatheng di halaman rumah, dalam rumah, teras, atau pendapa. Permainan ini bersifat kompetitif perorangan. Permainan ini ada yang menerapkan hukuman bagi yang kalah, tetapi ada juga yang tidak menerapkan hukuman. Gatheng memerlukan kejujuran dan keterampilan para pemainnya. Kini permainan gatheng di desa menggunakan batu, sedangkan di kota menggunakan bekel dan kuningan. Pemain gatheng berjunglah 2 -5 orang anak. Permainan tersebut bersifat perorangan. Gatheng pada mulanya dimainkan oleh anak – anak perempuan, tapi sekarang dimainkan bersamaan antara anak laki – laki dan perempuan. Jalannya permainan : Jumlah batu gatheng ditentukan oleh kesepakatan pemain. Tetapi lazimnya berjumlah 5. Tempat permainan tidak begitu luas tetapi cukup bagi lima orang anak. Berikut tata urutan jalannya permaina

gathengdengan empat pemain.

1. Tiap – tiap peserta membawa dadu sendiri – sendiri, dadu bisa dari batu yang diambil dari sekitar anak.
2. Menyiapkan tempat serta kerikil sebanyak limah buah.
3. mengundi pemain pertama dengan hompimpa
4. pemain pertama menyebar lima buah kerikil ke area permaian sambil melemparkan dadunya ke atas, pemain menyebar biji tersebut sampai biji tidak saling berdempetan.

5. Pemain tersebut mengambil salah satu kerikil sambil melemparkan dadunya.
6. Apabila kerikil tersebut tidak dapat diambil, pemain tidak boleh meneruskan bermain atau mati, begita juga bila pemain tidak dapat menangkap kembali dadu yang dilemparkan ke atas, pemain tidak boleh meneruskan bermain digantikan oleh pemain lainnya.
7. Pemain kedua tersebut mengambil salah satu kerikil dari sambil melemparkan dadunya, begitu seterusnya sampai kerikil habis terambil.
8. Setelah kerikil habis, pemain kedua dapat melanjutkan level permainan gatheng yang disebut garo, yaitu mengambil 2 kerikil secara bersamaan sambil melempar dadunya.
9. Setelah garo selesai, pemain kedua melanjutkan dengan mengambil 3 kerikil secara bersamaan sambil melempar dadunya.
10. setelah galu selesai, pemain kedua melanjutkan dengan gapuk, yaitu mengambil empat kerikil yang telah disusun sedemikian rupa bersamaan sambil melempar dadunya, begitu seterusnya sampai jumlah kerikil habis diambil bersamaan, peraturan ini disepakati saat awal permainan, ada yang hanya sampai garo atau galu.
11. setelah tahapan permainan selesai, pemain kedua tersebut mendapat sawah satu yang ditulis di tanah sekitar pemain kedua, permainan dilanjutkan oleh pemain ketiga mulai dari tahap awal. Apabila pemain pertama memainkan permainan, pemain tersebut meneruskan permainan saat mati, tidak dimulai dari awal.
12. nggenjeng boleh dilakukan boleh tidak. Nggenjeng adalah hukuman bagi peserta yang paling sedikit mendapat sawah. Peserta kalah duduk selonjor (duduk dengan kaki lurus kedepan) dan mata tertutup. Kemudian pemain yang menang memukul pelan – pelan (nggethok) lurus kiri pemain yang selonjor tadi dengan tangan kirinya, sedangkan tangan kanannya menyembunyikan lima kerikil yang digunakan untuk bermain pada tempat tertentu yang sulit dicari oleh pemain yang kalah.

Pesan mulia : Permainan gatheng mengajarkan anak - anak sejak usia dini untuk berlatih kecermatan, ketelitian, kejujuran, dan ketangkasan, terutaman tangan.

Nilai – nilai positifnya adalah bisa memupuk kecerdasan nalar dan kecerdasan social anak – anak, bahwa bukan hanya aspek matematika yang bisa dikembangkan, melainkan juga aspek motorik dan aspek tanggung jawab social.

14. Jago – jagoan

Jago – jagoan adalah permainan tradisional menebak nama orang melalui kokoan ayam yang ditirukan oleh orang yang ditebak. Permainan ini dilakukan oleh anak – anak, baik laki – laki maupun perempuan. Permainan ini dilakukan di halaman rumah dan dilakukan pada malam hari, sehingga permainan menjadi seru.

Jalannya permainan : dalam permainan ini diperlukan kira – kira 10 anak – anak alat – alat yang di perlukan adalah kain sarung dan tikar. Sesudah lengkap, masing – masing harus suit (adu jari). Setelah suit mereka terbagi menjadi dua kelompok, kelompok A dan B, Markas masing – masing kelompok berada di samping rumah, Kelompok A di samping kanan rumah dan kelompok B di samping kiri rumah. Permainan digelar di halaman depan rumah. Dua orang mewakili masing – masing kelompok maju ke halaman rumah. Lalu mereka berdua kembali suit. Karena A kalah dalam suit, terpaksa wakil kelompok A itu berdiam di tikar di halaman depan rumah. Hukuman bagi yang kalah suit adalah menebak jago yang akan dikeluarkan oleh kelompok B. Kelompok B memilih salah satu anggotanya untuk jadikan jago. Misalnya yang dipilih bernama Joko. Tubuh Joko harus dibungkus dengan sarung yang rapat agar tidak kelihatan oleh siapapun. Setelah terbungkus sarung, Joko dituntun oleh salah satu temannya ke halaman rumah, ke tikar tempat bermain. Kemudian Joko berkokok, “kukuluruuukkkkk” . Wakil kelompok A harus bisa menebak siapa suara si Jago tersebut. Si wakil kelompok A juga boleh meraba atau menggoda jago tersebut agar dia tertawa atau ngerasa geli dan agar permainan jadi ramai. Jika wakil kelompok A bisa menebak suara jago, pemain jagonya hanya bergantian saja. Namun, jika si wakil A tadi tidak bisa menebak, dia akan mendapat hukuman. Suasana gelap dipergunakan untuk menghukum siapa saja yang tidak bisa menebak suara jago dalam setiap permainan. Caranya pihak yang kalah itu harus ditutup matanya, lalu diiringi oleh

anggota grup yang menang berjalan jauh atau kejalan yang gelap. Sesudah itu, semua anggota grup lari, kabur meninggalkan si kalah.

Pesan mulia : Permainan ini bermanfaat untuk melatih kecermatan, kepekaan, dan kekuatan memori anak – anak. Selain itu, jago – jagoan juga bisa melatih keberanian dan kekompakan dalam menghadapi situasi – situasi yang tidak menguntungkan.

15. Jamuran

Jamuran adalah permainan yang dilakukan anak – anak di halaman rumah ataupun tanah lapang dengan cara saling bertautan tangan membentuk sebuah lingkaran. Jumlah anak – anak pada permainan ini tidak dibatasi. Akan tetapi, paling tidak sekitar 15 – 20 anak untuk membuat suasana lebih meriah. Sebelum permainan ini dimulai biasanya di awali dengan hompimpa untuk menentukan siapa yang menang siapa yang kalah. Anak – anak yang menang bergandengan membentuk lingkaran sembari melantunkan syair jamuran, sementara satu anak yang berdiri di tengah lingkaran yang menandakan bahwa anak ini yang kalah. Mereka bergandengan sambil menyanyikan syair lagu : "Jamuran… jamuran … ya age ge thok. Jamur apa y age ge thok. Jamur paying, ngrembuyung kaya lembayung, sira badhe jamur apa?" Tiba pada kalimat "Sira badhe jamur apa?" si anak yang berada di tengah lingkaran lantas berteriak menyebut sebuah gerakan pura – pura yang wajib dilakukan. Anak – anak lain yang semula bergandengan tangan membentuk lingkaran kontan berhamburan. Untuk menirukan seperti apa yang diucapkan si anak yang kalah tadi, misalnya "jamur montor!" seketika semua anak harus memeragakan dirinya sebagai kendaraan bermotor. Setelah sekian waktu, tiba – tiba yang kalah menyebutkan "jamur patung" maka dengan seketika semua peserta harus diam seperti patung. Jika ada yang melakukan gerakan atau tertawa bahkan tersenyum, peserta itu harus berganti tempat di tengah lingkaran.

Pesan mulia : Selain mengajarkan kekompokan sebagai bentuk solidaritas social, jamuran sangat membantu anak – anak untuk berpikir cepat dan cekatan, khususnya dalam memegarakan gerakan – gerakan dalam waktu singkat. Tentu

saja ajaran – ajaran positif tersebut akan sangat bermanfaat untuk menyelaraskan pikiran dan gerak motorik.

16. Kekehan / Gasing / Gangsing

Kekehan / Gasing / Gangsing adalah permainan dengan menggunakan alat yang disebut Kekehan / Gasing / Gangsing. Kekehan / Gasing / Gangsing adalah alat permainan yang dibuat dari kayu yang dilonjongkan dengan paku di telapak lancipnya yang dipergunakan untuk tumpuan berputar setelah dilepas dari penalinya. Di daerah tertentu, antara kekehan dan gasing dibedakan berdasarkan bentuknya. Permainan ini dapat dilakukan secara perorangan atau beregu dengan jumlah pemain yang bervariasi menurut kebiasaan di daerah masing – masing.

Jalannya permainan : cara memainkan gasing tidaklah sulit. Kepala gasing dililit dengan penalinya. Kemudian dilempar ke lantai dari penali tersebut. Gasing pun berputar di porosnya. Adapun urutan cara permainan gasing adalah.

1. pemain melakukan undian dengan cara secara bersamaan memutarkan gasingnya, gasing siapa yang terpendek waktunya menjadi penyanyi (tukang suguh), yang terlama menjadi ratu (raja), disusul patih, adipati, tumenggung, demang, dan lurah (jika pemainnya 7 anak / remaja).
2. penyanyi memutar gasing dipukul oleh gasing lurah.
3. gasing lurah dipukul gasing demang.
4. gasing deman dipukul gasing tumenggung
5. gasing tumenggung dupukul oleh gasing adipati.
6. gasing adipati dipukul oleh gasing putih
7. gasing patih dipukul gasing ratu.

Jika pemukul gagal atau putaran gasingnya kalah lama dengan gasing yang dipukul, jabatan turun. Pesan mulia : permainan ini bermanfaat untuk melatih motorik kasar, baik kekuatan, kecepatan, maupun ketapatan, melatih koordinasi dan sosialisasi, serta menggembleng jiwa kompetisi dan keberanian.

17. Layangan / Wau

Layangan merupakan permainan dengan lembaran bahan tipis berangka yang diterbangkan ke udara dan terhubungkan dengan tali atau benang ke daratan atau pengendali. Layang – laying memanfaatkan kekuatan hembusan angin sebagai alat pengangkatnya. Layangan bisa di bagi berdasarkan funsi, yaitu laying – laying hias dan laying – laying aduan (laga). Terdapat pula laying – laying yang diberisendaringan (orang lamongan menyebutnya sawangan) yang dapat mengeluarkan suara karena hembusan angin. Laying – laying laga biasa dimainkan oleh anak - anak pada masa pancaroba di siang hari karena biasanya kekuatan angin berhembus pada masa itu. Layang – laying bisa dimainkan satu anak atau dua anak. Jika dimainkan dua anak, yang satu sebagai penarik dan pemain kedua sebagai pembantu penarik untuk menaikan layangan, bermain layangan, mengandung beberapa kegunaan bagi pemainnya, diantaranya norma – norma etika, sekaligus mengajak kita untuk mengapresiasi keindahan dan adu strategi serta untuk olahraga. Misalnya saja dari sisi benang, seorang pemain laying – laying akan membuat benangnya menjadi sedemikian kuat dan tajam sehingga membuat benang lawan putus dan terbang terbawa angin yang akan diperebutkan oleh segerombolan anak – anak yang lain ke mana pun jatuhnya. Jika salah satu anak sudah menangkap / memegangnya, yang lain akan berhenti melakukan pengejaran. Bagi anak yang laying – layangnya tetap melayang di udara, dia berhak mendapat predikat sebagai jagoan pada hari itu. Dia bisa juga mendapat tantangan yang lebih banyak lagi demi memperebutkan predikat jagoan. Pesan mulia : Permainan ini melatih keterampilah membaca angin dan menggerakan benda yang bisa terbang karena angin. Di samping itu, permainan layang – layang juga melatih pemainnya untuk mengendalikan diri.

18. Le – alle bengko

Le – alle bengko adalah suatu permainan anak – anak yang terdapat pada suku Madura. Permainan ini menyerupai obag sodor di jawa. Permainan ini bersifat kompetitif. Le – alle bengko ini terdiri dari dua kata, yakni Le – alle dan bengko. Le – alle berasal dari kata alle berarti pindah, jadi Le – alle berarti berpindah –

pindah. Bengko berarti rumahm. Secara harfiah, kata Le – alle bengko berarti berpindah – pindah rumah. Pengertian rumah disini bukalah rumah yang sebenarnya, teteapi tiang

tempat pangkal anak bermain. Tiang tersebut diibaratkan tiang tiap rumah atau tiang teras rumah (dalam bahasa madura “soda”). Rumah taneyan lanjang (rumah tradisional Madura) adalah rumah yang terdiriatas beberapa petak dan menyatu. Petak – petak ini ditempati oleh suatu keluarga besar sehingga rumah itu berbentuk empat persegi panjang yang berkeliling pada “soda” (teras) bertiang. Rumah taneyan lanjang

mempunyai tiang – tiang pada setiap sudut “soda”. Tiang sudut soda inilah yang diumpamakan sebagai rumah (bengko). Permainan ini bersifat rekreatif dan menghibur untuk mengisi waktu senggang, baik pada siang maupun pada malam hari.

Jalannya permainan: pelaku permainan ini terdiri atas dua kelompok yang berlawanan, yang masing – masing berjumlah empat orang anak. Jadi, jumlah pemain seluruhnya ada depan orang anak. Satu kelompok (empat orang anak) berperan seperti “penjaga rumah”, sedangkan kelompok yang lain berperan sebagai sebagai kelompok penyegap yang bersiap – siap untuk memperebutkan rumah - rumah tersebut. Pemain bisa terdiri atas laki – laki dan perempuan, tetapi tidak diperbolehkan bercampur. Hal tersebut lebih disebabkan hukuman sebagai konsekuensi kekalahan. Apabila para pemain telah berkumpul, segera diadakan suatu kesepakatan yang mengatur dan mengikat setiap pemain, antara lain sebagai berikut. Pertama Pemilik rumah tidak boleh terlalu lama tidak pindah rumah, apabila terlalu lama, mereka akan diperingati oleh kelompok lawannya. Kedua Suatu rumah tidak boleh direbut oleh dua orang anak dalam satu kelompok. Apabila tiap – tiap pemain telah mengetahui aturan permainan, segera dilakukan pemilihan anggota kelompok. Pemilihan dilakukan secara secara seimbang yang terbagi menjadi dua kelompok. Kemudian mereka melakukan “suten” untuk menentukan kelompok pemain dan penyergap. Misalnya yang menang (kelompok A) mendapat kesempatan bermain lebih dahulu, yaitu menjadi pemilik dan sekaligus sebagai penjaga rumah, sedangkan yang kalah (kelompok B) menjadi

penyergap. Masing – masing anggota kelompok A memili rumah yang harus di jaga. Tiang pertama dijaga oleh A1, tiang kedua oleh A2, tiang ketiga oleh A3, dan tiang keempat oleh A4. Sementara, kelompok B sebagai berpindah pemiliknya harus berdiri di tengah – tengah area permainan terlebih dahulu. B1 berdiri diantara A1-A2, B2 diantara A2 – A3, B3 diatara A3-A4 dan B4 diantara A4- A1. Dalam permainan ini, A1 harus berhasil pindah ke A2, lalu ke A3 dan ke A4 sehingga kembali lagi ke A1. Jika berhasil menanglah kelompok A. usaha pindah rumah harus terjaga. Caranya, dengan segera diganti oleh kawan kelompoknya sebab lawannya selalu mengincar kekosongan rumah tersebut. Kalau rumah tidak terjaga atau di ganti/ ditempati oleh teman kelompoknya, rumah tersebut akan segera direbut dan diduduki oleh lawannya. Apabila hal itu terjadi, harus ada pergantian kelompok, lawannya (kelompok B) sekarang sebagai pemilik atau penjaga rumah. Pindah rumah dari satu rumah kerumah lainnya dilakukan menurut arah jarum jam. Apabila kelompok A sulit untuk pindah rumah, sanksinya ialah ganti tempat bermain. Artinya kelompok A menyerah dan kelompok B menjadi pemilik rumah, sedangkan kelompok A ganti berusaha memperebutkan rumah B. demikian seterusnya sampai anak – anak merasa bosan bermain dan lelah.

Pesan mulia : nilai – nilai yang ada dalam permainan ini adalah rasa disiplin, yakni para pemain harus mematuhi aturan – aturan yang telah ditetapkan dalam permainan berdasarkan kesepakatan bersama. Unsur gotong royong atau kerja sama juga sangat kuat, yakni ketika akan berpindah dari satu tiang ke tiang lain, usaha pindah ini haruslah segera diikuti oleh anggota kelompoknya. Selain itu, melalui permainan ini anak – anak dapat mengembangkan kekuatan fisik, melatih kecekatan dan ketangkasan, serta memupuk sikap keberanian dan kecerdasan. Tentu saja, kesemua makna tersebut sangat berguna dalam kehidupan sehari – hari anak – anak serta penting bagi masa depan mereka.

19. Lompat tali / Setrengan / Somprengan / dan tim-timan

Setrengan adalah permainan lompat tali yang menggunakan alat dari roncean karet gelang. Lompat tali pernah popular di kalangan anak-anak tahun 70-an

hingga 80-an dan dilakukan di sekolah atau rumah. Setrengan hanya dilakukan seorang diri, sedangkan yang beramai-ramai disebut tim-timan atau somprengan.

Cara melakukan permainan lompat tali secara sendirian atau setrengan.

1. Sesuaikan karet tali dengan tinggi badan.
2. Karet tali dipegang erat, posisi lengan atas rapat dengan tubuh dan siku sejajar dipinggangkaki agak jinjit dan lutut sedikit di tekuk, dan kepala tetap tegak dan rileks serta pandangan lurus ke depan.
3. Pergelangan tangan digerakkan untuk memutar tali.
4. Lompatan tidak terlalu tinggi maksimal 2,5 cm dari lantai dan posisi kaki agak jinjit saat mendarat,
5. Permainan dilakukan secara bertahap jika sudah mahir bisa menambah variasi gerakan. Selain setrengan, permainan ini juga dimainkan oleh sekurangnya 3 anak yang disebut samprengan. Tiga anak tersebut melakukan undian giliran main dengan hompimpa dan bisa juga suit. Pemenangnya berada di tengan sebagai pemain. Yang dua anak lainnya bertugas memegang ujung roncean tali karet gelang dan memutar ke kiri terus ke kanan melingkar dan menghitungnya. Bila menyangkut, dinyatakan gagal dan berpindah tempat. Pemain dinyatakan menang bila mencapai hitungan yang telah disepakati bersama (misalnya 10,25, atau 40). Pemenang memperoleh hadiah sesuai kesepakatan. Tim-timan sedikit berbeda dengan somprengan. Tim-timan menggunakan karet yang lebih pendek karena kedua pemain yang memegang tidak bertugas memutar dan menghitung. Mereka hanya memegang sesuai ketinggian yang dikehendaki, yaitu sapol (singkatan dari saplok, semata kaki), Sadheng (singkatan dari sadhengkul, selutut), Satim (singkatan dari saplok, sepinggang), Sadha (singkatan dari sadhadha, sedada), Sapun (singkatan dari sapundhak, sepundak), Sapin (singkatan dari sakuping, setelinga), Sasir (Singkatan dari sasirah, sakepala), Sakil (singkatan dari sakilan, sejengkal jari), dan sadhep (singkatan dari sadhepa, sejengkal tangan). Pemain meloncat urut dari bawah ke atas bila gagal berganti memegang. Ketiganya bertanding siapa yang lompatannya tertinggi.

Pesan mulia : Lompat tali seperti ketiga jenis di atas memiliki manfaat untuk mengembangkan

1. Motorik kasar, yaitu membuat anak menjadi lebih terampil karena mempelajari cara dan teknik melompati.
2. Emosi, yaitu tuntutan untuk membuat keputusan melompat lebih tinggi.
3. Ketelitian dan akurasi, yaitu ketepatan mengikuti ritme ayunan supaya tidak terperangkap.
4. Sosialisasi, yaitu memiliki banyak teman.
5. Intelektual, yaitu melakukan penghitungan jumlah lompatan agar tidak kalah.

20. Nekeran / Kelereng

Nekeran adalah permainan dengan menggunakan alat kelereng. Neker atau kelereng adalah bola kecil yang terbuat dari bahan kaca. Bisa juga terbuat dari adonan semen dan kapur atau batu. Permainan dengan kelereng bermacam – macam bentuknya, ada yang mengadu ketangkasan dan ada juga yang berebut kemenangan dengan taruhan kelereng. Permainan adu ketangkasan disebut wok – wokan, sedangkan permainan kelereng yang bisa bertaruhan adalah pot – potan dan ula-ulaan / prik-prikan / cirak. Permainan adu ketangkasan wok-wokan adalah beradu kelereng sampai masuk wok (lubang). Pemain yang kalah akan dihukum jemari tangannya di jatuhi kelereng atau di sebut juga digender. Sementara, permainan kelereng potpotan dan uda-udaan/prik ula dilakukan untuk memenangkan taruhan kelereng. Pemain mengawali permainan dengan cara mengumpulkan sejumlah kelereng yang dijadikan taruhan (udhu), dengan jumlah yang sama. Taruhan diletakkan pada coretan segitiga (untuk pot-potan) atau garis memanjang (untuk ula-ulaan / prik-ula). Pemain berjajar dari jarak kira – kira 10 meter menyentilkan kelerengnya (gajo) untuk mengenai kelereng taruhan. Kelereng yang keluar segitita diambil yang mengenai.

Pesan mulia: wok-wokan, pot-potan, dan uda-udaan. Prik ula bermanfaat untuk melatih motorik halus, baik kelenturan jari maupu ketepatan gerakan. Selain itu juga melatih koordinasi dan sosialisasi, serta menggembleng jiwa kompetisi.

21. Obag dhelikan / Sembunyi-sembunyian / Dhelik-dhelikan / Jempritan / Petak umpet

Permainan ini obag dhelikan atau juga ada yang menyebut dhelik-dhelikan atau jempritan, di tempat lain disebut petak umpet. Permainan ini bisa dimainkan oleh minimal 2 orang, tetapi semakin banyak yang bermain akan menjadi seru.

Jalannya permainan : Permainan ini dimulai dengan hompimpa untuk menentukan siapa yang menjadi kucing (berperan sebagai pencari temantemannya yang bersembunyi). Si kucing ini nantinya akan memejamkan mata atau berbalik sambil berhitung sampai 10, biasanya dia menghadap tembok, pohon atau apa saja supaya dia tidak melihat teman-temannya bergerak untuk bersembunyi (tempat jaga ini memiliki sebutan yang berbeda di setiap daerah, contohnya di beberapa daerah di Jakarta ada yang menyebutnya anglo, di daerah lain menyebutnya bon (bong) dan ada juga yang menamai tempat itu hong). Setelah hitungan sepuluh atau hitungan yang disepakati bersama, misalnya jika wilayahnya terbuka, hitungan biasanya ditambah menjadi 15 atau 20) dan setelah teman-temannya bersembunyi, mulailah si kucing beraksi mencari teman-temannya. Setiap menemukan persembunyian seorang teman, pencari meneriakkan nama teman itu lalu lari ke benteng untuk menepuk benteng sambil berkata bong / hong !. kalau ada satu anak yang bisa mendahului pencari untuk menepuk benteng dan berteriak bong / hong artinya anak-anak menang dan pencari kalah. Pencari harus menutup mata kembali sambil bersender ke tiang / dinding dan permainan diulang dari awal. Sementara kalau tidak ada anak yang bisa melakukan hong, pencari menang. Anak yang ditemukan pertama gantian menjadi pencari.

Pesan mulia: Permainan ini bermanfaat untuk belajar menghitung, melatih motorik kasar, mengasah ketelitian dan kepekaan, melatih kesabaran, belajar mengingat nama, serta belajar mengikuti aturan.

22. Obag sodor / Slodoran

Obag sodor adalah sebuah permainan kompetitif yang diikuti dua kelompok, masing – masing terdiri dari 3 – 5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bia lolos melewati garis awal ke baris terakhir secara bolak balik. Untuk meraih kemenangan, seluruh anggota harus secara lengkap melakukan prose’s bolak balik dalam area lapangan yang telah di tentukan.

Jalannya permainan : Obag sodor (atau ada pula yang menyebutnya slodoran) biasanya dimainkan di tanah lapang seukuran lapangan bulu tangkis atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segi empat dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 6 bagian. Garis batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan coretan kayu atau kapur di tanah. Anggota kelompok yang mendapat giliran untuk menjaga garis batas horizontal dan seorang yang menjaga garis batas vertical. Bagi anggota kelompok yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas horizontal, mereka akan berusaha untuk menghalangi lawan yang berusaha untuk melewati garis batas yang sudah di tentukan. Bagi anggota yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertical (umumnya hanya satu orang), orang ini mempunyai akses untuk keseluruhan garis batas vertical yang terletak di tengah lapangan. Permainan ini sangat mengasyikan sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin jika diperlukan untuk meraih kemenangan. Apabila salah satu anggota kelompok yang sedang kebagian menembus penjaga berhasil disentuh oleh salah satu anggota kelompok yang berjaga, kelompok anggota yang tersentuh oleh salah satu anggota kelompok yang berjaga, kelompok anggota yang tersentuh tersebut dinyatakan gagal. Akhirnya, mereka harus gantian berjaga.

Pesan mulia : obag sodor bermanfaat untuk melatih motorik kasar, baik kekuatan, kecepatan, maupun kelincahan. Selain itu, permainan ini mampu melatih kemampuan untuk melakukan koordinasi dan sosialisasi, menciptakan taktik, serta menggembleng jiwa kompetisi dan keberanian.

23. Pati lele / Benthik / Gatrik / Peh kayee / Maccule / Accangke

Pati lele merupakan nama salah satu permainan tradisional yang pernah popular pada masa lalu. Pada etnis madura disebut penteng, dijakarta di sebut gatrik, di aceh disebut peh kayee, dan di Sulawesi selatan disebut maccule / accangke. Permainan ini hanya mempergunakan dua potong kayu lurus sebesar ibu jari orang dewasa. Permainan ini hanya merupakan permainan hiburan untuk mengisi kekosongan. Permainan ini memerlukan keterampilan, kejelian, dan sedikit pemikiran agar menang. Selain bersifat hiburan, permainan ini juga bersifat

kompetitif karena ada lawan bermain dan ada ketentuan kalah menang. Permainan pati lel dimainkan oleh anak-anak paling banyak 6 orang. Kemudian dibagi dalam 2 kelompok, masing-masing kelompok 3 orang anak. Selain perorangan, yakni satu lawan satu. Hanya saja bila dimainkan secara perorangan terasa kurang mengasyikan. Oleh karena itu, permainan ini lebih sering dimainkan secara berkelompok sehingga menjadi lebih semarak. Pada umumnya pati lele dimainkan oleh anak laki-laki, tetapi tidak tertutup

kemungkinan bagi anak perempuan. Hanya saja, anggota kelompok permainan ini harus berjenis kelamin sama. Karena pada akhir permainan ada acara bergendongan, yang kalah harus menggendong yang menang. Peralatan yang digunakan adalah kayu berukuran 13 cm sebagai gaco dan kayu berukuran 39 cm sebagai pengungkit. Selain kedua alat tadi juga diperlukan sebuah lubang kecil ditanah yang berukuran panjang antara 20-25 cm dengan lebar 5 cm dan dalam kira-kira 5cm. lubang itu dalam bahasa jawa disebut wokan atau buwokan. Wokan dipergunakan sebagai tempat menjungkit tongkat kecil dengan tongkat panjang.

Jalannya permainan : permainan benthik diawali dengan hompimpa, yang menang akan memperoleh giliran main yang pertama dan yang kalah menjadi penjaga.

1. Pemain meletakan gaco pada wokan kemudian melakukan cuthatan (melambungkan gaco dengan pengukit). Apabila lawan berhasil menangkap tongkat pendek yang melambung tersebut, ia akan mendapatkan poin. Besarnya poin ditentukan dari cara pihak lawan menangkap tongkat pendek 10 poin jika ditangkap dengan dua tangan, 25 poin dengan tangan kanan dan 50 poin dengan tangan kiri. Lalu, tongkat pengukit diletakkan di atas wokan secara melintang. Gaco yang berhasil ditangkat penjaga kemudian dilemparkan pada tongkat pengukit di atas wokan tersebut.
2. Namplek, pemain melempar gaco ke udara kemudian dipukul dengan tongkat panjang sekuat tenaga. Pihak lawan yang jaga harus melempar tongkat pendek ke arah sang pemain. Disini ketangkasan sang pemain benar-benar diuji apakah mampu memukul balik tongkat pendek atau tidak. Penghitungan poin bagi sang pemain dilakukan dari tempat jatuhnya tongkat pendek ke lubang dengan menggunakan tongkat panjang. Semakin jauh tongkat pendek jatuh, semakin

banyak point yang didapatkan. Namun, poin yang dikumpulkannya akan hangus begitu saja jika lemparan tongkat pendek dari pihak lawan malah masuk ke dalam lubang. Inilah momen yang paling ditunggu-tunggu banyak pemain untuk membuat bangkrut lawan.

3. Nuthuk, dengan syarat sang pemain berhasil mengumpulkan poin dalam tahap sebelumnya. Pemain harus meletakkan tongkat pendek pada lereng lubang luncur dengan posisi miring 45 derajat. Ia harus memukul ujung tongkat pendek yang menyembul ke permukaan tanah dengan tongkat panjang agar dapat mengudara, lalu dipukul lagi sejauh mungkin. Pemain mendapatkan kesempatan dua kali. Jika gagal lagi, giliran bermain jatuh ke tangan pihak lawan. Akan tetapi, dalam tahap ketiga ini, sang pemain berkesempatan untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya yang ditentukan oleh berapa kali ia memukul tongkat pendek. Apabila sang poemain berhasil memukul tingkat pendek saat tongkat tersebut melayang di udara, ia memperoleh angka berlipat yang dihitung dari perkalian antara angka pengali berdasarkan jumlah pukulan, 10 poin untuk 1 kali pukulan, 20 point untuk 2 kali pukulan dan seterusnya dengan poin yang dihitung dari tempat jatuhnya tongkat pendek kearah lubang. Jika seorang pemain berhasil memukul tongkat pendek dua kali, ia memperoleh angka paling besar 20 poin, sedangkan jarak jatuhnya tongkat pendek kelubang adalah 15 kali tongkat panjang. Siklus permainan ini dilakukan bergantung pada kesepakatan bersama. Yang memiliki poin terbanyak pada akhir permainan adalah pemenangnya. Bagi yang kalah mendapat hukuman sesuai kesepakatan, biasanya menggendong yang menang.

Pesan mulia: Permainan ini mendidik bahwa sebatang bamboo ataupun kayu lain bisa berguna walau hanya untuk permainan. Selain itu, permainan ini juga mengandung gabungan 2 unsur, yakni unsure bermain dan berolahraga. Oleh karena itulah, permainan pati lele dapat membantu pembentukan jiwa dan sikap anak agar berjiwa sportif, terampil, sigap, dapat menggunakan otaknya untuk mengembangkan daya pikir, menyiasati lawannya dan memperluas pergaulan dengan menggunakan waktu senggangnya untuk hal-hal yang efektif. Selain itu, permainan ini sangat membantu kemampuan berhitung anak-anak.

24. Pe-sapean

Pe-sapean adalah permainan tradisional yang para pemainnya berdandan dan berperilaku menyerupai sapi. Permainan ini berasal dari Desa Ambunten Tengan dan Desa Tamba Agung Barat, kecamatan Ambunten, Kabupaten Sumenep. Permainan pe-sapean bersifat religius-magis karena menjadi bagian dari ritual minta hujan. Meskipun demikian, pe-sapean dapat pula etanggap (diundang bermain) untuk selamatan perkawinan, yang dalam pelaksanaannya terpisah dari upacara minta hujan. Akan tetapi, yang mengundang harus memenuhi persyaratan, yakni harus menyediakan sesajen tertentu. Para pelaku dari permainan pe-sapean ini terdiri atas enam atau tujuh orang. Dua orang yang memakai topeng sapid an masing-masing ada yang menjadi pengendali sapi dengan memegang tali kendali dua atau tiga orang lagi bertopeng berperan sebagai badut. Semua pemain ini terdiri dari atas para petani laki-laki dewasa atau agak tua. Laki-laki yang menjadi sapi ini memakai topeng sapi, sedangkan yang menjadi badut juga memakai topeng aneh-aneh tapi lucu. Peralatan yang dipergunakan adalah ba'sabar (sesajen) serta satu stel gamelan sronen. Perlengkapan topeng permainan pe-sapean terdiri atas 4 buah rape (perlengkapan penutup bagian badan sapi di depan), 4 buah jamang (mahkota di kepala sapi), 4 buah sabbau (untaian kain yang dikait-kaitkan dileher), sampur yang dipakai sapi dan pengendali masing-masing selembar, jadi berjumlah 6 lembar, 4 buah kalembang (sayap) yang dipakai oleh sapi. 4 buah gungseng (genta) yang ditaruh di kaki sapi, 2 utas tali atau selendang pengikat lengan sapi agar bergandengan menjadi satu, 2 untai bungai merah yang ditaruh di atas tali, pengikat lengan sapu yang digandeng masing-masing seuntai, dan masing-masing 4 stel baju dan celana tanggung yang dipakai sapi. Baju tersebut bewarna biru dan celana bewarna hijau. Juga tidak lupa pakaian

adat desa yang bewarna hitam dan kaos lurik merah untuk kedua pengendaliannya. Untuk 2 atau 3 topeng berikut baju yang lucu, yang dipakai badut-badut, dapat pula ditambahkan 2 buah cambuk yang dipegang oleh kedua pengendali sapi. Karena permainan pe-sapean ini merupakan bagian dari pada upacara minta hujan, yang diutamakan adalah penyelenggaraan upacara itu

sendiri. Upacara itu diselenggarakan di tengah lading, sebagai tanda pusat upacara, di sana dipancangkan anjer umbul-umbur dan di bawahnya diletakkan ba'saba yang ditempatkan di atas ancak. Di dekatnya selalu mengepul asap kemnyan. Gerakan-gerakan ritus dari pesapean itu tidak berlangsung lama, kira-kira hanya antara setengah atau satu jam sudah selesai. Dengan selesainya permainan pesapean, maka selesai pula upacara minta hujan di desa tersebut.

Pesan mulia : Pe-sapean merupakan permainan tradisional yang melekat dalam kegiatan ritual. Dari permainan ini terpancar sebuah permohonan kepada tuhan sang penguasa semesta agar berkenan memberikan hujan. Hal ini menunjukkan masih bertahannya sebagian budaya agraris di tengah-tengah modernitas masyarakat. Selain itu, pe-sapean juga mengusung makna-makna solidaritas antarwarga dan kegotongroyongan.

25. Rembang Jirak

Rembang Jirak adalah permainan yang sedikit mengajarkan tentang nasib. Kelihaian memang acapkali menjadi factor utama. Namun, keberuntungan terkadang mengalahkan semuanya. Permainan ini dilakukan secara individu. Berkenaan dengan jumlah pemain, sebaiknya tidak terlalu banyak dengan alasan pergantian pemain tiak terlalu lama menunggu giliran. Biasanya permainan ini dilakukan di siang hari. permainan ini dilakukan dengan alas berupa tanah, yang berarti dilakukan di halamn rumah bertatah alasnya.

Jalannya permainan : permainan ini memerlukan lubang tanah dengan diameter sekitar 5 cm. jauhnya jarak disepakati untuk melakukan permainan ini, bisa 2 atau 1,5 jangkah kaki atau bahkan lebih dari jarak yang telah ditentukan, permainan satu persatu melempar gacu ke lubang. Siapa yang pertama masuk dialah yang pertama akan melakukan permainan dilanjutkan yang terdekat dengan wok dan seterusnya. Berapa kemiri yang ditombokkan sebelumnya akan dimasukkan ke wok oleh pemain pertama. Kemiri yang masuk ke dalam wok itulah yang menjadi miliknya. Akan tetapi, permainan tidak berhenti di sini. Pemain tersebut harus mampu nitis, melempar dengan gacu buah kemiri yang ditunjuk oleh pemain lain. Bila dia mampu mengenai, seluruuh kemiri menjadi miliknya. Bila gacunya

mengenai kemiri lain yang tidak ditunjuk, kemiri yang dalam wok akan hangus dan tidak lagi menjadi miliknya. Nabung, apabila lemparan gacu mengenai ruang hampa, kemiri yang dalam wok masih menjadi miliknya dan sisanya dimainkan oleh pemain kedua dan seterusnya hingga usai.

Pesan mulia : Keterampilan dan kecermatan merupakan modal untuk meraih keberhasilan.

26. Sepak Tekong / Pal-palan

Sepak tekong adalah permainan mempertahankan susunan genteng atau bola atau sandal dari lawan. Jumlah pemain sepak tekong tidak terbatas, tetapi paling tidak ada 10 pemain, sebagai penjaga dan Sembilan sebagai lawan dengan bersembunyi. Penjaga wajib menemukan pemain dengan tetap menjaga tekongnya agar tidak dirusak oleh pemain lain. Di jember, peralatan permainan tekong adalah pecahan genting yang disusun keatas (ini yang harus di jaga) dan sebuah potongan bata yang digunakan sebagai “pal” sehingga di Lamongan permainan ini disebut pal-palan. “pal” adalah sebuah kode yang diucapkan sebagai tanda bahwa penjaga lebih dahulu sampai ke pos penjagaan setelah menemukan pemain lain yang bersembunyi berhak untuk menghancurkan susunan tekong. Jadi, tak jarang pacu lari sering terjadi dalam permainan ini. Dalam perkembangannya, pecahan genting dan bata digantikan oleh bola plastik. Permainan ini memerlukan area yang luas, tetapi perlu ada pembatasan. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah pencarian dan menyelaraskan dengan jumlah pemain. Manfaat sepak tekong antara lain mengajarkan semangat, kegigihan, pantang menyerah, perjuangan, kesetiakawanan, dan menjaga amanah.

Pesan mulia : Permainan ini mengajarkan bahwa orang yang diberi kepercayaan untuk menjaga sesuatu hendaknya bertanggung jawab atas keutuhan dan keselamatan barang yang di jaga agar tidak rusak atau dirusak oleh orang lain.

27. Sumbar suru

Waktu yang sering dipakai anak-anak untuk bermain sumber suru adalah waktu senggang atau liburan, bisa pagi, siang, sore atau malam hari, dan bisa juga

dilakukan saat istirahat sekolah. Yang penting dolanan itu tidak mengganggu belajar atau pekerjaan membantu orang tua. Biasanya anak-anak bermain di tempat yang teduh, bersih, terang, dan nyaman. Kalau dimainkan di malam hari, mereka mencari tempat yang terang atau setidaknya saat bulan purnama. Dolanan ini bebas dilakukan oleh anak-anak perempuan dari segala kalangan dan status social, tidak hanya dimainkan oleh sekelompok golongan tertentu. Jika anak-anak perempuan hendak bermain sumbar suru, misalnya ada 5 pemain, yakni A,B,C,D dan E, masing-masing harus membawa kecik dari rumah dengan jumlah bebas. Sebaiknya pemain setidaknya berjumlah 2 orang dan paling banyak 5 orang karena kalau terlalu banyak, antrian bermain terlalu lama. Jika ada lebih dari 6 pemain, sebaiknya dipecah menjadi 2 kelompok. Satu anak membuat kotak dengan menggunakan kapur atau alat lainnya. Bentuk kotak sama sisi dengan panjang masing-masing sisi sekitar 40 cm. Selain itu, setiap itu, setiap anak juga harus menyiapkan setidaknya sebuah suru dari daun sawo atau sejenisnya (yang penting kaku dan pas di tangan anakanak) sebagai alat untuk menyuru kecik-kecik yang dimainkan. Lalu, anak-anak yang berhak bermain mengelilingi kotak tersebut. Pada permainan ini ada aturan yang harus disepakati, yaitu :

1. Biji kecik yang diikutkan bermain harus bagus dan sempurna, artinya tidak boleh terlalu muda (warna putih) dan tidak boleh cacat
2. Kecik yang boleh disendok (disuru) hanyalah yang berada dalam kotak
3. Sewaktu menyendok dan sudah menyentuh kecik, pemain harus berhasil menyendok, jika gagal berarti mati
4. Sewaktu menyendok kecik menyentuh yang lain berarti mati
5. Bila kecik yang sudah tersuru tidak dapat dimasukkan dalam rongga tangan kiri juga berarti mati
6. Sewaktu menyendok, duduk pemain tidak boleh berpindah dan apabila pantat sampai terangkat berarti juga mati

Jalannya permainan : Sebelum dimulai, dilakukan pengundian dulu. Pada langkah awal, setiap pemain menyetorkan 5 kecik kepada pemenang. Pemenang segera mengopyok-opyok kecil ke dalam kedua tangan sambil mendendangkan lagu sederhana, yaitu Sumbar awar-awar dadia salatar, jenggar. Kemudian, ia segera

menuangkan kecik-kecik itu ke dalam kotak di depannya. Seketika kecik-kecik sudah tersebar. Jika ada yang tersebar keluar, kecik itu tidak bisa disuru. Langkah selanjutnya, pemenang mulai menggunakan suru di antara jari-jari kanannya. Cara meletakkan suru, yaitu suru diletakkan diantara telunjuk dan jari manis, sementara jari panenggak atau jari tengaj berada di dalam. Jadi, seolaholah suru diapit oleh ketiga jari-jari tersebut. Lalu, pemenang mulai menyuru kecik dalam kotak satu persatu. Tidak boleh menyendok 2 kecik sekaligus. Setelah berhasil menyendok 2 atau 3 kecik tanpa menyentuh kecik lainnya, ia bisa memasukkan kecik-kecik itu ke dalam tangan kiri yang sidah ditelungkupkan ke lantai, artinya ia sukses dan bisa melanjutkan untuk menyuru kecik-kecik lainnya, namun, jika di saat tahapan kedua ini pemenang menyentuh kecik lainnya, ia dianggap mati dan harus digantikan oleh pemain kedua. Hal itu dilakukan berkelanjutan sampai kecik habis. Jika kecik sudah habis, bisa dimulai lagi dengan menyetor kecik-kecik lagi sesuai dengan kesepakatan. Bisa pula, setiap kecik habis dimulai lagi dengan hompimpa dan suit. Pada akhir permainan, tentu setiap pemain akan mengalami perubahan jumlah kecik yang dimiliki.

Pesan mulia : Nilai yang dapat diambil dari permainan ini adalah menjunjung sportivitas, bersosialisasi, kecermatan, dan berlatih konsentrasi.

BIOGRAFI PENULIS

Adhitya Rizky Perdana, lahir di Surabaya pada 11 April 1992. Anak kedua dari pasangan Sisto Djatmiko dan Elly Rosmita Napitu ini lebih akrab disapa Adit. Pendidikan yang pernah ditempuh penulis dimulai dari Sekolah dasar di SD Muhammadiyah 4 Surabaya, lalu melanjutkan di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya, dan terakhir di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya. Penulis yang sejak SD aktif mengikuti perlombaan di bidang seni ini, dan memiliki ketertarikan dengan dunia seni sejak kecil hingga akhirnya memutuskan untuk menempuh pendidikan sebagai mahasiswa jurusan Desain Produk prodi Desain Komunikasi Visual di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya agar semakin berkembang.

keseharian penulis adalah sebagai freelance desain grafis dan memiliki hobi bermain piano, berlari, dan fitnes. Penulis mendedikasikan diri untuk anak-anak Indonesia. Perancangan Seri Buku Permainan Tradisional Anak Jawa Timur merupakan judul tugas akhir yang diambil oleh penulis karena penulis sangat menyukai anak-anak dan ilustrasi.

Penulis dapat dihubungi di adhityarizkyperdana@yahoo.com, dan Telepon 085733666660 untuk diskusi lebih lanjut mengenai judul yang diambil oleh penulis.