



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## HASIL PENELITIAN

### 3.1 Gambaran Umum Penelitian

#### 3.1.1 Gambaran Umum

*Target audience* dari penelitian ini adalah anak-anak usia 6-12 tahun atau anak sekolah dasar yang berada di Jakarta dan sekitarnya. Pemilihan anak-anak yang dijadikan target utama pada penelitian ini dikarenakan pada usia tersebut banyak menghabiskan waktunya untuk bermain selain untuk belajar. Target kedua pada penelitian ini ditujukan kepada Orang tua, Guru, atau Orang yang lebih tua dan bisa mengajarkan maupun membimbing anak-anak. Dalam buku ilustrasi Bermain Permainan Tradisional Indonesia ini terdapat beberapa permainan tradisional Indonesia yang sudah dikategorikan.

Untuk mencapai perancangan buku yang sempurna dibutuhkan semangat yang luar biasa untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Untuk zaman sekarang memang susah untuk memperkenalkan permainan Tradisional. Selain itu, permainan tradisional di Indonesia ini banyak sekali jumlahnya bahkan hampir ratusan. Namun, setelah diteliti lebih jauh hanya beberapa permainan yang memang masih dimainkan saat ini dikarenakan kurangnya lahan untuk bermain dan kurangnya pengenalan Orang tua kepada anaknya.

Dari hal yang melatarbelakangi permasalahan ini, maka penulis merancang buku tentang permainan tradisional dan tata cara bermainnya dengan konsep sederhana dan menarik untuk anak-anak membacanya. Dengan ini secara

tidak langsung penulis melakukan pelestarian salah satu budaya Indonesia yang sudah mulai tenggelam.

### **3.1.2 Sinopsis**

Pada perancangan buku ilustrasi ini, penulis membuat sebuah buku ilustrasi tentang Permainan Tradisional Indonesia. Buku ini dirancang untuk memperkenalkan salah satu budaya Indonesia, yaitu Permainan Tradisional Indonesia. Buku ini dibuat dalam beberapa edisi, pada edisi pertama buku ini memuat permainan seperti Egrang, Bakiak, Layang-layang, Lompat tali, dan Kelereng. Melalui buku ilustrasi ini anak-anak dapat mengenal beberapa Permainan Tradisional Indonesia dan tentunya disertai dengan tata cara bermain permainan tersebut.

Permainan yang dipilih pada edisi pertama ini yaitu permainan yang menggunakan alat dan cara memainkannya harus berkelompok. Tujuan dibuatnya edisi pertama dengan pemilihan permainan tersebut karena menggunakan bahan-bahan yang sederhana yang tersedia dengan mudah di lingkungan rumah dan bahkan dapat menggunakan bahan-bahan yang sudah tidak terpakai.

Diharapkan kepada Orang Tua atau orang yang lebih dewasa dapat membimbing anak-anak dalam bermain Permainan Tradisional Indonesia ini. Disertakannya tata cara bermainnya dalam buku ini dimaksudkan agar para pembimbing dalam permainan tersebut dapat memberikan pembelajaran yang baik untuk anak-anaknya.

### **3.1.3 Posisi Penulis**

Dalam perancangan buku ilustrasi Bermain Permainan Tradisional Indonesia penulis berperan sebagai *illustrator* dan desainer buku tersebut. Selain merancang buku, penulis juga mencari tahu tentang keberadaan Permainan Tradisional Indonesia pada saat ini.

### **3.1.4 Peralatan**

Peralatan yang digunakan dalam merancang buku ilustrasi Bermain Permainan Tradisional Indonesia ini adalah: Pensil dan kertas untuk media dalam membuatsketsa lalu dilanjutkan dengan proses digital atau komputasimenggunakanperangkat lunak *Adobe Photoshop* beserta *Pen Tablet* untuk proses pewarnaan.

## **3.2 Hasil Penelitian**

### **3.2.1 Observasi**

Observasi yang dilakukan oleh penulis pada beberapa toko buku seperti *Gramedia*, Toko buku Gunung Agung dan *Times* yang berada didaerah Jakarta dan sekitarnya. Untuk mencari informasi karakter ataupun jenis buku yang disukai oleh anak-anak pada saat ini. Dari observasi yang dilakukan, karakteristik buku cerita anak pada umumnya pasti disertai dengan gambar, lalu dengan porsi teks lebih sedikit. Menggunakan banyak warna cerah. Karakter pada buku ilustrasi anak-anak terkesan sangat sederhana, hal itu dilakukan agar anak-anak mudah mencerna gambar.



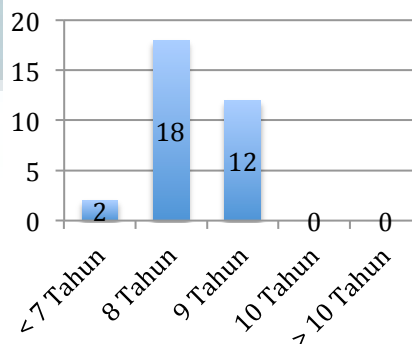
**Gambar 3.1** Foto karakter buku anak-anak (dok.pribadi)

### 3.2.2 Kuesioner

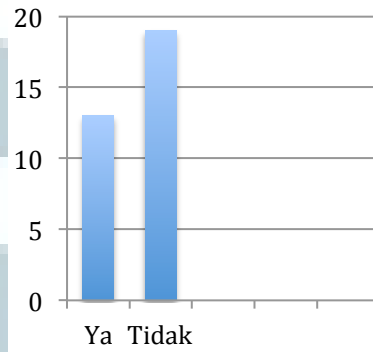
Pada penelitian kuesioner penulis memiliki 2 kuesioner yaitu untuk target utama (anak-anak) dan target kedua (Orang tua atau Guru). Untuk kuesioner bagian pertama yang ditujukan kepada anak-anak menanyakan mengetahui atau tidaknya dengan permainan tradisional. Selain itu ada kuesioner untuk menentukan kesukaan anak seperti desain karakter, latar gambar, warna, *font* yang disukai oleh anak-anak. Berikut kuesionernya:

Bagian 1

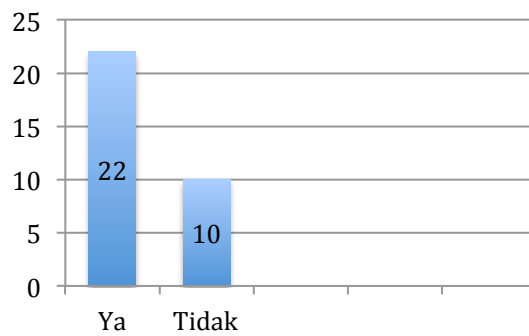
1. Berapakah usia kamu ?



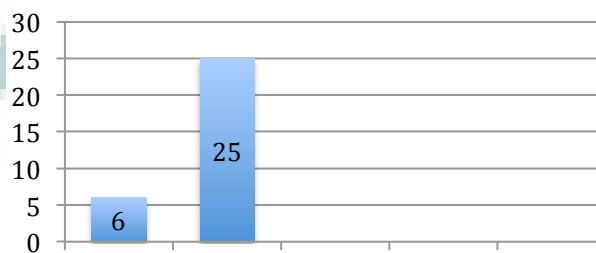
2. Apakah kamu pernah mengenal permainan tradisional Indonesia ?



3. Apakah kamu ingin bermain permainan tradisional Indonesia ?



1) Pilihlah warna yang kamu sukai

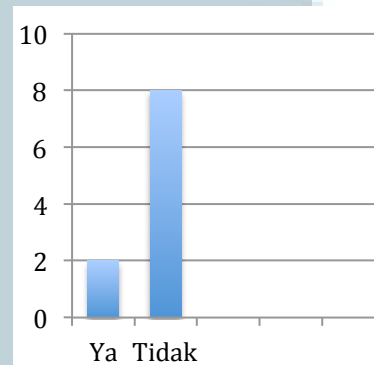


Gambar 1 Gambar 2

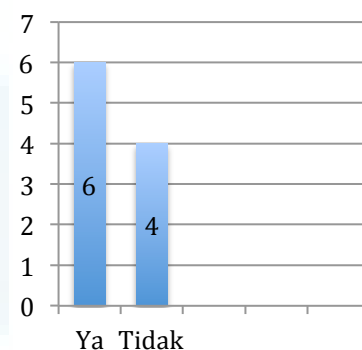
Dengan didapatnya hasil data kuesioner yang penulis sebarakan disekolah dan di sekitar rumah diketahui bahwasanya sedikit anak-anak yang mengetahui permainan tradisional. Ditambah dengan beberapa kuesioner tentang warna, karakter, dan *font* untuk buku ilustrasi ini.

Setelah melakukan kuesioner dengan anak-anak penulis mencoba untuk membuat kuesioner untuk target kedua, yaitu pembimbing (Orang tua atau Guru).

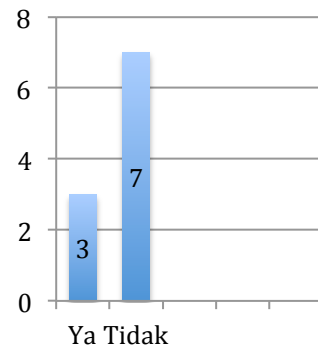
1. Apakah anda mengenalkan permainan tradisional Indonesia kepada anak anda ?



2. Jika ada buku ilustrasi tentang cara bermain permainan tradisional, Apakah anda akan mengajarkan kepada anak anda ?



3. Apakah anda setuju bahwa permainan tradisional sudah mulai menghilang?



Dari hasil kuesioner diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dari Orang tua nya atau Guru yang sudah mulai tidak mengajarkan tentang permainan tradisional kepada anak-anak. Ada beberapa alasan mereka tidak mengajarkan permainan tradisional seperti susahnya mencari bahan, Orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya dan lain lain.

### 3.2.3 Wawancara

**Narasumber :** Endi Aras pendiri Kampoeng Dolanan Nusantara

Penulis melakukan wawancara di rumah narasumber pada hari Sabtu, 15 Juni 2013. Dalam wawancara tersebut, beliau mengatakan bahwa Permainan Tradisional Indonesia merupakan permainan yang dilakukan bersama-sama. Bermain Permainan Tradisional membuat anak menjadi bisa lebih bersosialisasi, bertanggung jawab dan membuat mental anak baik. Beliau menceritakan, bahwasanya ada suatu peristiwa yakni anak dari pemilik Kompas pada umur 8 tahun mengidap *stroke*. Hal tersebut menjadi pertanyaan besar dikarenakan anak tersebut masih sangat muda dan terkena penyakit kejam tersebut. Hal itu disebabkan karena anak tersebut setiap



harinya selalu bermain *game console*, dengan bermain *game console* membuat anak tersebut tidak bisa melampiaskan kekealahannya. Satu-satunya cara melampiaskan kekealahannya ialah dengan cara mengulang permainan tersebut terus menerus. Hal tersebut yang menjadikan perbedaan signifikan dengan Permainan Tradisional, yaitu ketika seorang anak kalah dalam sebuah permainan, anak tersebut akan memarahi temannya dengan cara itu anak akan melakukan sosialisasi terhadap lingkungan luar.

Permainan Tradisional merupakan bermain sambil mengembangkan kreativitas atau ketrampilan seorang anak. Ketika anak bermain di kebun, lantas ditemukan daun pepaya kemudian anak dapat membuatnya menjadi terompet, dan rantingnyapun bisa dijadikan permainan patok lele. Imajinasi anak akan berkembang melalui Permainan Tradisional Indonesia, dengan bahan tersebut anak dapat bermain dengan seru. Akan tetapi, *gadget* atau *game console* juga bagus untuk anak-anak, karena *basic* pada *game console* ialah bahasa Inggris dengan kata lain anak akan belajar bahasa Inggris melalui *game console*.

Pada sebuah *event* Permainan Tradisional Indonesia minat masyarakat sangatlah tinggi untuk mendatangi *event* tersebut. Anak-anak sangatlah antusias mendatangi *event* tersebut, sedangkan para Orang tua juga senang karena bisa mengingat permainannya dimasa dulu. Orang tua lebih antusias karena ketika dia bermain mereka merasakan apa yang dirasakan ketika dulu bermain permainan tersebut.

Pelestarian Permainan Tradisional Indonesia secara tidak langsung terputus dan berhenti pada masa Orang tua itu sendiri, karena tidak memperkenalkan Permainan Tradisional dengan berbagai macam alasan. Seandainya Orang tua berniat memperkenalkan Permainan Tradisional pasti ada hal yang bisa disiasati untuk memainkannya, karena jika anak tidak bermain Permainan Tradisional maka anak akan berada dirumah saja dan tidak dapat bersosialisasi dengan anak-anak lainnya.

Permainan Tradisional memiliki banyak manfaat, meski disebut sebuah permainan tapi manfaat yang didapatnya tidak main-main. Beberapa Orang tua disekitar rumah beliau mengizinkan anak-anaknya bermain Permainan Tradisional karena Orang tua tersebut sudah mengalaminya.



**Gambar 3.2**Penulis dan Narasumber

### 3.3 Konsep Perancangan

#### 3.3.1 Konsep Visual

Bentuk ilustrasi pada buku ini dirancang agar dapat sesuai dengan anak-anak. Berdasarkan atas pendapat umum yakni dari hasil kuisioner yang telah dilakukan, ilustrasi yang dibuat untuk pengenalan permainan tradisional ini memilih bentuk yang lebih mengarah kepada gambar kartun. Gambar yang dibuat memiliki bentuk yang disederhanakan dari bentuk aslinya. Tujuannya agar gambar lebih mudah dikenali dan dimengerti oleh target, yakni anak-anak.



Gambar 3.3 Konsep dasar Ilustrasi

#### 3.3.2 Konsep Warna

Warna yang digunakan dalam buku ilustrasi ini sebagian besar menggunakan warna cerah, karena warna-warna yang cerah dan ceria akan menarik minat pembaca terutama anak-anak. Sementara untuk penggunaan warna gelap lebih sedikit penggunaannya. Untuk menggunakan warna gradasi ataupun *shadow*

digunakan turunan warna dari warna sebelumnya yang membuat terlihat *soft* dan tidak terlalu lompat warna nya.



Gambar 3.4 Warna warna cerah

### 3.3.3 Konsep *Typography*

Penentuan *font* cukup sulit karena targetnya adalah anak-anak. Pemilihan *font* dicari yang sesuai dengan karakteristik buku ilustrasi dan sesuai kesukaan anak-anak. Selain mudah untuk dibaca, *font* juga bisa memberikan kedekatan *soft* dan nyaman. Dengan adanya pemilihan *font* yang menarik dan tidak membosankan akan membuat anak lebih nyaman membacanya dan bisa merasakan visualnya. Pertimbangan ini didasarkan karena *font* tersebut digunakan untuk naskah yang cukup panjang. *Font* yang digunakan untuk cover adalah *Key Comic*

Key Comic Font  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

*Font* yang digunakan untuk teks penjelas dan nomor halaman dan penulisan lain nya adalah *Sassoon Primary*

Sassoon Primary  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

Penulis tidak menggunakan banyak jenis *font* karena beberapa pertimbangan yaitu seperti akan kebosanan anak membaca jika bermacam-macam *font* dalam satu buku.

### 3.3.4 Konsep Layout

Pada buku ilustrasi Permainan Tradisional Indonesia ini terdiri dari halaman isi cerita terdiri dari halaman teks serta halaman ilustrasi. Halaman teks diletakkan disebelah kiri sementara halaman ilustrasi diletakkan disebelah kanan. Hal ini dikarenakan ketika kita membaca diawali dari kiri lalu ke kanan. Dengan begitu ketika membaca buku maka pembaca diarahkan untuk membaca teks terlebih dahulu kemudian dapat melihat ilustrasi untuk menggambarkan cerita sebagai penjelas. Selain itu ada beberapa halaman yang *spread* adaanya tekanan pada buku dan dikarenakan ada beberapa permainan yang memang membutuhkan *space* gambar yang cukup luas sesuai cara bermainnya. Hal ini digunakan agar si pembaca tidak bosan membaca buku dengan gaya layout yang sama.

### 3.3.5 Ukuran Buku

Berdasarkan studi lapangan, bentuk buku cerita anak pada umumnya banyak berbentuk persegi atau *custom*. Ukuran buku ilustrasi yang akan dibuat adalah 20 x 20 cm, karena ukuran tersebut tidak besar dan diinilai cukup agar buku

tidak terlalu kecil ataupun terlalu besar sehingga mudah untuk dibawa atau disimpan.

### 3.4 Proses Perancangan



Gambar 3.5 Proses *Brainstorming*

Proses Perancangan dimulai dengan *brainstorming* permainan tradisional Indonesia yakni mendesain alat-alat permainan tradisional yang akan ditampilkan dalam ilustrasi. Dalam proses perancangan, penulis membagi jenis beberapa permainan dan menjabarkan jenis permainan yang akan ditampilkan pada buku ilustrasi edisi pertama ini. Jenis permainan yang sudah dipilih lalu dilanjutkan membuat sketsa dikertas.

Setelah mengetahui jumlah bagian yang akan diilustrasikan berikutnya adalah membuat katernen buku yang direncanakan agar urutan halaman pada buku bisa dilihat dan disesuaikan menurut bagian-bagian yang akan dibuat. Sketsa atau *storyboard* menjadi acuan dalam proses pengerjaan gambar secara

digital menggunakan komputer. Proses mewarnai atau *finishing* dilakukan di *software Adobe Photoshop* dan melakukan *layout* sesuai rancangan penulis.

### 3.4.1 Perancangan Karakter

Dalam buku ilustrasi ini ditampilkan tiga karakter, yaitu satu laki-laki dan dua perempuan dua. Pada buku ilustrasi ini yang ditonjolkan bukanlah cerita atau tokoh melainkan bagaimana cara bermain permainan tradisional.



Gambar 3.6 Sketsa Karakter Sederhana

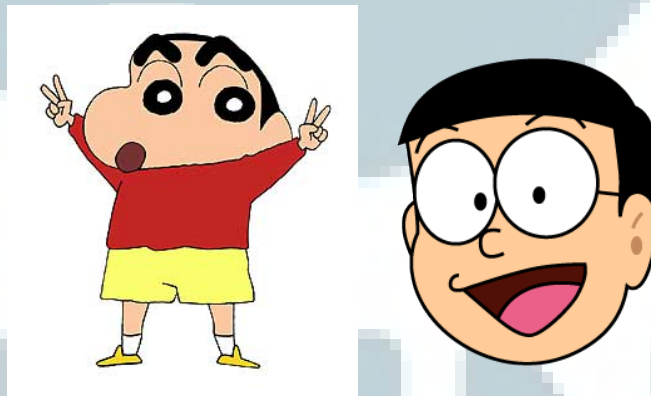


Gambar 3.7 Sketsa Karakter Sederhana 2



**Gambar 3.8** Sketsa Karakter Sederhana 3

Karakter tokoh ini dibuat dari beberapa referensi yang didapat dari kartun, anatomi manusia dan *style*. Referensi pada karakter ini menggunakan referensi kartun *Crayon Shinchan*, *Doraemon*, dan beberapa kartun lainnya.



**Gambar 3.9** Referensi *Style* dan Karakter

### **3.4.2 Jenis-jenis Permainan Tradisional**

Pada buku ilustrasi ini dikategorikan beberapa permainan tradisional yang bisa dimainkan didalam ruangan, luar ruangan, individual dan berkelompok. Namun, penulis mengambil jenis Permainan Tradisional Indonesia



menggunakan alat yang bisa didapat di sekitar rumah. Beberapa pembagian jenis Permainan Tradisional Indonesia:

1. Permainan yang dapat dilakukan di luar ruangan.

Permainan ini dapat dilakukan diluar ruangan karena membutuhkan ruangan yang cukup luas agar dapat dimainkan. Adapun permainan tersebut sebagai berikut:

- Bebentengan
- Kasti
- Petak Umpat
- Engklek
- Petak Jongkok
- Enggrang
- Kelereng
- Lompat tali
- Bakiak
- Panjat Pinang
- Ketapel
- Pletokan
- Galasin
- Layang-layang

2. Permainan yang dapat dilakukan di dalam ruangan.

Permainan ini dapat dilakukan didalam ruangan karena tidak banyak memerlukan *space* bermain. Adapun permainan tersebut sebagai berikut:

- Congklak
- Bola Bekel
- Gasing
- Mobil dari kulit jeruk Bali
- Yoyo

3. Permainan yang dapat dilakukan secara individu.

Permainan ini dapat dilakukan dengan cara individu jika sedang tidak ada teman bermain. Adapun permainan tersebut sebagai berikut:

- Kelereng
- Yoyo
- Gasing
- Bola Bekel
- Layang-layang
- Ketapel
- Pletokan

4. Permainan yang dapat dilakukan berkelompok

Permainan ini dapat dilakukan dengan cara berkelompok. Adapun permainan tersebut sebagai berikut:

- Bebentengan
- Engklek
- Lompat tali
- Balap Karung
- Egrang

- Bakiak
- Panjat Pinang
- Petak umpat
- Tarik tambang

Penulis memilih permainan yang dapat dimainkan bersama maupun secara individual. Layang-layang, Egrang, Bakiak, Lompat Karet, dan Kelereng adalah Permainan Tradisional yang dipilih untuk edisi pertama pada buku ini. Pada buku yang dirancang berisikan cara membuat alat bermain dan tata cara bermainnya. Pemilihan permainan tersebut memerhatikan kondisi dan situasi saat sekarang, yakni dengan menggunakan bahan-bahan sederhana dan menggunakan tempat yang ada.



**Gambar 3.10** Sketsa anatomi permainan



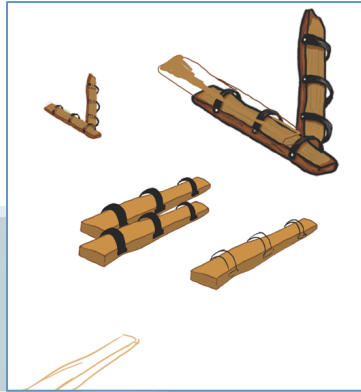
**Gambar 3.11** Sketsa anatomi permainan 2

### 3.4.3 Pembuatan Gambar

Proses membuat gambar pada buku ilustrasi ini dimulai dengan membuat beberapa sketsa dan kemudian dilanjutkan pada proses *digital* yaitu menggunakan *Pen Tablet* beserta perangkat lunak *Adobe Photoshop*. Pada proses digital, penulis menambahkan ide-ide dan tehnik melalui penambahan beberapa elemen guna mendukung buku ilustrasi tersebut. Dalam proses inilah karya buku ilustrasi kemudian tersusun mulai dari cover, isi buku, hingga halaman-halaman yang dijadikan sebagai halaman penting.



**Gambar 3.12** Proses mewarnai permainan di media digital



Gambar 3.13 Proses mewarnai permainan di media digital 2

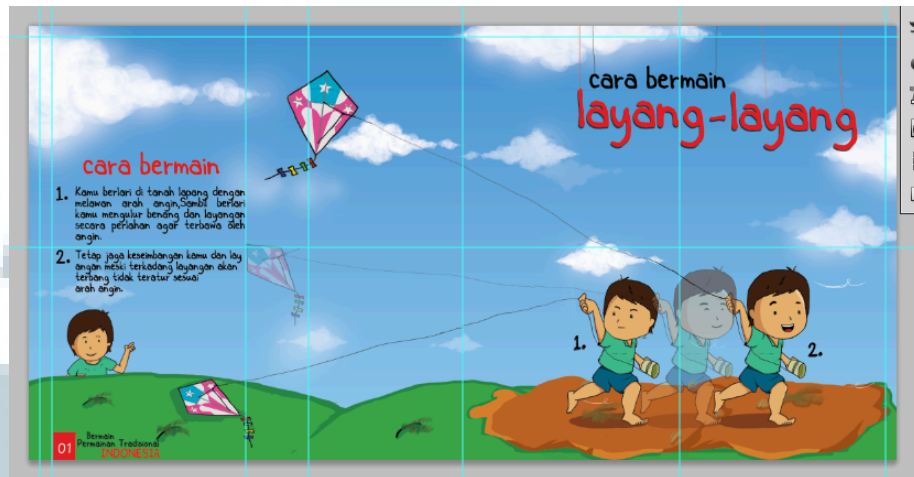


Gambar 3.14 Proses membuat karakter di media digital

#### 3.4.4 Pembuatan Halaman Teks

Proses membuat halaman teks dilakukan di *Adobe Photoshop* menggunakan *grid.Layout* yang digunakan adalah 2 kolom pada setiap halaman teks, dengan dipadukan gambar ilustrasi permainan tradisional. Dalam proses

tersebut, penulis menentukan ukuran *font* yang sesuai agar tetap terbaca oleh target dan membubuhkan kata-kata yang dapat dimengerti oleh anak-anak.



Gambar 3.15 Proses *layout* pada media digital

### 3.4.5 Kateran Buku

Dalam proses pembuatan buku ilustrasi yang memiliki banyak halaman, upaya yang dilakukan adalah dengan menentukan kateran buku yang menjadi acuan untuk membuat karya dan tata letak *layout*. Berikut merupakan urutan buku ilustrasi Permainan Tradisional:

back cover	cover	kosong	hal. pemilik	kata pengantar	daftar isi
1 tokoh	2 tokoh	3 ilustrasi	4 ilustrasi	5 teks	6 ilustrasi
7 teks	8 ilustrasi	9 teks	10 ilustrasi	11 teks	12 ilustrasi
13 teks	14 ilustrasi	15 ilustrasi	16 ilustrasi	17 teks	18 ilustrasi
19 teks	20 ilustrasi	21 teks	22 ilustrasi	23 teks	24 ilustrasi

Gambar 3.16 Kateran buku