



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.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia memiliki begitu banyak permainan tradisional, salah satunya yaitu permainan layang-layang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (www.kbbi.web.id, 6 Maret 2016) layang-layang adalah mainan berbahan dasar kertas yang memiliki rangka lalu diterbangkan ke udara dengan menggunakan benang sebagai alat kendalinya. Menurut Puspoyo (1995) Layang-layang diduga berasal dari benua Asia yaitu China sekitar 3000 tahun yang lalu yaitu pada zaman dinasti Han yang disebut dengan *peng cheng* atau harpa angin, pembuatan layang-layang lalu menyebar dengan cepat ke negara sekitarnya seperti Korea dan Jepang hingga ke Asia Tenggara yaitu Malaysia, pada abad ke-11 rahasia pembuatan layang-layang akhirnya masuk ke benua Eropa (hlm. 1). Sedangkan di Indonesia layang-layang (Kaghati) pertama kali ditemukan di Gua Sugi Petani daerah Muna - Sulawesi Tenggara pada 2500 tahun yang lalu, sebuah lukisan prasejarah layang-layang persegi pada dinding gua, hal tersebut diutarakan Asep Irawan yang merupakan perwakilan dari Museum Layang-Layang Indonesia dan sebagai pengrajin rajin layang-layang khas Jawa Barat (wawancara, 10 Maret 2016).

Layang-layang ternyata sudah ada sejak lama di bumi pertiwi, menurut Puspoyo (1995) layang-layang tidak hanya digunakan sebagai alat permainan saja akan tetapi dimanfaatkan sebagai sarana ritual dan adat istiadat di berbagai daerah di Indonesia, seperti di Bali layang-layang digunakan sakral dalam menolak

berbagai macam penyakit, di Kalimantan Selatan layang-layang Laki dan Bini diterbangkan pada saat terjadi upacara pernikahan, dan masih beragam peran layang-layang pada kebudayaan Indonesia. (hal. 1-21). Layang-layang Koangan dan Aduan merupakan layang-layang tradisional khas provinsi DKI Jakarta, akan tetapi keberadaan layang-layang tersebut pada masa sekarang mulai dilupakan bahkan banyak anak-anak di DKI Jakarta tidak mengenali atau mengetahui layang-layang tradisional tersebut, hal ini menurut hasil kuesioner yang diedarkan pada tanggal 5 April 2016 oleh penulis, hingga akhirnya didapatkan data bahwa 55 dari 100 responden mengatakan tidak mengetahui layang-layang tradisional khas DKI Jakarta dan jenis-jenisnya, sedangkan hanya ada 10 anak yang mengetahui layang-layang khas DKI Jakarta, hal tersebut didukung oleh pernyataan Asep Irawan yang merupakan perwakilan dari Museum Layang-Layang Indonesia (wawancara, 10 Maret 2016) pada saat observasi di Museum Layang-Layang Indonesia, beliau mengatakan banyak pertanyaan tentang cara membuat layang-layang dan cara memainkannya, pertanyaan yang dilontarkan oleh pengunjung anak-anak saat mendatangi museum.

Sangat disayangkan jika permainan tradisional layang-layang khas DKI Jakarta dilupakan bahkan tidak dikenali oleh anak-anak pada masa sekarang, layang-layang bukan sekedar permainan yang menyenangkan akan tetapi memiliki manfaat lain terhadap tumbuh kembang anak hal tersebut menurut artikel Ikatan Dokter Anak Indonesia (www.idai.co.id, 6 Maret 2016) berjudul *Aktivitas Fisik Pada Anak*, pada permainan tradisional sangat bermanfaat untuk pertumbuhan tulang dan otot, anak-anak yang berusia dua tahun atau lebih sebaiknya melakukan aktivitas fisik minimal

60 menit setiap harinya dengan intensitas sedang dan bervariasi sesuai usia tumbuh kembangnya yang membuatnya mereka merasa senang.

Atas dasar berbagai hal tersebut penulis berkeinginan untuk membuat tugas akhir yang berjudul "Perancangan Buku Teks Berilustrasi Permainan Tradisional: Layang-Layang Khas DKI Jakarta". Dengan pembuatan buku teks berilustrasi ini diharapkan dapat memberikan informasi serta menarik minat anak-anak terhadap permainan tradisional layang-layang khas DKI Jakarta, khususnya untuk mereka yang tinggal di Jakarta sehingga permainan tradisional tersebut dapat terlestarikan pada masa sekarang.

1.2. Rumusan Masalah

Berawal dari latar belakang masalah, maka penulis dapat merumuskan masalahnya sebagai berikut: Bagaimana cara merancang buku teks berilustrasi tentang layang-layang khas DKI Jakarta yang menarik untuk anak-anak?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, maka penulis membatasi pada ruang lingkup penelitian yaitu, hanya layang-layang tradisional yang ada di provinsi DKI Jakarta, hal tersebut dilakukan penulis agar penelitian lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud. Target utama ialah anak-anak dengan target pendukung orang tua, segmentasi sebagai berikut:

1. Segmentasi
 - a. Geografis : Perkotaan
 - b. Demografis :

i. Usia : 7 - 12 tahun

ii. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

iii. Pekerjaan : Pelajar (Sekolah Dasar)

c. Psikografis :

i. Gaya hidup : Suka membaca

2. Target

a. Target primer : Anak-anak dengan rentang usia 7 - 12 tahun

b. Target sekunder : Orang tua dengan rentang usia diatas 25 tahun

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang buku teks berilustrasi tentang permainan tradisional layang-layang yang di targetkan kepada anak-anak.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Diharapkan perancangan tugas akhir ini akan memberikan manfaat bagi tiga pihak, yaitu:

1. Manfaat bagi Penulis

Manfaat yang akan didapatkan oleh penulis melalui perancangan tugas akhir adalah bertambahnya wawasan baru tentang sejarah permainan tradisional layang-layang.

2. Manfaat bagi Orang lain

Manfaat dari perancangan buku teks berilustrasi permainan tradisional layang-

layang bagi orang lain ialah menambah pengetahuan baru, serta mengajak anak-anak yang tinggal dipertanian untuk kembali mengenal dan memainkan permainan tradisional tersebut.

3. Manfaat bagi Universitas

Manfaat dari penelitian ini bagi Universitas ialah sebagai sumber atau acuan secara akademis tentang buku teks berilustrasi untuk mahasiswa fakultas seni dan desain Universitas Multimedia Nusantara.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam merancang tugas akhir ini menggunakan penelitian kualitatif. Penulis menggunakan studi pustaka sebagai landasan teori perancangan buku teks berilustrasi, serta penyebaran kuesioner dan observasi dengan melakukan pengamatan langsung pada Museum Layang-Layang Indonesia disertai wawancara kepada ahli atau pihak terkait.

1.7. Metode Perancangan

Proses perancangan buku teks berilustrasi ini diuraikan dalam beberapa tahap sebagai berikut:

1. Orientasi

Proses ini merupakan pencarian inti masalah, mengumpulkan fakta-fakta dan sumber bacaan yang relevan. Orientasi ini didukung dengan observasi dan wawancara dengan perwakilan dari Museum Layang-Layang Indonesia.

2. Analisis

Mindmapping digunakan sebagai dasar dalam melakukan analisis. Variabel sasaran yang dianalisa adalah latar belakang masalah, geografis, demografis, dan psikografis.

3. Konseptual desain

Berawal dari *brainstorming* mengenai masalah yang akan dibahas meliputi 5W+1H kemudian direalisasikan menjadi sketsa ilustrasi untuk perancangan buku teks berilustrasi tersebut.

4. Desain

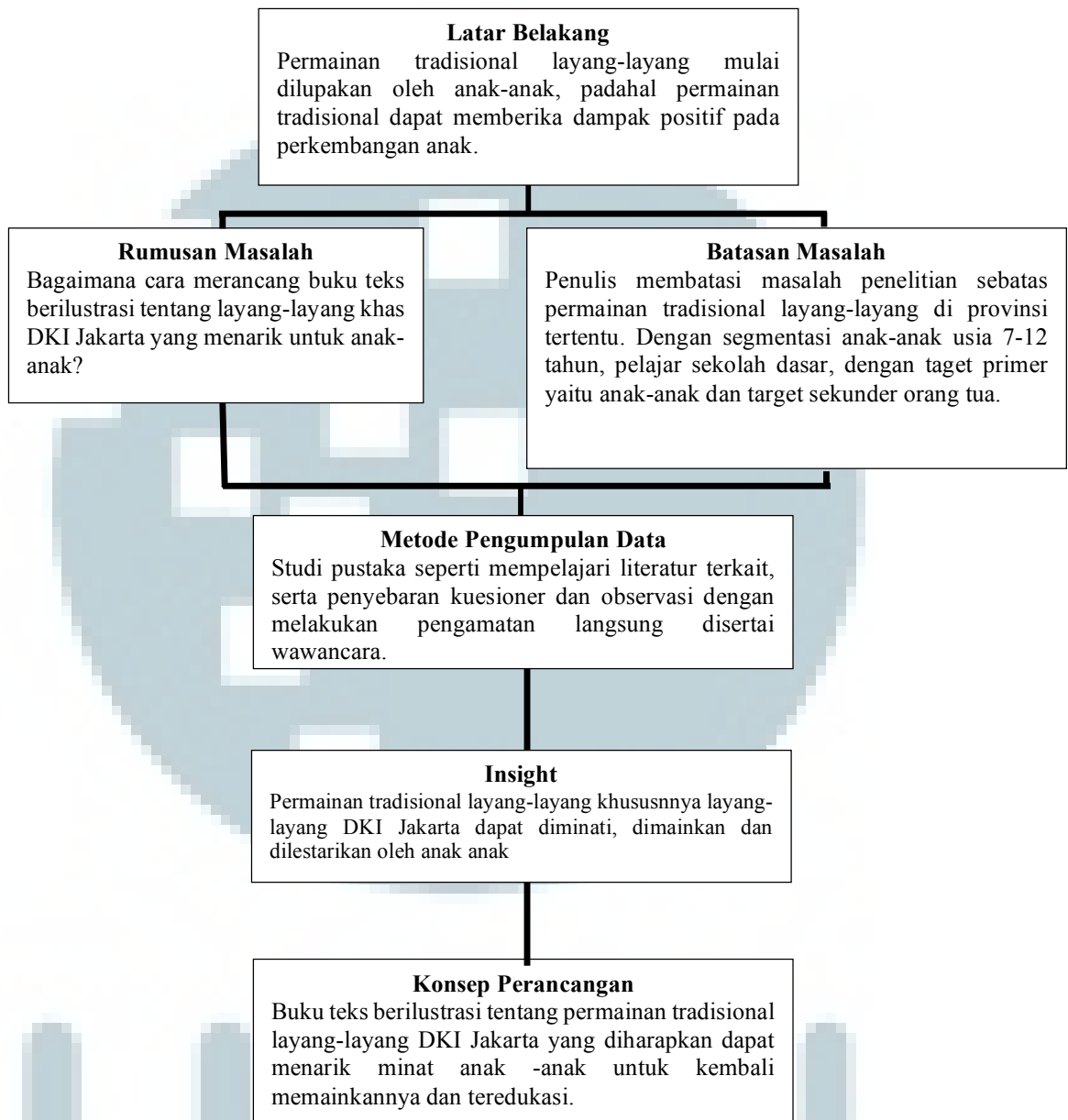
Pada tahap ini proses desain dikerjakan berdasarkan sketsa konsep desain yang telah dibuat. Dan di garap terlebih dahulu melalui proses *layouting*.

5. Implementasi

Pada tahap ini buku teks berilustrasi yang telah selesai ditahap *layouting* siap produksi dan dipublikasikan.

UMMN

1.8. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Bagan Skematika Perancangan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)