



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 II

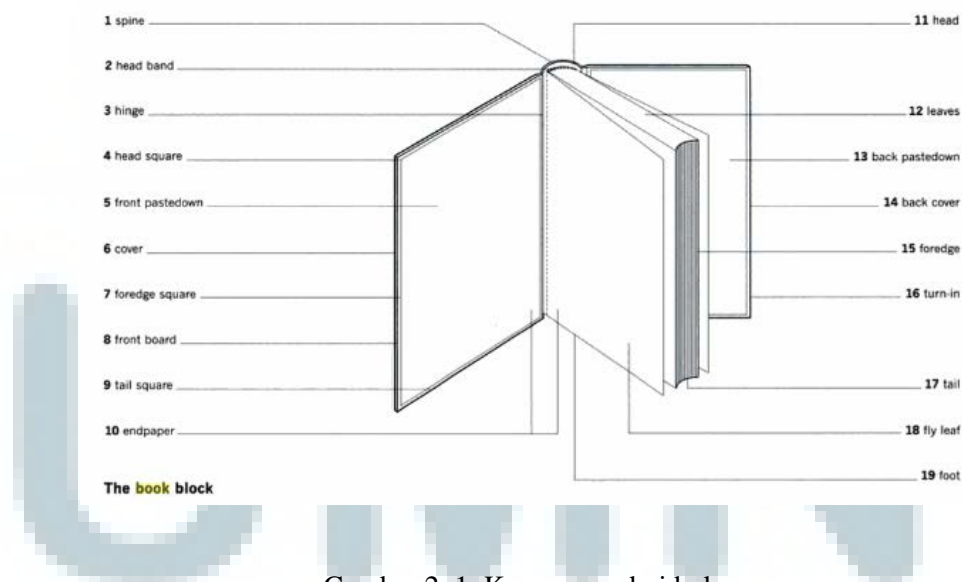
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Buku

Menurut Haslam (2006) buku adalah bentuk tertua dalam pendokumentasian sebuah bidang keilmuan. Buku adalah sebuah wadah yang didalamnya tersusun atas kertas yang meliterasikan bermacam keilmuan yang terjilid dalam bentuk fisik. Pendokumentasian informasi dalam bentuk buku bersifat tak terbatas oleh waktu selama buku tidak rusak (hlm. 9).

2.1.1. Komponen Buku

Haslam (2006) menyebutkan ada 20 istilah di dalam komponen buku diantaranya: (hlm. 20)



Gambar 2. 1. Komponen dari buku

(Sumber: Book Design, 2006)

1. *Spine* atau tepi buku, bagian dari sampul dan bidang jilid.
2. *Head Band* atau area jilid benang pada buku.
3. *Hinge* atau bidang batasan antara area tepi halaman dengan tepi sampul dalam.
4. *Head Square* atau bidang pengait buku antara sampul dengan halaman dalam yang berada di bagian atas.
5. *Front Pastedown* atau sampul dalam atau kertas yang melapisi bagian belakang halaman sampul.
6. *Cover* atau sampul buku. Sampul memberi wajah dan melindungi buku.
7. *Foreedge Square* atau bidang pengait buku antara sampul dengan halaman dalam yang berada di bagian tengah.
8. *Front Board* atau papan sampul.
9. *Tail Square* bidang pengait buku antara sampul dengan halaman dalam yang berada di bagian bawah.
10. *Endpaper* atau daun buku yang menjadi pendukung penyangga.
11. *Head* atau bagian atas buku
12. *Leaves* atau kertas yang menjadi pembatas halaman.
13. *Heck Pastedown* atau daun buku yang menjadi penyangga pada papan sampul.
14. *Back cover* atau papan sampul belakang.
15. *Foreedge* atau tepi depan dari buku.
16. *Turn-in paper* atau kertas lipatan dari sampul ke dalam bagian buku.
17. *Tail* atau bagian bawah buku.

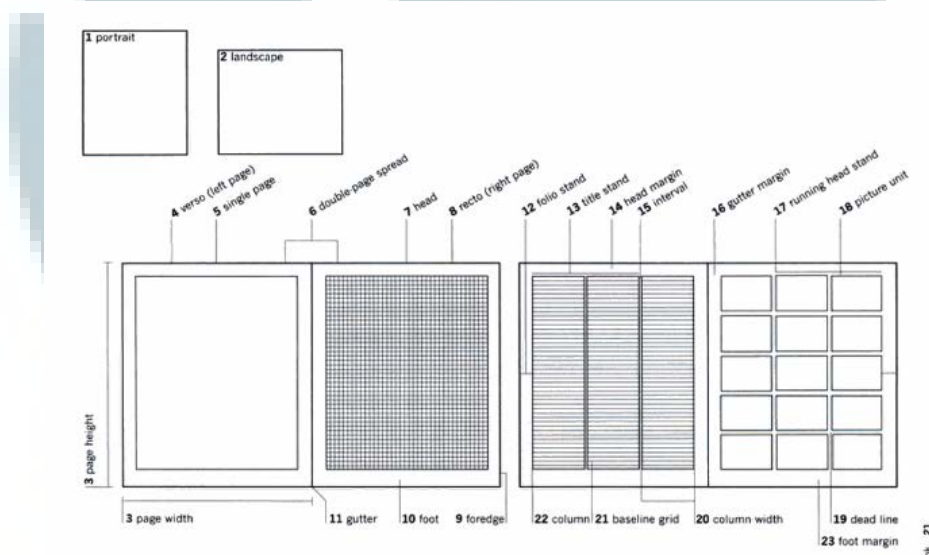
18. *Fly leaf* atau halaman dibalik endpaper.

19. *Foot* atau bagian bawah halaman.

20. *Signature* atau kertas yang dilipat yang menggabungkan jilid buku.

2.1.2. Komponen Halaman

Haslam (2006) juga menjelaskan bahwa ada 27 istilah di dalam komponen halaman. 16 diantaranya (poin 12-27) dikategorikan dalam komponen *grid* (hlm. 21):



Gambar 2. 2. Komponen Halaman

(Sumber: Book Design, 2006)

1. *Portrait* atau format dalam komposisi dimana panjang buku lebih besar daripada lebar halaman.
2. *Landscape* atau format dalam komposisi dimana panjang buku lebih kecil daripada lebar halaman.
3. *Height* dan *Width* adalah ukuran dari halaman,
4. *Verso* atau halaman bagian kiri yang mengidentifikasi nomor folio.

5. *Single Page* atau halaman tunggal yang dijilid.
6. *Double Page Spread* atau halaman ganda yang saling berhadapan karena terbentuk dari 1 kertas yang dijilid.
7. *Head* atau bagian atas dari buku.
8. *Recto* atau halaman bagian kanan yang mengidentifikasi nomor folio.
9. *Foreedge* atau bagian depan dari buku
10. *Foot* atau bagian bawah buku
11. *Gutter* atau batas bagian area jilid.
12. *Folio Stand* atau garis yang mendefinisikan posisi nomor folio.
13. *Title Stand* atau garis yang menjelaskan posisi judul.
14. *Head Margin* atau area batas bagian atas.
15. *Interval/column margin* atau garis vertikal yang memisahkan kolom.
16. *Gutter/binding margin* atau garis batas dalam yang posisinya dekat dengan area jilid.
17. *Running head stand* atau garis yang menjelaskan posisi running head.
18. *Picture Unit* atau bagian dari kolom yang disisakan untuk nantinya dipakai atau mungkin tidak.
19. *Dead Line* atau garis antara *Picture Unit*.
20. *Column Width* atau lebar dari kolom.
21. *Baseline* atau garis dimana rangkaian huruf bersandar.
22. *Column* atau area kolom yang berisikan teks.
23. *Foot margin* atau batasan yang ada pada bagian bawah halaman.
24. *Column Depth* atau tinggi dari area kolom

25. *Characters per Line* atau jumlah karakter dalam satuan baris teks.

26. *Gatefold* atau area jilid tambahan pada halaman yang dilipat.

2.1.3. Desain Buku

Dalam perancangan buku edukasi permainan tradisional Sunda, penulis menggunakan teori perancangan oleh Salisbury (2004) yang dikhususkan untuk perancangan buku bergambar yang dimulai dari pembentukan ide dan konsep, menentukan format, pengurutan gambar, Penyusunan kata dan foto maupun ilustrasi, serta perancangan *dummy* (74-88). Proses desain yang penulis lakukan diantaranya perancangan tata letak atau *layout*, perancangan *grid*, menentukan tipografi, serta perancangan ilustrasi.

2.1.3.1. *Layout*

Menurut Haslam (2006) secara umum, proses tata letak dalam buku adalah proses desainer dalam menentukan komposisi atas berbagai elemen di dalam halaman. Hal ini diatur dalam dua prinsip dasar yaitu: pengaturan peletakan teks guna mencapai rangkaian tempo baca yang nyaman, dan peletakan gambar-gambar yang disesuaikan atas berbagai pertimbangan (hlm. 140). *Layout* dapat dilakukan melalui beberapa cara yaitu melalui *storyboard* dan *flatplans* (140-143).

1. *Flatplans*

Merupakan bagan yang dibuat guna menjelaskan urutan rangkaian halaman dari bagian bagian pemetaan konten. Hal ini dilakukan guna mengantisipasi adanya kontra antara perbandingan konten yang disediakan dengan jumlah halaman.

2. *Storyboard*

Merupakan penyampaian perancangan halaman secara mendetail dalam bentuk gambar. *Storyboard* dilakukan setelah desainer menerima bahan konten baik gambar maupun teks secara utuh. *Storyboard* merekonstruksi *layout* guna mengetahui bentuk komposisi yang tepat pada halaman.

Menurut Haslam (2006) Pendekatan dalam proses tata letak dalam desain buku dikategorikan menjadi dua bagian yaitu *Text Driven Book* dan *Image Driven Book* (hlm. 144-147).

1. *Text Driven Book*

Atau buku berbasis teks adalah jenis perancangan tata letak pada buku yang mengutamakan kenyamanan rangkaian baca melalui elemen yang terbatas. Seperti, teks dalam kolom tunggal atau majemuk. Hal ini dilakukan guna mendukung efektifnya penyampaian informasi pada halaman.

2. *Image Driven Book*

Atau buku berbasis gambar adalah jenis perancangan tata letak pada buku yang menggunakan lebih banyak elemen secara kompleks. Desainer menggunakan banyak elemen seperti gambar dan tulisan atau gabungan dari keduanya guna menuntun arah rangkaian baca menuju *focal point*. Buku edukasi permainan tradisional Jawa Barat dikategorikan sebagai *Image Driven Book* karena ilustrasi sangat berperan penting dalam pembentukan

keseluruhan komposisi visual buku. Selain sebagai media penyampaian informasi instruktif, ilustrasi juga ditempatkan sebagai penyeimbang komposisi *layout* pada halaman.

Menurut Salisbury (2004) dalam mendesain buku bergambar, baik desainer maupun ilustrator dapat menumbangkan beberapa aturan penempatan desain seperti ilustrasi, foto, teks, maupun *layout* dalam desain untuk membantu memunculkan suatu kesan tertentu (hlm. 118).

Buku bergambar harus disampaikan dalam *layout* yang dinamis, yaitu dengan memperhatikan pembagian ruang baca, dan ruang grafis, memanfaatkan format buku, merancang bentuk dinamik yang dapat mendukung alur arah baca, membuat pergerakan melalui komposisi elemen grafis dan juga dengan desain yang terintegrasi (hlm.121).

2.1.3.2. Grid

Haslam (2006) menerangkan bahwa fungsi *grid* dalam perancangan buku adalah untuk menentukan pembagian proporsi internal dalam halaman.

Grid mampu memberikan relasi pada elemen visual satu sama lainnya. Hal ini tentunya mempermudah pembaca dalam menerima informasi dalam halaman buku. Penggunaan *grid* memberikan konsistensi dalam sebuah buku (hlm.42).

Haslam (2006) membagi *grid* menjadi dua bagian yaitu *Symmetrical* dan *Asymmetrical grid*. *Symmetrical grid* berarti adanya keseimbangan *grid* pada kedua halaman *spread*. *Grid* di halaman kiri adalah cerminan dari apa yang ada di halaman kanan. Sedangkan

Asymmetrical grid menunjukkan tidak adanya hubungan simetris antara kedua halaman dalam *spread* (hlm.42). Buku edukasi permainan tradisional Jawa Barat Karunda Heula termasuk dalam *Asymmetrical Grid* dimana komposisi yang terjalin dalam satu halaman *spread* tidak tersusun secara simetris.

Buku edukasi permainan tradisional Jawa Barat Karunda Heula juga menggunakan *Modular Grid* karena menurut Lupton (2010) *Modular Grid* dianggap paling tepat untuk diaplikasikan pada buku dengan *layout* berisi teks dan gambar kompleks (hlm.200). *Modular Grid* adalah sebuah sistem pemetaan pada halaman yang dilakukan dengan membagi baris dan kolom menjadi beberapa modul yang nantinya akan digunakan untuk mengatur keseluruhan konten pada halaman.

2.1.3.3. Tipografi

Menurut Haslam (2006) huruf adalah elemen terkecil dari buku (hlm. 86). Penyusunan huruf dalam sebuah rangkaian teks mempengaruhi efektifitas penyampaian informasi yang diartikulasikan dalam bentuk paragraf. Haslam (2006) juga menyatakan bahwa penggunaan tipografi dalam perancangan buku, desainer harus memperhatikan hal-hal berikut. (hlm. 71-85)

1. Column Depth

Adalah sebuah relasi dimana lebar, interval, proporsi, dan format dari paragraf diatur sedemikian rupa oleh desainer guna mengantisipasi adanya ketidaknyamanan baca. Penggunaan

Column depth harus memperhatikan dua hal berikut. Yaitu, *linear depth* yang terukur dengan *point*, *picas*, *didots*, dan *milimeter*. Serta jumlah baris dalam kolom yang terukur dengan *leading* dan ukuran huruf itu sendiri.

2. *Alignment Text*

Penjajaran teks pada paragraf dilakukan guna mendukung daya baca melalui penampilan visual yang dirancang sedemikian rupa. Pada dasarnya, penjajaran teks terbagi atas 4 bagian yaitu: rata kiri, rata kanan, rata tengah, dan *justified*.

3. *Horizontal Space*

Dalam memanipulasi area horizontal dalam rangkaian huruf, desainer harus memperhatikan enam prinsip. Diantaranya: panjang baris, jumlah karakter per baris, area diantara susunan kata dalam tampilan digital, *set width*, *tracking*, dan *kerning*.

4. *Vertical Space*

Ukuran dari huruf, dan ketebalan *leading* dalam baris di paragraf atau kalimat adalah dua hal yang menjadi penentuan hadirnya prinsip *Vertical space* dalam bacaan.

Dalam Perancangan buku edukasi permainan tradisional Jawa Barat, *font* yang penulis pilih dalam penyajian informasi pada konten buku adalah *font* dengan kategori Humanis. Menurut Lupton (2010) huruf Humanis adalah huruf yang sangat serupa dengan kaligrafi, garisnya sesuai dengan pergerakan tangan, ada tebal tipis dan terlihat sangat

dinamis. Hal ini memunculkan karakteristik spesifik terhadap komposisi tata letak buku serta informasi yang disajikan. (hlm.48)

2.2. Ilustrasi

Menurut Male (2007) ilustrasi merupakan salah satu bahasa visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi spesifik kepada audiens. Perancangan ilustrasi didasarkan pada kebutuhan obyektif. (hlm.10). Male juga menjelaskan bahwa ilustrator secara konsisten terlibat dengan proses desain. Ilustrasi dapat disesuaikan secara maksimal dalam sebuah konteks penyampaian informasi yang melibatkan kecerdasan visual dan konseptual (hlm.182).

2.2.1. Fungsi Ilustrasi

Male (2007) membagi fungsi ilustrasi menjadi 3 bagian yaitu *Documentation*, *Commentary*, dan *Storytelling* (hlm. 85)

1. Documentation, reference, and instruction.

Salah satu fungsi dari ilustrasi adalah sebagai media instruksional yang menyediakan penjelasan mengenai dokumentasi, referensi, dan instruksi yang disampaikan dalam berbagai subjek. (hlm. 86). Penyampaian informasi melalui ilustrasi akan lebih mudah dicerna dan dipahami apabila disajikan dalam bentuk visual, baik dalam konteks pendidikan, profesional maupun rekreasi (hlm.89). Hal tersebut juga harus disesuaikan dengan kebutuhan audiens dengan mempertimbangkan pendekatan tematik yang kontekstual. Ilustrasi juga dapat merekonstruksi bermacam kejadian historis dalam penggambaran ulang kedalam suatu komposisi visual dengan detail yang tereksposisi. (hlm.98)

2. *Commentary*

Fungsi *Commentary* atau penafsiran atau pembubuhan opini melalui ilustrasi kerap ditemukan pada media cetak sebagai sebuah bentuk dari opini yang disesuaikan dengan konteks informasi. Hal ini dilakukan guna memunculkan suatu pemikiran tertentu yang memancing perdebatan. Kegiatan ini digunakan untuk memancing sisi emosional audiens terhadap artikel yang dibahas. Penafsiran secara visual adalah esensi utama dari hadirnya ilustrasi editorial (116-120).

3. *Storytelling*

Fungsi dari *Storytelling* dalam ilustrasi adalah adanya kemampuan merepresentasikan kembali narasi fiktif dalam bentuk visual. penyajian cerita dan gambar harus disuguhkan dalam porsi yang seimbang guna efektifitas penyampaian narasi dibaliknya. Ilustrasi juga mampu merepresentasikan suasana dramatik dalam cerita.(hlm .138-143)

2.2.2. **Klasifikasi Ilustrasi**

Menurut Male (2007), ada banyak gaya ilustrasi yang ditinjau dari bermacam aspek. Namun semua itu hanya diklasifikasikan kembali menjadi dua macam bentuk perumpamaan visual. Yaitu *literal* dan *conceptual illustration* (hlm. 50).

1. *Literal illustrations*

Merupakan gaya dari ilustrasi yang menggambarkan kondisi realita suatu objek. Tujuannya adalah untuk menciptakan kembali sebuah komposisi visual dengan informasi yang kredibel. Hal ini ditandai dengan adanya akurasi dalam perspektif, ruang dan skala. (hlm. 63). Ilustrasi literal

dikategorikan dalam 3 jenis yaitu *Hyperrealism*, *Realism*, dan *Sequential Imagery*.

Hyperrealism adalah gambar yang diciptakan secara fotografis yaitu dengan memperhatikan detail terperinci. *Realism* adalah gaya ilustrasi naratif dan informatif yang berdasarkan kepada objek nyata sebagai penyampaian informasi yang kredibel. Sedangkan *sequential* adalah gaya realis yang disajikan berbeda namun tetap menyerupai bentuk aslinya (hlm. 64-72).

2. *Conceptual Illustration*

Merupakan gaya ilustrasi yang didapatkan dari ide, serta konsep dengan gambaran visual yang terkadang bersifat abstrak. *Conceptual illustration* adalah pengaplikasian metafora terhadap ide atau teori ke dalam sebuah ilustrasi (hlm.50). *Conceptual Illustration* terbagi menjadi 3 bagian yaitu *Surrealism*, *diagram*, dan *abstraction*.

Surrealism adalah gaya visual dengan citra yang tersusun berdasarkan proses metafora dari hal yang sifatnya konseptual. Konten dari ilustrasi memanfaatkan sejumlah ide, ilusi, dan simbolisme dari ekspresi ilustratornya. *Diagram* adalah ilustrasi yang mendefinisikan suatu informasi terstruktur berbentuk fitur dari suatu objek, sistem atau proses organik. Visual dari diagram adalah representasi simbolis dan kontekstual yang jauh dari realita. Sedangkan *abstraction* adalah sebuah gaya visual dimana komponen pembentuknya terdiri dari percobaan penyusunan

bentuk dan warna yang tidak ada hubungannya dengan realita dan bebas representasi. (hlm. 54-61)

2.3. Pendidikan Karakter

Menurut Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter (Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2011) Hakikat pendidikan karakter adalah upaya perwujudan cita-cita pembangunan karakter sebagai amanat Pancasila dan Pembukaan UUD 1945. Dalam pelaksanaan perwujudan visi pembangunan nasional, pendidikan karakter menjadi salah satu program prioritas pembangunan nasional yang ditegaskan dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN 2015-2025) (hlm. 5).

Tujuan dari Pendidikan Karakter adalah mengembangkan potensi peserta didik, membangun karakter berdasarkan Pancasila, serta pengembangan potensi warganegara agar cinta budaya tanah air dan sesama umat manusia. Secara garis besar, fungsi dari pendidikan karakter adalah membangun kebangsaan yang multikultural, membangun bangsa cerdas yang mampu berkontribusi terhadap pengembangan, serta membangun sikap kewarganegaraan yang harmonis. Kemendiknas juga menyatakan bahwa Pendidikan Karakter itu sendiri dapat di aplikasikan tidak hanya di Sekolah melainkan dari berbagai media yaitu, keluarga, masyarakat, pemerintah, massa, dan lingkungan usaha. (hlm.7)

2.3.1. Nilai –Nilai Pembentuk Karakter

Menurut Kemendiknas (2011, hlm. 8), nilai-nilai pembentukan karakter pada program pembelajaran sekolah adalah prakondisi nilai satuan pendidikan. Berbagai macam nilai-nilai karakter disajikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran

esensial yang sederhana. Penyampaiannya disesuaikan dengan kemampuan peserta didik di masing-masing sekolah sehingga kualitas pendidikan karakter di banyak sekolah bersifat variatif.

Kemendiknas (2010) dalam Pedoman Sekolah mengenai Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa menyatakan, nilai-nilai prakondisi ini kemudian diperkuat oleh Pusat Kurikulum dengan perancangan 18 Nilai Karakter Budaya Bangsa yang bersumber dari Agama, Pancasila, Budaya, dan Tinjauan Pendidikan Nasional. 18 nilai ini tersusun atas kaidah yang berasal dari nilai keagamaan; Pancasila dan Pembukaan UUD sebagai nilai yang mengatur kehidupan kewarganegaraan; Budaya sebagai dasar pemberian makna terhadap komunikasi dalam bermasyarakat; Serta Tinjauan Pendidikan Nasional sebagai rumusan yang dikembangkan dalam satuan pendidikan (hlm.8).

Pusat Kurikulum (Kemendiknas, 2010) menjabarkan 18 Nilai Karakter Budaya Bangsa sebagai berikut (hlm.9-10):

1. Religius

Sosialisasi kerukunan dan kedisiplinan berlandaskan ajaran keagamaan.

Seperti toleransi umat beragama, dan pelaksanaan ibadah rutin.

2. Jujur

Upaya pengembangan diri. Bentuk dari amanah dengan membangun kepercayaan dalam tindakan, perbuatan, dan perkataan.

3. Toleransi

Sikap menghargai perbedaan orang atau lingkungan dalam bersosialisasi.

4. Disiplin

Sikap tertib dan bertanggung jawab dalam berbagai regulasi.

5. Kerja Keras

Upaya kesungguhan dalam pencapaian sebuah penyelesaian tugas.

6. Kreatif

Upaya pelaksanaan sebuah kegiatan dengan cara atau hasil yang dikemukakan sendiri dengan sesuatu yang telah ia miliki.

7. Mandiri

Ketidak-bergantungan pribadi terhadap orang lain dalam pelaksanaan dan penyelesaian tugas.

8. Demokratis

Cara pandang dalam bersosialisasi yang mengindikasikan hak dan kewajiban yang dimilikinya sama dan setara dengan orang lain.

9. Rasa Ingin Tahu

Kebutuhan untuk mengetahui lebih dalam akan suatu keilmuan atau wawasan pembelajaran baru.

10. Semangat Kebangsaan

Menempatkan kepentingan bangsa dan negara diatas kepentingan diri dan kelompok.

11. Cinta Tanah Air

Bentuk kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan terhadap aspek-aspek budaya Indonesia seperti bahasa, ideologi, sosial, politik, serta lingkungan fisik.

12. Menghargai Prestasi

Senantiasa produktif menghasilkan pencapaian baru yang berguna bagi masyarakat. Serta mengakui dan menghargai usaha pencapaian orang lain.

13. Komunikatif

Atau bersahabat. Bentuk antusiasme dalam bersosialisasi.

14. Cinta Damai

Bentuk keturutsertaan menjaga perasaan aman dan senang dalam bersosialisasi.

15. Gemar Membaca

Pembiasaan kebutuhan pengembangan diri melalui kegiatan membaca.

16. Peduli Lingkungan

Upaya pencegahan kerusakan pada lingkungan yang diaplikasikan dalam kebiasaan dan kegiatan keseharian.

17. Peduli Sosial

Bentuk upaya kepedulian dalam bersosialisasi yang dituangkan dalam sikap saling tolong menolong.

18. Tanggung Jawab

Upaya disiplin pelaksanaan tugas dan kewajiban terhadap dirinya sendiri, masyarakat, lingkungan, nusa bangsa, dan agama.

2.3.2. Prinsip Pendidikan Budaya Karakter Bangsa

Menurut Kemendiknas (2010), Prinsip pendidikan budaya karakter bangsa disekolah adalah pendidikan terintegrasi. Dimana peserta didik dibuat untuk bisa memahami pembelajaran karakter melalui 3 cara yaitu berfikir, bersikap, dan

berbuat. Guru sebagai tenaga pendidik bertugas untuk mengintegrasikan pendidikan karakter kedalam silabus KTSP atau RPP yang sudah ada (hlm.11).

Prinsip-prinsip yang digunakan dalam pengembangan Pendidikan Budaya Karakter Bangsa diantaranya (hlm.11-14):

1. Berkelanjutan

Proses pendidikan karakter budaya bangsa yang terkonsen dimulai dari kelas 1 SD sampai dengan kelas 3 SMP. Pendidikan karakter budaya bangsa di SMA adalah kelanjutan dari proses sebelumnya.

2. Melalui semua mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya sekolah.

Artinya pendidikan karakter budaya bangsa dilaksanakan secara terintegrasi dalam semua mata pelajaran dalam kegiatan kulikuler dan ekstrakulikuler.

3. Nilai tidak diajarkan namun dikembangkan.

Aktifitas belajar yang digunakan menyangkut ranah afektif kognitif dan psikomotor. Sehingga materi pembelajaran pendidikan karakter budaya bangsa tidak disuguhkan dalam pelajaran pokok, atau konkrit yang bersifat prosedural, tetapi melalui proses pengembangan melalui berbagai media.

4. Proses Pendidikan dilakukan peserta didik secara aktif dan menyenangkan.

Pendidikan karakter budaya bangsa tidak boleh bersifat indoktrinatif dan harus dilaksanakan dengan rasa senang dan bahagia. Guru menciptakan suasana belajar yang kondusif dengan menerapkan “Tut Wuri Handayani”.

2.3.3. Pelaksanaan Pendidikan Budaya Karakter Bangsa

Menurut Kemendiknas (2010), Perencanaan pelaksanaan pendidikan karakter budaya bangsa diterapkan ke dalam kurikulum oleh tenaga didik dengan cara (hlm.15-20):

1. Program Pengembangan Diri

Pendidikan Budaya Karakter Bangsa diintegrasikan ke dalam kegiatan sehari-hari di sekolah dengan cara :

a) Kegiatan Rutin Sekolah

Seperti Upacara Bendera yang dilakukan tiap senin, perayaan hari besar kenegaraan dan keagamaan, pelaksanaan doa sebelum mengawali dan mengakhiri kegiatan, serta kegiatan lain yang dirancang dalam keseharian dan dilakukan secara konsisten.

b) Kegiatan Spontan

Kegiatan yang dilakukan saat itu juga dikarenakan tenaga pendidik melihat suatu kejanggalan saat peserta didik bersosialisasi. Seperti halnya melerai anak yang sedang bertengkar. Menertibkan keributan di kelas. Peneguran kepada anak yang melakukan pelanggaran, serta kegiatan lainnya.

c) Keteladanan

Tenaga pendidik baik itu guru, kepala sekolah, harus menjadi contoh teladan bagi para peserta didik dengan mengaplikasikan nilai Karakter Budaya Bangsa dalam kehidupan mereka juga. Misal, berpakaian rapi, jujur dan bersih.

d) Pengkondisian

Sekolah harus dikondisikan sebagai sarana pendukung kegiatan pembelajaran nilai pendidikan karakter budaya bangsa. Misal, pengkondisian sekolah dalam pemeliharaan budaya kebersihan didukung oleh penyediaan tempat sampah.

2. Pengintegrasian dalam mata pelajaran

Pengembangan nilai karakter budaya bangsa dalam pembelajaran di sekolah dilakukan oleh guru dengan melakukan pengkajian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar terlebih dahulu. Kemudian guru mengintegrasikan nilai-nilai kedalam silabus pembelajaran dalam RPP. Dalam pelaksanaannya guru melakukan pemantauan untuk mengetahui kesulitan apa yang dihadapi peserta didik dalam menerima nilai karakter budaya bangsa dalam pembelajaran.

3. Budaya Sekolah

Budaya Sekolah adalah norma, etika, moral bersama yang tersusun dalam lingkungan sekolah dan dilakukan oleh para penghuni sekolah seperti kepala sekolah, guru, dan tim administrasi dengan serta merta menjadi kebiasaan yang membudaya.

2.3.4. Pengembangan Proses Pembelajaran

Menurut Kemendiknas (2010), Pengembangan pelaksanaan pendidikan karakter budaya bangsa adalah proses pembelajaran yang berpusat pada anak. Sehingga anak menerima pendidikan tentang nilai karakter budaya bangsa di kelas, sekolah, dan luar sekolah (hlm.20-22).

Pengembangan proses pembelajaran pendidikan karakter budaya bangsa di kelas dilaksanakan oleh guru melalui mata pelajaran dan kegiatan yang dikondisikan seperti materi praktik dan kerja kelompok. Di area sekolah, peserta didik ikut serta dalam pelaksanaan program sekolah yang sudah dirancang, seperti lomba dalam rangka menyambut perayaan hari besar nasional dan keagamaan. Di lingkungan luar sekolah, para peserta didik bisa berpartisipasi dalam berbagai kegiatan sosial.

2.4. Permainan Tradisional

Menurut Depdikbud dan Direktorat Permuseuman (1998, hlm. 1), permainan tradisional berarti suatu kegiatan yang sarat akan norma adat istiadat yang membudaya dalam tradisi dan dapat memberikan rasa bahagia bagi para pemainnya. Penulis menyimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu kegiatan yang ditradisikan dari generasi ke generasi, yang tersusun atas norma dan adat istiadat, yang terangkum dalam sebuah regulasi berbentuk permainan, dan dilakukan atas dasar kegembiraan.

Sedangkan menurut Danandjaja (dikutip dari Achroni, 2012), permainan tradisional adalah suatu peraturan permainan yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan kegembiraan, yang diwarisi turun temurun dari generasi ke generasi, serta beredar secara lisan. (hlm. 45). Permainan tradisional tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya, dan darimana asalnya, dan terkadang mengalami perubahan nama dan bentuk permainan meskipun pada dasarnya struktur permainannya masih serupa atau sama.

2.4.1. Manfaat Permainan Tradisional

Menurut Achroni (2012), ada beberapa kelebihan dan manfaat yang didapat dengan memainkan permainan tradisional diantaranya (46-48):

1. Tidak memerlukan biaya untuk memainkannya.

Tidak bergantung pada materi atau bahan tertentu untuk bisa memainkan permainan tradisional, anak cukup memanfaatkan bahan di sekitar lingkungan, di alam, bahkan ada permainan yang tidak membutuhkan benda.

2. Melatih kreativitas anak.

Alat dan bahan permainan tidak harus didapat di toko, namun bisa dirangkai sendiri oleh anak dari alam. Tentunya hal ini menstimulasi imajinasi dan kreatifitas anak.

3. Mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak.

Sebagai media bagi anak untuk belajar bersosialisasi, berinteraksi, bekerja sama, serta membangun kepercayaan diri.

4. Mendekatkan anak-anak pada alam.

Karakteristik dari permainan tradisional yang membutuhkan bahan-bahan dari alam membuat anak memiliki kedekatan dengan alam dan turut membangun semangat anak untuk menjaga lingkungan agar tetap lestari.

5. Sebagai media pembelajaran nilai-nilai.

Etika dan moral sangat di perlukan bagi pembentukan karakter anak, hal ini dapat diperoleh dengan memainkan permainan tradisional karena di dalamnya juga terjalin interaksi dengan pemain lain.

6. Mengembangkan kemampuan motorik anak.

Bermanfaat untuk melatih motorik anak baik halus maupun kasar.

7. Bermanfaat untuk kesehatan.

Menuntut tubuh untuk bergerak secara intens dan sangat bermanfaat bagi kesehatan dan pertumbuhan anak,

8. Mengoptimalkan kemampuan kognitif anak.

Sejumlah permainan menuntut anak untuk berkonsentrasi, melatih berhitung dan berstrategi.

9. Memberikan kegembiraan serta keceriaan.

permainan tradisional bersifat rekreatif.

10. Dapat dimainkan lintas usia.

Lingkup permainan menjadi semakin luas dikarenakan permainan dapat dilakukan dengan anak dari berbagai lingkup usia dan dengan beragam latar belakang.

11. Mengasah kepekaan seni anak.

Permainan tradisional sebagian dimainkan sambil menyanyikan lagu-lagu.

Lalu ada juga yang diikuti dengan gerakan tarian, lalu dalam merangkai alat main dari alam. Semua itu mengasah kepekaan seni anak.

2.4.2. Perbedaan Permainan Tradisional dengan Modern.

Menurut Achroni (2012), meskipun bermain mampu memberikan banyak manfaat untuk tumbuh kembang anak, namun tetap ditemukan perbedaan karakter antara permainan tradisional dan permainan modern diantaranya (49-50):

1. Memerlukan biaya.

Permainan modern lebih terkonsen pada materi barang main ketimbang prosedur permainannya. Umumnya, anak akan lebih memilih untuk membeli mainan yang sudah jadi dibanding merangkainya dari alam.

2. Bersifat individual.

Anak tidak bermain dengan teman sungguhan. Anak akan dihadapkan kepada lawan main digital dalam sebuah permainan modern. Hal ini akan menimbulkan sifat individualistik karena kemampuan bersosialisasi anak tidak terlatih saat bermain.

3. Tidak memerlukan gerakan tubuh yang intensif.

Dalam permainan elektronik dalam beberapa permainan modern, anak akan menghabiskan banyak waktu dengan duduk di kursi menikmati *gadget* ketimbang berlari dan menghabiskan tenaga di halaman. Hal ini sangat mempengaruhi kesehatan anak.

4. Menimbulkan kecanduan.

Permainan berbasis elektronik dirancang untuk dimainkan secara bertahap. Anak dipacu untuk mengejar tingkat tahapan permainan secara terus menerus. Hal ini membuat bermain tidak lagi menyenangkan namun tegang dan tertekan.

5. Memerlukan keahlian khusus.

Anak sebagai pemain dipacu untuk terus menerus berusaha tampil lebih mahir dibanding lawan mainnya. Alhasil anak akan terus berlatih dan kecanduan.

2.4.3. Permainan Tradisional Jawa Barat

Menurut Alif (2013), Permainan Tradisional Jawa Barat adalah permainan tradisional yang ada dan hidup di Jawa Barat. Konsep permainan tradisional di Jawa Barat dan di dunia umumnya terbagi dalam tiga jenis diantaranya: berkelompok atau banyak lawan banyak, konsep *ucing* yang dalam bahasa Sunda artinya kucing dengan jumlah pemain satu lawan banyak, dan individual atau satu lawan satu (hlm.3).

UMMN