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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB III

METODOLOGI

3.1.! Metodologi Pengumpulan Data

Guna mendapatkan data yang akurat dan seimbang, penulis menggunakan metode pengumpulan data secara kualitatif yaitu: wawancara, observasi, & studi eksisting. Menurut Moleong (2011) pengumpulan data kualitatif memiliki ciri deskriptif, data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan melalui gambar. Data yang di dapatkan penulis berasal dari studi pustaka, wawancara, ataupun berita yang memuat permainan (hlm. 64).

3.1.1.! Wawancara

Wawancara akan dilakukan dengan Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Banten yaitu bapak Engkos Kosasih Samahudin, Kemudian wawancara dilakukan kepada Bapak Yadi Ahyadi selaku budayawan yang berlokasi di Kota Serang, Banten. Kemudian penulis akan memewancarai ketua komunitas Muhammad Muslih Kampoeng Hompimpa selaku penggiat permainan tradisional di Tangerang.

3.1.1.1.! Wawancara Dengan Pendiri Komunitas Permainan Tradisional Kampung Hompimpa

Gambar 3. 1 Wawancara dengan Komunitas Kampoeng Hompimpa

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Ahmad Muslih selaku salah satu Pendiri dari komunitas komunitas Kampoeng Hompimpa di Cakung, Jakarta Timur pada 12 Mei 2019. Berawal dari rasa prihatin terhadap perilaku anak usia sekolah dasar yang tidak bermain bersama teman seusianya di luar ruangan tetapi malah asyik bermain gadget dan game di dalam rumah atau warung internet. Kemudian Ahmad Muslih, Marcellino Roderick, dan Muhammad Miftah melakukan riset, Dari hasil riset tersebut komunitas Kampoeng Hompimpa menemukan banyak anak usia

sekolah dasar 10 - 12 tahun yang gemar bermain di cafe game atau warung internet yang menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar monitor. Anak- anak tersebut bermain pada saat jam pelajaran yang membuat mereka bolos sekolah. Sangat memprihatinkan perilaku tersebut karena dapat merusak masa tumbuh kembang anak. Saat anak bermain permainan seperti video games dan gadget, mereka akan menjadi sosok yang individualis dan dan tidak dapat bergabung dalam masyarakat.

Muslih menjelaskan bahwa di setiap permainan tradisional terdapat nilai kehidupan yang dapat dipetik dan di jadikan pelajaran bagi anak. Seperti pada permainan *congklak* yang mengajarkan tentang menabung, ada sebagian rezeki kita yang di pakai dalam 7 hari, ada sebagian dari rezeki kita juga yang dapat di tabung pada satu lubang yang paling besar dan ada sebagian rezeki kita juga yang dibagikan kepada orang lain. Karena di dalam rezeki yang kita punya juga terdapat hak dari orang lain. Kemudian *gasing*, di dalam permainan *gasing* mengajarkan tentang keseimbangan antara manusia dan tuhan, hidup tidak selalu memikirkan tentang dunia seperti bekerja dan bersenang-senang tetapi harus ingat kepada tuhan yang memberikan segala karunia serta nikmat yang ada di dunia. Permainan tradisional dapat di kategorikan menjadi 3 jenis, yaitu permainan tradisional yang bersifat olahraga, permainan tradisional yang bersifat nyanyian dan permainan tradisional yang bersifat mainan. Permainan yang bersifat olahraga seperti, *gobak sodor, tapak gunung, benteng asin*. Permainan yang bersifat nyanyian seperti, *ular naga, cublak-*

cublak suweng, hompimpa, cap cip cup, parepet jengkol. Permainan yang bersifat mainan seperti, congklak, gasing, peletokan.

Beliau juga menyampaikan bahwa lingkungan memiliki peran penting dalam berkembangnya sebuah permainan, Perbedaan lingkungan anak dapat mempengaruhi permainan apa yang mereka mainkan, jika anak tersebut tinggal di daerah perkampungan maka mereka tersebut cenderung memilih untuk bermain di luar rumah memainkan permainan tradisional seperti "*Benteng Asin, Gundu atau Bola Boi*" namun jika anak tersbut tinggal di pemukiman seperti *cluster* mereka akan cenderung memilih permainan modern seperti *video games* di dalam rumah tidak keluar rumah. Maka dari itu dapat dilihat lingkungan itu sendiri yang menyebabkan perilaku anak dalam bermain. Menurut Muslih orang tua juga berperan dalam mengarahkan dan mengawasi anak dalam berkembangnya kemajua zaman.

Melalui hasil wawancara ini penulis mendapatkan kesimpulan yaitu, di dalam permainan tradisional terdapat banyak sekali nilai kehidupan yang dapat dipetik. Kemudian fakta bahwa permainan tradisional mulai berkurang peminatnya di karenakan faktor lingkungan itu sendiri serta peran orang tua dalam membentuk kebiasaan anak. Sudah menjadi tugas bagi generasi penerus untuk dapat terus melestarikan permainan tradisional menggunakan metode yang dapat di dapat di terima yang bertujuan melestarikan salah satu warisan kebudayaan rakyat Indonesia.

3.1.1.2.! Wawancara Dengan Peneliti Bantenologi

Gambar 3. 2 Wawancara dengan Bapak Yadi Ahyadi

Penulis melakukan wawancara dengan bapak Yadi Ahyadi pada pada 26 September 2019 ini di Laboratorium Bantenologi yang berlokasi di Universitas Islam Negri Serang. Dalam kesempatan wawancara tersebut yang penulis mendapatkan informasi lebih rinci mengenai permainan tradisional Banten, jenis permainan tradisional Banten, cara bermainya, serta nilai-nilai dalam permainan. Penulis juga menemukan fakta mengenai pembagian permainan tradisional menjadi 3 karakteristik yaitu permainan kreatif, permainan ketangkasan serta permainan patriotik. Permainan kreatif mengajarkan untuk membuat alat main menggunakan bahan yang terdapat di alam, kemudian permainan ketangkasan berisi mengenai jenis permainan yang dapat melatih kemampuan khusus seperti di dalam permainan *gatrik* mengajarkan mengenai belajar berhitung. Dan

yang terakhir yaitu permainan patriotik permainan ini merujuk pada simulasi pelatihan militer sejak usia dini melalui permainan tradisional seperti permainan gobag yang mengajarkan kondisi saat di medan perang, bebentengan permainan yaitu permainan yang mengajarkan taktik serta muslihat dalam merebut benteng musuh. Menurut beliau permainan tradisional memiliki tujuan lain yaitu mengajarkan nilai-nilai yang kelak akan membentuk pelaku permainan tersebut memiliki karakter kepribadian yang baik, seperti dalam permainan congklak yang mengajarkan nilai-nilai kejujuran serta patuh pada aturan. Beliau menyebtukan bahwa sebetulnya permainan tradisional itu hampir terletak di setiap wilayah yang memiliki bekas kerajaan besar, karena aturan dari permainan tradisional itu hampir memiliki kesamaan, perbedaanya hanya terletak pada penyebutan namanya saja. Beliau sangat kondisi permainan tradisional yang tersebar di wilayah Banten ini mulai menurun peminatnya hal tersebut dikarenakan kurangnya pemahaman masyarakat, mulai menghilangnya ingatan-ingatan masyarakat tentang tata cara bermain permainan tradisional, serta kurang meratanya persebaran informasi mengenai permainan tradisional ini. kondisi ini sangat memprihatinkan atas kelangsungan permainan tradisional pada masa yang akan datang. Sebelum pulang penulis diberikan *file* teks pdf hasil penelitian beliau yang memuat informasi permainan tradisional.

Kesimpulan yang penulis dapat melalui wawancara ini adalah permainan tradisional itu tidak sekedar menjadi sarana untuk mendapatkan

kesenangan namun di dalamnya juga berisi tentang nilai-nilai kehidupan yang sangat baik untuk membentuk kepribadian yang baik. Melalui hasil wawancara ini penulis mendapatkan data yang diperlukan dalam menyusun isi konten dalam buku.

3.1.2.! Studi Eksisting

Penulis telah melakukan studi eksisting dengan menggunakan buku yang berhubungan dengan permainan tradisional untuk mengamati *layout*, warna, konten buku, tipografi, ilustrasi, dan *cover* pada buku gaya sebagai refrensi dalam perancangan buku.

1.! Buku Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia

Tabel 3. 1 Studi Eksisting Buku 1

Judul Buku	Buku Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia
Informasi Buku	Penulis : Aisyah Fad Ilustrasi : Perum Bukit Permai Penerbit : Naga Swadaya
Layout	Buku ini berukuran 22 x 15 cm, menggunakan 2 *column grid, margin :* 1,5 x 1 cm
Konten	Dalam buku ini terdapat 4 kategori

	dalam permainan tradisional, yaitu permainan tradisional dalam rumah, permainan tradisional luar rumah, permainan tradisional 17 Agustusan dan permainan dalam pramuka. Berisi tata cara bermain permainan berbentuk ilustrasi yang mudah dipahami serta berisi beberapa poin yang menunjukan nilai dan juga tingkat kesulitan dalam permainan.
Warna	Hitam dan putih.
Tipografi	Menggunakan font berjenis serif yang memiliki kesan dinamis seperti tulisan tangan.
Ilustrasi	Gaya ilustrasi yang di tampilkan dalam buku ini cukup mudah di pahami dan sangat interakif karena memeiliki beberapa bantuan dalam memahami peraturan dalam permainan yang sedang

	berlangsung.
Cover	*Cover* : menggunakan warna kuning, putih dan biru muda. Ilustrasi menjadi background buku. Judul buku berada di tengah halaman.

Gambar 3. 3 Contoh Bagan Konsep

(Sumber: Cerdas Interaktif Penebar Swadaya, 2014)

2.! Buku Ensiklopedia Negeriku Permainan Tradisional

Tabel 3. 2 Studi Eksisting Buku 2

Judul Buku	Ensiklopedia Negriku : Permainan Tradisional

Informasi Buku	Penulis : Dian Kristiani Ilustrasi : Wawan Kungkang Penerbit : Bhuana Ilmu Populer Kelompok Gramedia
Layout	menggunakan 2 *column grid, margin :* 1,5 x 1 cm
Konten	Berisi permainan dasar untuk anak sd kelas 1-6 seperti permainan ramai-ramai, bermain dengan tali, permainan duduk santai, permainan tebak-tebakan, dan permainan hari kemerdekaan. Ilustrasi yang di tunjukan sesuai dengan target usia. Cukup detail dalam proses penggambaran.
Warna	*Background* : kuning, ungu, putih Karakter : berwarna, warna sesuai dengan target usia yaitu anak sd kelas 1-6.
Tipografi	Menggunakan font berjenis serif

Ilustrasi	Di dalam buku ini memuat ilustrasi mengenai permainan tradisional yang menarik untuk anak usia 1-6 SD, namun permainan ini tidak menjelaskan secara detail seperti makna dan nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional. Karakter tidak memiliki kesamaan dalam tokoh.
Cover	*Cover* : menggunakan warna kuning, putih dan biru muda. Hijau, merah, dan oranye. Ilustrasi menjadi background buku. Judul buku berada di tengah halaman.

Gambar 3. 4 Buku Ensiklopedia Negeriku Permainan Tradisional
(Sumber: PT Bhuana Ilmu Populer)

3.! Buku Permainan Tradisioanl Anak Kabupaten Serang, Nilai-nilai Luhur : Kreatif, Patriotik, dan Ketangkasan.

Tabel 3. 3 Studi Eksisting Buku 3

Judul Buku	Buku Permainan Tradisioanl Anak Kabupaten Serang, Nilai-nilai Luhur : Kreatif, Patriotik, dan Ketangkasan.
Informasi Buku	Penulis : Yadi Ahyadi Ilustrasi : Dokumentasi pribadi

	berupa foto Penerbit : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Serang
Layout	Menggunakan 2 *column grid, margin :* 1,5 x 1 cm
Konten	Buku ini berisi informasi berbentuk teks yang menjelaskan mengenai pengertian permainan tujuan permainan, karakteristik permainan tradisional, daerah persebaran permainan, jenis permainan berdasarkan 3 karakteristik (permainan kreatif, permainan ketangkasan, dan permainan patriotik). Hal lain yang dapat ditemukan buku ini menerangkan mengenai nilai-nilai kehidupan yang termuat dalam permainan tradisional
Warna	Background : hitam & putih Foto berwarna

Tipografi	Menggunakan *font sans serif*
Ilustrasi	Berisi foto yang hanya menjelaskan beberapa jenis permainan
Cover	Cover : menggunakan warna kuning, putih dan biru muda. Hijau, merah, dan oranye. Ilustrasi menjadi background buku. Judul buku berada di tengah halaman

Gambar 3. 5 Permainan Tradisional Anak Kabupaten Serang

3.1.3.! Konten Buku

Konten buku akan berisi 4 *chapter* 3 bagian berisi informasi seputar permainan mulai dari sejarah, pentingnya permainan, permainan tradisional Banten. dan konten terakhir akan memuat informasi mengenai jenis permainan berdasarkan

karakter beserta contoh permainan, di dalam contoh permainan akan dimuat konten lebih dalam lagi seperti tata cara membuat mainan, bagian mainan, tata cara bermain, nilai & manfaat dari permainan.

3.1.4.! Konten Isi

Pemetaan konten isi ini berdasarkan pengarahan dari Yadi Ahayadi selaku peneliti permainan tradisional Banten.

Tabel 3. 4 Konten Perancangan

PART 1 Pengenalan	Pengantar Penyusun
	Sambutan Peneliti Kebudayaan Banten
	Daftar Isi
	Chapter 1 – Sejarah Permainan Tradisional
	Chapter 2 – Pentingnya Permainan Tradisional a.! Pengertian Permainan b.! Tujuan Permainan c.! Manfaat Bermain d.! Nilai Permainan
	Chapter 3 – Permainan Tradisional Banten a.! Permainan Tradisional Banten

	b.! Daerah Sebaran c.! Karakter P.T. Banten -! Permainan Kreatif -! Permainan Ketangkasan Permainan Patriotik
PART 2 Kaulinan Budak : Pembagian Permainan Berdasarkan Karakter	Chapter 1 – Permainan Kreatif a.! Pengertian b.! Karakteristik c.! Nilai dan Manfaat d.! Contoh Permainan (miniman 6 – 10) -! *Mobilan* -! *Bebedilan* -! *Dogdog Lojor* -! *Terompet* -! *Gasing, Panggal* -! *Kitiran* Cara Bermain
	Chapter 2 – Permainan Ketangkasan a.! Pengertian b.! Karakteristik c.! Nilai dan Manfaat d.! Contoh Permainan (mininal 6 –

	10) -! *Bapangan* -! *Celowokan* -! *Bebedilan* -! *Terwengkal* -! *Batok – batokan* -! *Gatrik* e.! Cara Bermain
	Chapter 1 – Permainan Patriotik a.! Pengertian b.! Karakteristik c.! Nilai dan Manfaat d.! Contoh Permainan (mininal 6 – 10) -! *Tam-tam Buku* -! *Gamsit* -! *Bentengan* -! *Gobag* -! *Rokrokan* -! *Tum-tum Rujak* -! *Oplet-opletan* -! *Kurung-kurung Maje* Cara Bermain

3.2.! Metodologi Perancangan

Menurut Haslam (2006) dalam bukunya serorang desainer grafis yang handal mampu mengatur sebuah jarak dari pendekatan menuju ke arah mendesain sebuah buku. Pendekatan tersbut terbagi menjadi empat metode yaitu (hlm. 23)

3.2.1.! Documentation

Memberikan gambaran sisi luar dari internalisasis dalam fikiran. Dokumentasi memiliki arti yaitu rekaman atau informasi yang akan bertahan melalui teks dan gambar. Melalui tahapan dokumentasi penulis mendapatkan data berupa informasi mengenai jejak permainan tradisional melalui buku, penulis juga mendapatkan fakta mengenai permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan melalui observasi di lapangan.

3.2.2.! Analysis

Analytical thinking merupakan hal penting yang diperlukan dalam merancang buku. Terutama pada jenis buku yang memuat informasi yang kompleks dan faktual. Pendekatan ini sangat dibutuhkan untuk mendapatkan struktur yang tepat untuk menyampaikan informasi yang tepat kepada pembaca. Melalui tahap ini penulis menganalisa data yang telah di dapatkan untuk menentukan konten yang berada dalam buku.

3.2.3.! Expression

Pendekatan ekspresi dan emosi dari penulis atau perancang. Dimana selain menggunakan interpretasi perancang sendiri, tetapi juga memposisikan diri

sebagai pembaca. Hal ini kemudian berkembang ke dalam sisi *visual* dalam perancangan buku. Melalui tahapan ini penulis mendapatkan visual berupa elemn desain yang akan digunakan, penentuan karakter dalam buku, warna yang yang akan digunakan dan juga layout yang akan diterapkan.

3.2.4.! Conceptual

Pendekatan *conceptual* ini bertujuan untuk menggali "*big idea*" sebagai acuan dalam merangkum pesan. pendekatan ini menghasilkan ide grafis dan informasi yang kompleks menjadi sebuah ringkasan yang menghibur. konseptual ini digunakan dalam cakupan yang lebih luas apabila digunakan untuk merancang serangkaian bagian dalam buku yang tentunya mempunyai kesamaan dalam hal *visual* atau hal lainnya.