



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 III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis selama melakukan perancangan tugas akhir adalah metode kualitatif. Menurut Yusuf (2014), metode penelitian kualitatif merupakan proses penelitian yang bersifat naratif dan menyeluruh, dengan tujuan untuk mencari pengertian-pengertian tertentu dibalik makna yang terjadi pada suatu fenomena. (hlm. 329). Peneliti menekankan fokus fenomena pendidikan sekolah dasar. Dalam hal ini, penulis melakukan penelitian pada sistem pendidikan sekolah dasar guna mengetahui adanya kebutuhan tenaga pengajar terhadap media informasi pendukung wawasan pembelajaran melalui permainan tradisional.

3.1.1. Wawancara

Proses pengumpulan data berupa wawancara yang penulis lakukan dalam penelitian tugas akhir dilakukan dalam 2 metode yaitu wawancara terencana-tidak terstruktur dan wawancara bebas. Menurut Yusuf (2014) Wawancara terencana tidak-terstruktur adalah proses pengumpulan data yang dilakukan dalam percakapan langsung oleh narasumber secara tatap muka dan berlangsung secara alami. Penulis menyiapkan terlebih dahulu pertanyaan sebelum melakukan kegiatan wawancara. Sedangkan wawancara bebas penulis lakukan secara spontan bersamaan dengan observasi.

Untuk mendapatkan data yang dapat mendukung penelitian, penulis melakukan wawancara terhadap Endi Agus Riyono selaku Penyelenggara Pameran dan gelar Permainan Tradisional, Esther Wirawan selaku Kepala Program Edukasi Yayasan Institut Surya, Ali Haedar, Muhammad Syukron, dan Nabhani selaku Kepala Sekolah Dasar:

1. Berdasarkan wawancara penulis kepada Endi Agus Riyono selaku ketua penyelenggara Pameran dan gelar Permainan Tradisional dengan tema Menyelami Kegairahan Masa Kecil di Bentara Budaya Jakarta tanggal 26 Februari 2017, Endi memaparkan peran dari permainan tradisional dalam tumbuh kembang anak. Menurutnya, di dalam permainan tradisional, anak terpancing untuk bisa belajar bersosialisasi, mengenal diri, dan mengenal alam dalam asyiknya bermain. Ketika anak memainkan permainan tradisional, anak dihadapkan dengan lawan main yang juga orang lain. Sementara dalam permainan modern khususnya gadget, anak dihadapkan dengan komputer atau robot sebagai lawan main. dalam permainan modern, anak diberikan kemampuan untuk mengulang kembali (*undo*) permainan yang kalah. Hal ini membuat anak tidak mampu menerima kekalahan serta anak tidak terlatih untuk bertanggung jawab dalam sportifitas.



Gambar 3. 1. Wawancara kepada Endi Aras
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Beliau juga mengungkapkan keprihatinannya terhadap kondisi permainan tradisional yang semakin terkikis. Dalam pembaharuan permainan tradisional ke dalam permainan moderen seperti pada gasing, ada degradasi nilai moral didalamnya. Anak-anak zaman dahulu membuat gasing dengan bahan batang pohon dan buah-buahan kering. Dalam kegiatan tersebut, ada kreatifitas dan sifat-sifat kompetitif didalam kebersamaan. Ada relasi yang terjadi antara anak dengan alam dan anak akan menyadari keberadaan Tuhan dari alam ciptaanNya. Anak akan senantiasa menghargai alam dan turut ambil bagian dalam pelestariannya. Sementara dalam permainan yang sudah diperbaharui seperti gasing modern, anak hanya akan mendapat keseruan dari media permainan yang bisa didapat di toko. Disamping materi pembentuk mainan modern yang tidak ramah lingkungan seperti plastik, relasi anak dengan alam juga

terbatas. Kreatifitas anak pun tidak terlatih seoptimal apa yang permainan tradisional ajarkan.

Endi mencurahkan waktu dan pikirannya guna pelestarian dan pengembangan permainan tradisional Indonesia. Karena jika permainan tradisional hilang di masyarakat, yang hilang bukan hanya permainannya. Tetapi kearifan budaya ajaran nilai moral seperti kesederhanaan, tanggung jawab, tenggang rasa, dan lain-lain akan hilang juga. Kesimpulannya, Endi menyatakan bahwa nilai-nilai budi pekerti mampu diajarkan dalam keseharian anak melalui permainan tradisional. Endi sedang dalam usaha penyelenggaraan program sosialisasi mengenai nilai moral dibalik permainan tradisional di kota-kota besar di Indonesia. Salah satu usaha sosialisasinya adalah pameran yang bertajuk Menyelami Kegairahan Masa Kecil.

2. Wawancara selanjutnya dilakukan terhadap Esther Wirawan selaku Psikolog khusus Edukasi juga Kepala Program Edukasi Yayasan Institut Surya, untuk mengetahui peran permainan tradisional Indonesia dalam ranah edukatif. Wawancara dilakukan pada tanggal 11 Maret 2017 di Summarecon Mall Serpong. Esther memberikan perspektif dari sisi tenaga pengajar bimbingan konseling, mengenai pentingnya permainan tradisional Indonesia di lingkungan sekolah.

Menurutnya, tenaga pengajar memang peduli dengan aktifitas anak-anak di sekolah. Baik orangtua, maupun guru mempunyai tanggung jawab untuk merancang dan memantau berbagai macam kegiatan yang

dapat membantu tumbuh kembang anak. Salah satunya penyediaan sarana-prasarana berbasis permainan yang bermanfaat. Esther juga mengemukakan adanya keresahan guru di sekolah-sekolah mengenai bergesernya nilai-nilai moral seperti *bullying*, pornografi, serta perselisihan-perselisihan yang menyebabkan kerugian pada tumbuh kembang anak. Hal ini menuntut para tenaga pengajar untuk melakukan perancangan strategi pembelajaran secara preventif.

Hadirnya media informasi mengenai permainan tradisional dan nilai moral yang terkandung didalamnya tentu membantu para pengajar untuk menyediakan fasilitas permainan tradisional sebagai sarana belajar, bahkan di saat-saat bermain anak di lingkungan sekolah. Hal ini menginspirasi para guru untuk menyediakan tempat main dan mendukung pengembangan metode pembelajaran yang sudah di desain oleh tenaga pengajar.

Menurut Esther, jika media informasi tersebut hadir pada orangtua, maka pihak sekolah hanya tinggal mengoptimalkan pendidikan karakter dari segi fasilitas karena diluar sekolah pun anak sudah terpapar dengan permainan yang sangat bermanfaat. Dan itu langsung dari rekomendasi orangtuanya. Esther merekomendasikan 18 Nilai Karakter Budaya Bangsa oleh Kemendiknas sebagai fokus dari konten media informasi permainan tradisional. Hal ini dikarenakan nilai moral budaya dalam permainan tradisional ada keterkaitan dengan pendidikan karakter di sekolah, di rumah, dan masyarakat.

Kesimpulan wawancara penulis terhadap Esther berupa, wawasan mengenai permainan tradisional diperlukan oleh orangtua guna menginspirasi pengembangan pembelajaran pendidikan karakter budaya bangsa di sekolah.

3. Penulis juga melakukan wawancara kepada Ali Haedar selaku kepala Sekolah Dasar Swasta Islamic Village Karawaci, pada tanggal 1 Maret 2017. Penulis mengadakan wawancara kepada kepala sekolah guna mengetahui proses penanaman 18 Nilai Karakter Bangsa dalam lingkungan sekolah, kondisi permainan tradisional di sekolah, serta keterbutuhan media penunjang wawasan Permainan Tradisional dalam pembelajaran.



Gambar 3. 2 Wawancara kepada Ali Haedar
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

Menurut Ali, seperti yang sudah tercantum dalam buku Panduan Pendidikan Karakter Budaya Bangsa, penerapan 18 Nilai Karakter Budaya Bangsa disisipkan dalam materi pembelajaran dan keseharian lingkungan budaya sekolah. Beberapa nilai bertajuk kenegaraan dan nasionalisme seperti cinta tanah air, diwujudkan dalam rutin apel upacara, menyanyikan

lagu wajib nasional, dan perayaan hari Kartini. Sedangkan nilai yang bertajuk religiusitas diterapkan dalam budaya agamis sekolah seperti salam, dan sholat berjamaah rutin. Sekolah merancang program PHBN atau Perayaan Hari Besar Nasional guna menciptakan anak cerdas namun juga cinta tanah air.

Menurut Ali, penanaman nilai karakter harus dilaksanakan secara rutin baik dalam kegiatan formal maupun informal. Dalam tumbuh kembang anak, tenaga pengajar seperti guru dan orangtua harus terus menerus mengingatkan anak karena pendidikan karakter adalah proses berkelanjutan. Guru dan orangtua harus bekerja sama dalam kegiatan tersebut. Di sekolah, Penilaian pendidikan karakter pun sifatnya subjektif dan kualitatif. Pengamatan kualifikasinya di utarakan dalam huruf, bukan dengan angka.

Adapun kegiatan bermain permainan tradisional di lingkungan sekolah oleh murid dilakukan pada saat peringatan hari kebangsaan 17 Agustus. Permainan seperti gobak sodor, dampu, bentengan, dan adu balap batok kelapa diperlombakan dalam program perayaan hari besar. Selepas itu permainan tradisional dimainkan saat jam istirahat. Sekolah juga menyediakan fasilitas bermain permainan tradisional seperti tapak gunung di area lapangan.

Ali mengkonfirmasi bahwa permainan tradisional memang kaya akan pengetahuan. Ada unsur motorik halus, dan nilai-nilai afektif yang melatih kemampuan bersosialisasi. Baginya permainan tradisional

mungkin memang sudah tidak modern, namun juga tidak merugikan. Menurut Ali, kegiatan penanaman nilai moral dibalik permainan tradisional harus dikondisikan melalui perantara komunitas pecinta permainan tradisional. Anak tidak bisa langsung membacanya dari buku, sama halnya dengan orangtua dalam kondisi tertentu. Anak harus menikmati proses pembelajaran nilai moral melalui pengetahuan memori. Baik itu dengan memainkan permainan tradisional langsung, ataupun melakukan kunjungan pembelajaran kepada suatu komunitas yang memberdayakan permainan tradisional.

Ali menyatakan bahwa media informasi terkait edukasi nilai moral dibalik permainan tradisional akan sangat membantu sekolah apabila konten didalamnya memuat pembelajaran yang dikaji dari bermacam permainan. Khususnya dalam pembelajaran moral afektif berkarakter karena pendidikan tersebut termasuk dalam ranah kompetensi sosial. Ali juga menerangkan bahwa upaya menghadirkan permainan anak juga termasuk dalam program penanaman budaya dengan bermain, sambil diajarkan makna dan nilainya.

4. Wawancara selanjutnya dilakukan terhadap Muhammad Syukron selaku kepala Sekolah Dasar Islam Swasta Nurul Hikmah, di kediamannya di Dukuh Pinang pada tanggal 20 Maret 2017. Tujuan wawancara guna mengetahui kondisi permainan tradisional di sekolah, serta keterbutuhan media penunjang wawasan Permainan Tradisional dalam pembelajaran di sekolah swasta.



Gambar 3. 3. Wawancara kepada Muhammad Syukron
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

Menurut Syukron, 18 Nilai Karakter Budaya Bangsa sudah di implementasikan di sekolah sesuai dengan buku panduan pelaksanaan pendidikan karakter. Namun kendala yang ditemui guru selama pelaksanaan pendidikan karakter adalah pengaruh pergaulan anak di lingkungan luar rumah maupun di luar sekolah. Adanya kecenderungan anak untuk mengikuti budaya luar sementara nilai-nilai yang menunjukkan identitas bangsa dalam perilaku keseharian semakin terkikis.

Sebagai tindakan preventif dalam pengembangan pembelajaran pendidikan karakter di sekolah, budaya perilaku, perkataan, sikap keseharian penghuni sekolah baik tenaga pengajar dan peserta didik harus mencerminkan sikap karakter budaya bangsa. Hal ini membentuk budaya sekolah sebagai salah satu metode yang mampu mengajarkan nilai-nilai budaya karakter bangsa secara tidak langsung dalam keseharian. Namun usaha di sekolah saja tidak cukup. Di luar sekolah pun tumbuh kembang anak harus dipantau sangat ketat.

Syukron juga menjelaskan bahwa guru-guru juga menyadari adanya potensi dalam permainan tradisional Indonesia sebagai media pembelajaran 18 Nilai Karakter Budaya Bangsa. Di lingkungan sekolah, fasilitas yang menunjang kegiatan bermain permainan tradisional dibangun di area lapangan dan juga di dalam kelas seperti, dakon, bentengan, galah, congklak dan sebagainya. Hal ini adalah usaha guru dalam memantau tumbuh kembang anak secara preventif di sekolah. Dengan menyediakan tempat main khususnya permainan tradisional, ada wadah bagi anak untuk belajar sambil berinteraksi, dan bersosialisasi bermain, juga mengantisipasi bermacam kegiatan-kegiatan negatif yang dapat mengancam tumbuh kembang karakter budaya bangsa pada anak. Selain itu, permainan tradisional juga disisipkan dalam pembelajaran alam di kegiatan pramuka.

Syukron menyatakan bahwa buku penunjang wawasan mengenai permainan tradisional Indonesia sangat dibutuhkan oleh tenaga pengajar di sekolah. Hal ini dikarenakan kurangnya wawasan guru dalam mengoptimalkan pendidikan karakter budaya bangsa dalam pembelajaran formal maupun informal khususnya melalui permainan tradisional. Guru menyediakan tempat main bagi anak-anak bermain sambil belajar, namun guru mengalami kesulitan dalam memberikan pemahaman mengenai nilai-nilai moral di baliknya. Syukron juga menambahkan bahwa hadirnya sebuah media informasi penunjang wawasan mengenai permainan

tradisional dapat menjadi jembatan bagi guru dan orangtua dalam memberikan pemahaman pada Anak.

5. Wawancara selanjutnya penulis lakukan terhadap Nabhani selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Medang, di lokasi sekolah di kawasan Perumahan Medang Lestari pada tanggal 24 Maret 2017. Wawancara dilakukan guna mengetahui keterbutuhan media penunjang wawasan permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah negeri.



Gambar 3. 4. Wawancara kepada Nabhani

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Menurut Nabhani, salah satu penyebab tergerusnya permainan anak adalah lahan bermain yang semakin sempit. Disamping itu populasi penduduk semakin banyak dan padat. Hal ini mendorong pengembang modern untuk memproduksi permainan yang lebih seru dan menyenangkan dalam teknologi canggih yang terjangkau oleh anak. Sehingga, anak akan cenderung kecanduan terhadap nikmatnya konten

digital yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Kegiatan ini tentu mengganggu proses belajar dalam tumbuh kembang anak baik dalam ranah karakter maupun pengetahuan. Guru sebagai orangtua, tidak bisa melarang, namun harus membatasi sejauh apa pengaruh teknologi mengambil alih waktu anak. Oleh karena itu, sekolah tentu menyediakan lahan untuk anak bermain sambil belajar. Pemanfaatan lahan bermain anak salah satunya hadir dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.

Pelaksanaan pendidikan karakter budaya bangsa di sekolah dasar negeri juga dilaksanakan sesuai dengan buku panduan pendidikan karakter. Namun, yang menjadi kendala utama dalam pembelajaran di sekolah negeri adalah kualitas dari tenaga pengajar seperti kemampuan guru yang belum memadai dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik.

Menurut Nabhani, permainan tradisional dapat dijadikan metode penyampaian ilmu pengetahuan dalam pembelajaran tematik. Dimana guru sebagai pendidik dapat mengaplikasikan pemahaman secara kolaboratif dan elaboratif. Adanya buku penunjang wawasan guru tentu membantu guru dalam menginspirasi metode ajar baru baik di secara formal maupun non-formal dalam lingkungan sekolah.

Dari keterangan berbagai narasumber dalam wawancara, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

- a) Nilai-nilai budi pekerti mampu diajarkan kepada anak melalui Permainan Tradisional.

- b) Dalam tumbuh kembang anak, tenaga pengajar seperti guru dan orangtua harus terus menerus mengingatkan anak karena pendidikan karakter adalah proses berkelanjutan.
- c) Guru menyediakan tempat main sebagai upaya preventif anak terhadap bergesernya nilai moral budaya dalam keseharian. Namun guru mengalami kesulitan dalam memberikan pemahaman mengenai nilai-nilai moral dibaliknya.
- d) Guru mengharapkan adanya kerjasama antara orangtua, masyarakat dan para tenaga didik di sekolah dalam memantau tumbuh kembang karakter anak.
- e) Adanya kebutuhan orangtua mengenai wawasan penunjang pembelajaran untuk mengajarkan nilai-nilai karakter budaya bangsa khususnya melalui permainan tradisional.
- f) Disaat yang sama, adanya fenomena kondisi permainan tradisional yang semakin terkikis. Hal ini diikuti oleh degradasi nilai-nilai kearifan moral budaya pada permainan modern. Kedua hal ini mengindikasikan pentingnya mengenali dan mencintai budaya sendiri sehingga generasi muda peduli dan mampu melestarikan.

Untuk menjawab kebutuhan orangtua, penulis menentukan topik perancangan tugas akhir berupa buku edukasi mengenai Permainan Tradisional Jawa Barat sebagai media penunjang wawasan Orangtua.

3.1.2. Observasi

3.1.2.1. Sekolah Dasar

Selain wawancara, penulis juga melakukan observasi terhadap kondisi fasilitas permainan tradisional di lingkungan pembelajaran di sekolah. Penulis mengunjungi Sekolah untuk mengetahui adakah pemahaman tentang permainan tradisional yang diberikan kepada siswa oleh tenaga pengajar. Selain itu penulis juga berbincang dengan beberapa tenaga pengajar di sekolah untuk mengetahui pentingnya permainan tradisional serta pendidikan karakter bagi tumbuh kembang anak.



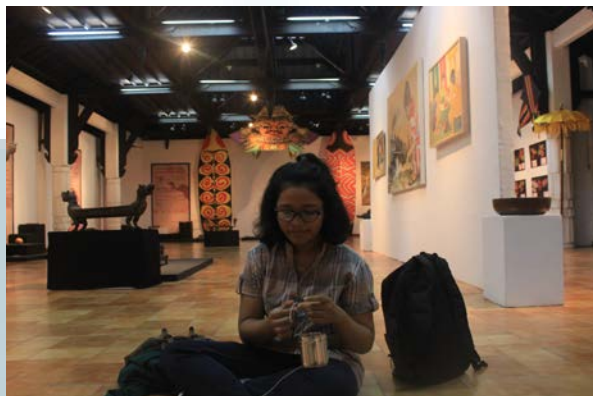
Gambar 3. 5. Kunjungan ke SDS Islamic Village
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 3. 6. Kunjungan ke SDN 1 Medang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

3.1.2.2. Pameran Permainan Tradisional

Selain itu penulis juga melakukan kunjungan terhadap pameran permainan tradisional diantaranya Pameran bertajuk Menyelami Kegairahan Masa Kecil yang diadakan di Bentara Budaya Jakarta tanggal 22-28 Januari 2017. Menurut Yusuf (2014) Tipe observasi yang penulis lakukan adalah *Non-Participation Observer* dalam observasi tidak terstruktur. Artinya penulis sebagai pengamat melakukan observasi secara fleksibel terhadap suatu keadaan guna memperoleh data yang dapat langsung dirasakan dengan indera (hlm.388). Penulis mengamati suasana dan atmosfer yang dibangun dalam Pameran. Panitia dari pameran berusaha untuk membangun suasana yang asik, seru, namun tetap elegan, megah, dan kekentalan budaya yang terasa sangat kaya. Penulis juga mengamati beragam macam permainan yang dipamerka dan bagaimana permainan tersebut disajikan.



Gambar 3. 7. Kunjungan ke Pameran dan Gelar Permainan Tradisional 2017
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

3.1.2.3. Komunitas Hong

Penulis melakukan observasi pada Komunitas Hong Pekarangan Ulin di daerah Bandung, Jawa Barat untuk mengetahui lebih lanjut mengenai kondisi permainan tradisional di lingkungan asli perkampungan Sunda yang masih asri. Selama 8 Hari, penulis mengumpulkan banyak referensi visual dari lingkungan perkampungan yang berupa perilaku anak-anak dalam memainkan permainan Tradisional, pakaian tradisional yang mereka pakai dalam keseharian, vegetasi yang tumbuh di daerah tersebut, suasana semarak dalam bermain dan bersosialisasi, serta material-material yang dapat dijadikan elemen dalam pembuatan gaya visual dalam buku.



Gambar 3. 8. Kunjungan ke Komunitas Hong Bandung

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Penulis juga berkesempatan untuk berjumpa dan berbincang-bincang dengan Zaini Alif selaku peneliti mainan dan permainan tradisional Indonesia, juga Pendiri dari Pekarangan Ulin Komunitas Hong. Beliau membahas memang pendidikan karakter sangat penting bagi generasi muda bangsa untuk bisa hidup harmonis, mencintai sekaligus melestarikan kebudayaan Tanah Airnya sendiri. Beliau juga sudah melakukan penelitian mengenai nilai-nilai Pendidikan Karakter Budaya

Gambar 3. 10. Buku Ajar dan Buku Siswa

(Sumber: Kemendikbud, 2015)

Kedua buku tersebut adalah media pembelajaran tematik yang terpadu dalam kurikulum 2013. Buku ini digunakan untuk kelas 3 SD atau MI. Buku guru memuat kolom penilaian tematik dalam tiap kegiatan dan pembahasan pada buku. Buku guru menjadi pendamping praktik guru untuk memantau kegiatan pembelajaran secara terstruktur. Serta buku siswa berisi rangkaian latihan sederhana dan soal-soal pembelajaran yang terkait dengan tema Permainan Tradisional. Dikarenakan buku ini hanyalah pembelajaran tematik, materi mengenai Permainan Tradisional yang disusun dalam buku tidak disajikan dengan detail. Permainan Tradisional dikenalkan dengan sangat sederhana dan itupun sedikit jumlahnya. Beberapa sekolah seperti SDS Islam Nurul Hikmah menggunakan perpaduan antara KTSP dengan K13 sebagai kurikulum pembelajaran. Menurut Syukron dalam wawancaranya, buku penunjang pembelajaran dari K13 masih sangat sulit ditemukan karena adanya masalah pendistribusian buku ajar.

2. Buku komik mengenai 18 Nilai Karakter Budaya Bangsa



Gambar 3. 11. Komik Nilai Nilai Karakter Bangsa

(Sumber: Luxima, 2016)

Buku ini adalah buku yang mengajarkan 18 nilai karakter bangsa melalui komik untuk ditargetkan langsung kepada peserta didik. Tim Luxima menerbitkan buku komik ini pada Oktober 2016 dalam bentuk 18 edisi komik dengan tema dari nilai berbeda-beda.

3. Buku Kumpulan Permainan Tradisional Anak Indonesia



Gambar 3. 12. Kumpulan Permainan Tradisional Indonesia
(Sumber: Cerdas Interaktif Penebar Swadaya, 2014)

Buku ini diterbitkan oleh Cerdas Interaktif Penebar Swadaya Group. Berisikan daftar permainan yang dikategorisasikan dalam 4 grup. Yaitu permainan tradisional dalam rumah, luar rumah, permainan 17 Agustusan dan Permainan dalam pramuka. Batasan bahasan dari konten buku adalah adanya bagian ‘cara bermain’ dan ‘pengembangan’ dalam setiap permainan yang dibahas. Pembagian penilaian permainan dibatasi pada aspek motorik, kognitif dan afektif anak tanpa menghadirkan sejarah dan nilai moral yang membudaya sebaliknya. Gaya visual cukup menarik namun buku hanya sebatas kumpulan banyak permainan dengan panduan cara main saja..

4. Buku Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional.



Gambar 3. 13. Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional

(Sumber: Javalitera 2012)

Buku ini menghadirkan deskripsi berbentuk permainan dan manfaat permainan sebagai konten. Buku terbitan Javalitera ini mempunyai 162 halaman berisikan variasi permainan yang dibatasi dalam jumlah tertentu. Manfaat permainan dikhususkan untuk kemajuan tumbuh kembang anak. Namun penyajian informasi yang disampaikan masih sangat-sangat kurang. Tidak ada konsistensi dalam penggunaan gaya visual, beberapa gambar diambil dari internet secara mentah-mentah, serta ilustrasi tidak memudahkan pembaca memahami informasi di dalamnya.

3.2. Metodologi Perancangan

Dalam Perancangan buku Edukasi Permainan Tradisional Jawa Barat, penulis membagi tahap proses perancangan menjadi 5 bagian utama (Salisbury, 2004, hlm. 74-88):

1. *Concept and Ideas*

Pada tahap ini, penulis menggagaskan ide yang sesuai ke dalam konsep perancangan buku edukasi Permainan Tradisional Jawa Barat. Penulis

melakukan *mindmapping*, *brainstorming*, *explorasi eksperimen*, yang kemudian berujung pada gagasan yang mendasari pembuatan karya.

2. *Form*

Penulis menentukan format dari buku edukasi Permainan Tradisional Jawa Barat baik dari ukuran, penggunaan, bentuk fisik, jenis informasi, dan teknik eksekusi.

3. *The Sequential Image*

Setelah penulis mendapatkan data berupa konten buku, penulis membuat *flatplan* serta *storyboard* atau *thumbnails*. Tahap *Flatplans* penulis diharuskan untuk membuat *Flatplans* yang terdiri dari kotak yang disusun sebagai teknik pemetaan halaman. Lalu *Thumbnail* atau sketsa kasar dibuat diatas kotak-kotak tersebut dengan tujuan untuk mengetahui apakah pas porsi konten terhadap besarnya halaman. Selain itu penulis juga melakukan penyuntingan pada data konten buku.

Di tahap *Editing* penulis harus memotong, mengatur, dan merancang tempo baca yang tepat dari banyaknya data yang masih mentah. Penulis harus menentukan *key element* dari banyak halaman untuk dijadikan bahan pembuatan ilustrasi. Penulis juga harus mengatur tempo baca dalam struktur penyampaian informasi agar para pembaca tetap tertarik selama membaca buku sampai akhir halaman.

4. *Words & Pictures*

Penulis juga berusaha untuk merancang sebuah buku edukasi yang seimbang antara gambar dan dan teks. Hal ini dimaksudkan agar media dapat menyuarakan informasi secara bersamaan. (Salisbury, 2004, hlm.84)

5. Dummy Books

Di tahap akhir penulis membuat sebuah *dummy* atau tes cetak sebagai percobaan untuk mengetahui apakah audiens dapat menikmati sajian informasi dari buku secara nyaman atau tidak, baik dari desain maupun dari susunan konten. Pembuatan *dummy* juga dimaksudkan agar penulis mengetahui adakah kesalahan-kesalahan tertentu yang terdeteksi pada media konvensional seperti kertas.

UMMN