

**PERANCANGAN BUKU EDUKASI PERMAINAN TRADISIONAL DI JAWA BARAT  
UNTUK ANAK-ANAK  
BOOK DESIGN OF EDUCATION TRADITIONAL GAME IN WEST JAVA  
FOR CHILDREN**

Aufar Irsadenna Dzikra Himawan, Taufiq Wahab, S.Sn., M.Sn

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom  
aufar.denna@gmail.com , taufiqwahab.twa08@gmail.com

---

**Abstrak**

Banyak anak-anak sekarang yang tidak mengetahui permainan tradisional dari Indonesia yang tidak kalah menarik dengan mainan-mainan yang ada pada saat ini. Salah satu faktor anak-anak tidak mengenal permainan tradisional yaitu orangtua mereka yang menganggap bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang sulit untuk dicari dan dibuat. Dikarenakan bahan-bahan utama dalam pembuatannya pada saat ini semakin sulit untuk ditemukan. Maka dari itu demi meningkatkan minat anak terhadap permainan tradisional dan mengubah pandangan orangtua terhadap permainan tradisional, dibuatlah buku edukasi permainan tradisional dengan memberikan solusi untuk para orangtua dan anak agar dapat membuat permainan tradisional menggunakan bahan-bahan alternatif.

**Kata Kunci:** Buku, Permainan Tradisional, Anak-anak, Jawa Barat

---

**Abstract**

*Many children do not know traditional games from Indonesia that are no less interesting than the toys that exist at this time. One factor of children not knowing traditional games is, their parents think that traditional games are games are difficult to find and make. Because the main ingredients in the making at this time are increasingly difficult to find. Therefore, to increase children's interest in traditional games and change parents' views of traditional games, Traditional game education books were made by providing solutions for parents and children to be able to make traditional games using alternative ingredients.*

**Keywords:** Book, Traditional Game, Children, West Java

---

**1. Pendahuluan**

Permainan tradisional merupakan aktifitas yang di lakukan anak untuk mendapatkan kesenangan. Namun dengan kesibukan orang tua membuat para orang tua tidak sempat untuk mengajak dan mengajarkan permainan tradisional tersebut. Orang tua lebih memilih untuk mengajarkan permainan yang *modern* karna di anggap lebih mudah dan tidak merepotkan. Oleh karena itu di harapkan dengan di rancanganya buku ini akan merubah pandangan terkait permainan tradisional dan meningkatkan minat para orang tua dan anak pada permainan tradisional.

**2. Dasar Teori Perancangan**

Gambar atau ilustrasi sangat berperan penting dalam proses belajar membaca anak, menulis dan juga dapat membantu anak belajar untuk lebih mengenal hal-hal baru. Anak-anak sangat tertarik dengan gambar yang menarik, sehingga biasanya buku bergambar akan lebih memotivasi mereka untuk belajar. Dengan buku bergambar, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami pengalaman dari cerita, karna dengan di tambahnya gambar yang menarik perhatian anak akan dapat di peroleh. Seperti yang di katakan Stewing (1980:57) Buku bergambar adalah sebuah buku yang berisikan cerita dengan gambar. Kedua ini bekerja sama

untuk menghasilkan cerita dengan ilustrasi gambar. Biasanya buku-buku bergambar bertujuan untuk mendorong anak untuk lebih mengapresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain ceritanya secara verbal dan harus menarik, buku bergambar juga harus mengandung gambar yang menarik sehingga mempengaruhi minat anak untuk membaca.

### 3. Metode, Hasil, dan Media Perancangan

#### Metode Penelitian

Dalam menyempurnakan data *valid* yang diperlukan dalam proses pengerjaan tugas akhir, penulis melakukan penelitian melalui Metode kualitatif yang menghasilkan data deskriptif dan dapat meneliti dan mengenali subjek dalam kehidupan sehari-hari. Adapun metode yang digunakan oleh penulis adalah :

#### Metode Pengumpulan Data

##### 1. Observasi

Observasi dilakukan ke beberapa sekolah dasar yang berada di sekitaran Kota Bandung, para orangtua yang memiliki anak berumur 6-12 tahun dan juga mengunjungi tempat komunitas Permainan Tradisional yang ada di Kota Bandung.

##### 2. Wawancara

Melakukan wawancara berupa pengajuan pertanyaan mengenai topik terkait dengan para orangtua, guru, anak-anak dan pemilik komunitas Permainan Tradisional. Cara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat oleh penulis.

##### 3. Studi Pustaka

Kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti.

##### 4. Studi Literatur

Menggunakan teori-teori pada buku-buku yang mendukung penelitian atau referensi dan situs internet yang berkaitan dengan masalah yang diangkat sebagai bagian laporan tugas akhir. Mempelajari berbagai sumber buku mengenai ilustrasi, layout, buku anak, dan permainan tradisional, dan beberapa jurnal penelitian sejenis sebagai data primer yang digunakan, serta menjadikan situs internet dan artikel sebagai data sekunder.

##### 5. Analisis

###### a. Analisis Matriks

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis matriks. Membandingkan dengan cara menjajarkan buku-buku mengenai permainan tradisional yang sudah ada. Tujuannya yaitu agar mengetahui perbedaan dari setiap buku yang sudah ada sebelumnya, agar kita mendapatkan hal yang baru dari buku yang akan dirancang.

###### b. Analisis SWOT

Analisis data juga akan dilakukan dengan menggunakan analisis SWOT. Analisis SWOT memperhitungkan faktor internal yang terdiri dari strength dan Weakness serta faktor luar yang terdiri dari opportunity dan threat. Dalam menggunakan analisis SWOT ini yang terpenting adalah dapat menghasilkan konsep besar bagi perancangan.

Konsep Pesan dalam perancangan ini diambil dari analisis yang dihasilkan dari wawancara. Maka dari itu konsep pesan yang didapat yaitu “Kaulinan Bareto Kaulinan Barudak Ayeuna” yang menghasilkan tagline “Hayu Urang nyieun kaulinan bareto” yang diambil dari tujuan dibuatnya buku edukasi permainan tradisional di Jawa Barat yaitu, untuk mengajak anak-anak di Indonesia terutama di Jawa Barat untuk bermain diluar rumah dengan bermain permainan tradisional.

Konsep kreatif dalam perancangan ini yaitu pembelajaran dan pengenalan dengan cara yang menarik dan kreatif dengan tema permainan tradisional yang ada di Jawa Barat dan juga memberikan solusi dalam membuat permainan tradisional yang mudah yaitu dengan cara menggunakan bahan-bahan alternatif yang mudah ditemukan disekitar rumah. Yang akan disajikan dengan cara penyampaian sebuah pesan melalui buku edukasi dengan ilustrasi menarik untuk anak-anak dengan judul “Kaulinan Barudak Sunda”.

#### Konsep Media

a. Media Utama : konsep media yang akan digunakan yaitu buku edukasi dengan ilustrasi yang menarik, karena buku dengan teks dan banyak ilustrasi dianggap dapat memudahkan dalam penyampaian pesan kepada anak. Selain itu dengan adanya ilustrasi anak-anak akan lebih menyukainya.

Berdasarkan konsep-konsep diatas dirancanglah buku sebagai berikut:



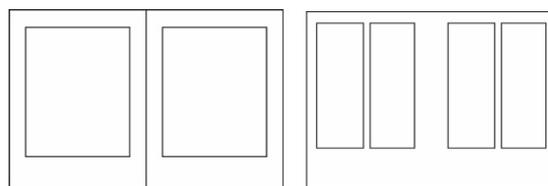
Gambar 1 Buku “Kaulinan Barudak Sunda”

Warna yang digunakan:



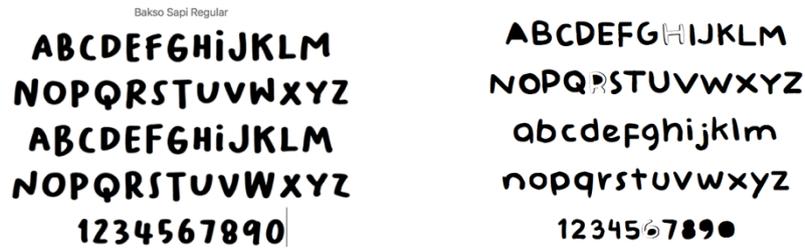
Gambar 2 Warna

Layout menggunakan margin simetris dan *grid vertikal* dua kolom dengan variasi pada *grid system*



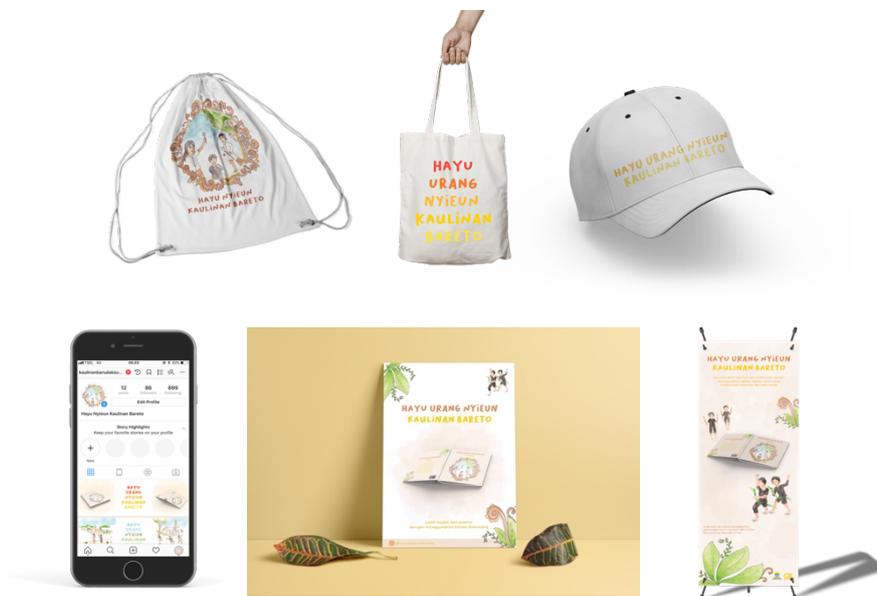
Gambar 3 Margin simetris dan Grid vertikal

Font yang digunakan:



Gambar 4 Font Bakso Sapi dan Font Babydoll

Berikut merupakan media pendukung yang digunakan:



Gambar 5 Media pendukung

Kesimpulan

Dalam perancangan buku “Kaulinan Barudak Sunda” ini dapat disimpulkan bahwa pada saat ini para orangtua sudah sangat jarang dan bahkan tidak sempat mengenalkan dan mengajarkan apa itu permainan tradisional kepada anak-anaknya. Diantaranya yaitu para orang tidak ingin kesulitan untuk mencari alat untuk permainan tersebut, dikarenakan bahan-bahan untuk membuat permainan tradisional sudah semakin mengurang seperti bambu, daun pisang, batok kelapa dan lainnya, terutama untuk yang bertempat tinggal di wilayah perkotaan. Oleh karena itu di rancanglah buku “Kaulinan Barudak Sunda” yang diharapkan dapat mempermudah para orangtua untuk mengenalkan permainan tradisional dan juga mengajarkan bagaimana cara membuat permainan tradisional dengan bahan-bahan yang mudah di jumpai disekitar rumah. Sehingga pembuatan sangat mudah dan praktis. Maka dari itu orangtua akan lebih mudah dalam mencari bahan yang dibutuhkan dalam membuat permainan tradisional. Sehingga anak pun dapat mengenal dan ingin bermain permainan tradisional dengan mudah dan menyenangkan.

## Daftar Pustaka

Buku : • Anggraini, Lia. 2014. *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar panduan untuk pemula*. Bandung : Nuansa Cendikia • Bunanta, Murti. 2004. *Buku Mendongeng dan Minat Membaca*. Jakarta: Pustaka Tangga • Dameria, Anne. 2008. *Basic Printing: Panduan Dasar Cetak untuk Desainer dan Industri Grafika*. Jakarta: Link & Match Graphic • Danandjaja. James. (1982). *Folklor Indonesia*. Jakarta: Grafitripers • Darmaprawira, Sulasmi. (2002). *Warna*. Bandung: ITB • Getlein, Mark. (2010). *Living with Art*. New York: McGraw-Hill Humanities • Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Jawa Timur: Andi • Melrose, Andrew. (2004). *Write of Children*. New York: Routledge Falmer • Ross, Robert. (1963). *Illustration Today*. USA: International Text Book Company • Rustan, Surianto. (2010). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Surianto Utama • Stewing, J.W. (1980). *Children and Literature*. Chicago: Mc. Nally College Publishing Company. • Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi • Tetdjasaputra. Meyke.S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo • Wibowo, Iyan. (2007). *Anatomi Buku*. Bandung: Kolbu • Widiatmoko, Dr. Didit. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung