

**PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI PERMAINAN
TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN
WARISAN BUDAYA LOKAL**

TUGAS AKHIR



UNIVERSITAS
Dinamika

Nama : Aljuk Ja'far

Nim : 10.42010.0015

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

SEKOLAH TINGGI

MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER

SURABAYA

2014

PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN WARISAN BUDAYA LOKAL

Dipersiapkan dan disusun oleh:

ALJUK JA'FAR

NIM : 10.42010.0015

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh dewan penguji
Pada : 18 Agustus 2014

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

I. Achmad Yanu Alif Fianto, S.T., MBA.

II. Sigit Prayitno Yosep, S.T

Penguji

I. Karsam, MA., Ph.D.

II. Ir. Hardman Budihardjo, M.Med. Kom.

UNIVERSITAS
Dinamika

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar sarjana

Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom, M.Eng.
Pembantu Ketua Bidang Akademik

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN TEKNIK KOMPUTER SURABAYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Aljuk Ja'far

NIM : 10.42010.0015

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya yang berjudul

Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian

Warisan Budaya Lokal. yang dibuat pada bulan Februari 2014 hingga Agustus 2014, merupakan karya asli kecuali kutipan yang dicantumkan pada daftar pustaka saya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindak plagiat pada Tugas Akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian lembar pengesahan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18 Agustus 1014

Aljuk Ja'far
NIM : 10420100015

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Aljuk Ja'far

NIM : 10.42010.0015

Menyatakan demi kepentingan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui bahwa karya Tugas Akhir yang berjudul **Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Lokal** untuk disimpan, dipublikasikan atau diperbanyak dalam bentuk apapun oleh Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18 Agustus 2014

Aljuk Ja'far
NIM: 10.42010.0015

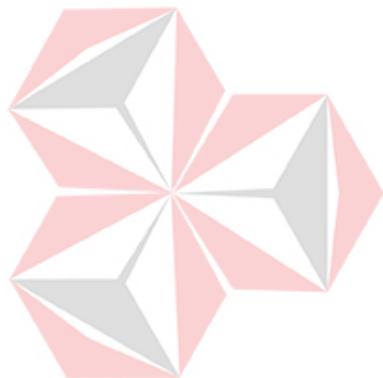
LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

Believe in Allah and do the best

LEMBAR PERSEMBAHAN



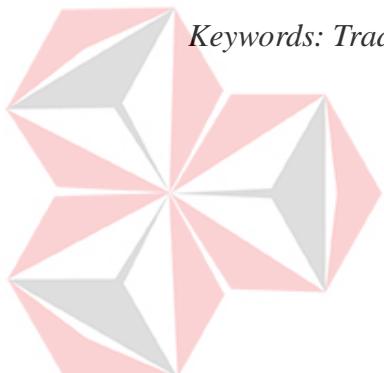
UNIVERSITAS
Dinamika

*Karya ini penulis persembahkan untuk
Kedua Orang Tua, Orang-orang terkasih, Para Dosen
Dan Sahabat-sahabatku yang tercinta.*

ABSTRACT

The purpose of this research is to guide the creation of East Java illustrations of traditional games in an effort to preserve local cultural heritage by introducing traditional games of East Java. Traditional games currently almost marginalized and replaced with a modern game, with modern versatile tool anyway. This is mainly due to the rapid development of technologies that supports and produces various types of modern games it makes a lot of children in Indonesia did not recognized their ancient traditional games. Whereas traditional game is part of a culture that should be preserved and has a lot of positive values are good for children's development. traditional children's games have a close relationship with the development of intellectual, social, emotional, and personality of the child. The results showed that there are 4 kinds of games are very popular at that time, namely Engklek, Dakon, Patil Lele and Egrang is thought to have a high terapiutik value.

Keywords: Traditional Games, book illustrations, Introduction, History



UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk penciptaan buku ilustrasi permainan tradisional Jawa Timur sebagai upaya melestarikan warisan budaya local dengan cara memperkenalkan permainan tradisional Jawa Timur. Permainan tradisional saat ini hampir terpinggirkan dan tergantikan dengan permainan modern, dengan alat yang serba modern pula. Hal ini terutama karena pesatnya perkembangan teknologi yang mendukung dan memproduksi berbagai jenis permainan anak sehingga tidak sedikit anak-anak di zaman sekarang yang tidak mengenal permainan-permainan yang pernah dimainkan oleh leluhur mereka. Padahal permainan tradisional merupakan bagian dari budaya yang harus dilestarikan dan mempunyai banyak sekali nilai-nilai positif yang baik untuk perkembangan anak-anak. permainan anak tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 4 macam permainan yang sangat popular pada masa itu yaitu Engklek, Dakon, Patil Lele dan Egrang dan di duga mempunyai nilai terapiutik tinggi.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Buku ilustrasi, Pengenalan, Sejarah



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah S.W.T atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Lokal” dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.

Laporan ini merupakan langkah awal untuk menyelesaikan serangkaian jadwal kegiatan yang telah disusun secara sistematik guna menghasilkan sebuah karya Tugas Akhir yang baik. Penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu dan Ayah serta saudara yang senantiasa mendoakan dan mendukung selama proses penyusunan Karya Tugas Akhir.
3. Muh. Bahruddin S.Sos., M.Med.Kom selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan kelancaran dalam studi maupun proses pengerjaan Tugas Akhir.
4. Achmad Yanu Alif Fianto, S.T., M.B.A selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan ilmu dan saran dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Sigit Prayitno Yosep, S.T. selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan pencerahan untuk setiap permasalahan dalam proses penyusunan Karya Tugas Akhir ini.

6. Tim PPTA (Pusat Pelayanan Tugas Akhir) STIKOM Surabaya yang senantiasa bersedia melayani mahasiswa dalam proses penyusunan Tugas Akhir.
7. Arek Kost Creative selaku orang terdekat penulis yang selalu memberikan dukungan moril kepada penulis untuk terus berkarya dan menyelesaikan Tugas Akhir.
8. Christ Sindhu dan Erlangga Yudha selaku teman dekat dan rekan kerja yang akan bekerja sama dalam proses perancangan Karya Tugas Akhir ini.
9. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

Penulis menyadari bahwa Proposal Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima dengan senang hati saran dan kritik untuk penyempurnaan Proposal Tugas Akhir ini yang dapat dikirim di alamat email aljuk.jafar@gmail.com. Atas segala perhatian dan maklumnya penulis ucapkan terima kasih.

Surabaya, 18 Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 <i>Folklore</i> dan permainan tradisional anak	6
2.2 Kajian tentang buku	9
2.2.1 Struktur buku	10
2.3 <i>Layout</i>	16
2.4 Proporsi	20
2.5 Garis (<i>Line</i>).....	20
2.6 Warna	21
2.7 Ilustrasi	22
2.8 Permainan tradisional Engklek	22
2.8.1 Cara bermain permainan tradisional engklek	23
2.8.2 Manfaat permainan tradisional Engklek	24
2.9 Permainan tradisional Dakon	25



BAB III METODE & PERANCANGAN KARYA	26
3.1 Metodologi Penelitian	26
3.2 Teknik Pengumpulan Data	26
3.2.1 Data dan sumber data	27
3.2.2 Teknik pengambilan data	28
3.3 Teknik Analisa Data.....	33
3.4 Hasil dan analisa Data.....	34
3.5 Analisis studi eksisting.....	35
3.6 <i>Keyword</i>	43
3.7 Deskripsi konsep.....	44
3.8 Metode perancangan karya.....	44
3.8.1 Konsep perancangan	44
3.8.2 Tujuan kreatif	46
3.8.3 Strategi kreatif	46
3.8.4 Program kreatif	50
3.9 Perencanaan Media	50
3.9.1 Tujuan media.....	50
3.9.2 Startegi media	50
3.9.3 Program media	53
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA	54
4.1 Buku ilustrasi.....	54
4.1.1 Cover	55
4.1.2 Engklek	56
4.1.3 Patil lele	60
4.1.3 Egrang.....	64
4.1.4 Dakon	68
4.2 Poster.....	72
4.3 <i>Flyer</i>	73

4.4 Stiker	74
BAB V PENUTUP.....	74
5.1 Kesimpulan.....	74
5.2 Saran.....	75
 DAFTAR PUSTAKA.....	 77
BIODATA PENULIS	81
LAMPIRAN	82



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 3.1	Rencana Imolementasi Konsep Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional	45
Gambar 3.2	<i>Sample Sircus Layout</i>	47
Gambar 3.3	Warna.....	48
Gambar 3.4	<i>Sample Font</i>	49
Gambar 3.5	<i>Sample Font 2</i>	49
Gambar 4.1	<i>Body Copy Cover</i>	55
Gambar 4.2	Desain Cover Depan Dan Belakang Buku	55
Gambar 4.3	Halaman Pembuka	56
Gambar 4.4	Referensi Gambar Engklek.....	57
Gambar 4.5	Desain <i>Layout</i> isi Buku Satu Sisi.....	57
Gambar 4.6	<i>Body Copy</i> Engklek.....	57
Gambar 4.7	Desain <i>Layout</i> isi Buku Sisi Kiri dan Kanan	58
Gambar 4.8	Halaman Sejarah Engklek	58
Gambar 4.9	<i>Body Copy</i> Sejarah dan Nilai Engklek	59
Gambar 4.10	Halaman Tutorial Engklek	59
Gambar 4.11	<i>Body Copy</i> Tutorial Engklek.....	60
Gambar 4.12	Referensi Gambar Patil Lele.....	60
Gambar 4.13	Karakter Patil Lele	60
Gambar 4.14	<i>Layout</i> 1 sisi Patil Lele	61
Gambar 4.15	<i>Layout</i> 2 sisi Patil Lele	61
Gambar 4.16	<i>Body Copy Layout</i> Patil Lele	62
Gambar 4.17	<i>Layout</i> Asal Usul Patil Lele	62
Gambar 4.18	<i>Body Copy</i> Halaman Asal Usul Dan Nilai Patil Lele	63
Gambar 4.19	<i>Layout Tutorial</i> Patil Lele.....	63
Gambar 4.20	<i>Body Copy</i> Tutorial Patil Lele.....	64
Gambar 4.21	Referensi Gambar Egrang	64
Gambar 4.22	<i>Layout</i> 1 sisi Egrang.....	65

Gambar 4.23 <i>Layout</i> Egrang.....	65
Gambar 4.24 <i>Body Copy Layout</i> Egrang.....	65
Gambar 4.25 <i>Layout</i> Halaman Sejarah Egrang	66
Gambar 4.26 <i>Body Copy Layout</i> Sejarah Egrang	66
Gambar 4.27 <i>Layout</i> Tutorial Egrang.....	67
Gambar 4.28 <i>Body Copy Layout Tutorial</i> Egrang.....	67
Gambar 4.29 Referensi Gambar Dakon	68
Gambar 4.30 Ilustrasi Dakon	68
Gambar 4.31 <i>Layout</i> Utama Dakon	69
Gambar 4.32 <i>Body Copy Layout</i> Utama Dakon	69
Gambar 4.33 <i>Layout</i> Halaman Sejarah Dakon	70
Gambar 4.34 <i>Body Copy Layout</i> Sejarah Dakon	71
Gambar 4.35 Tutorial Dakon	71
Gambar 4.36 <i>Body Copy Tutorial</i> Dakon	72
Gambar 4.37 Poster.....	72
Gambar 4.38 <i>Flyer</i>	73
Gambar 4.39 Stiker	74



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1.1 Lampiran <i>Cover</i>	82
Lampiran 1.2 Lampiran Hak Cipta.....	83
Lampiran 1.3 Lampiran Halaman Pembuka	84
Lampiran 1.4 Lampiran Halaman Engklek	85
Lampiran 1.5 Lampiran Halaman Sejarah dan Filosofi Engklek	86
Lampiran 1.6 Lampiran Halaman Tutorial Engklek	87
Lampiran 1.7 Lampiran Halaman Egrang 1 sisi.....	88
Lampiran 1.8 Lampiran Halaman Egrang 2 sisi.....	89
Lampiran 1.9 Lampiran Halaman Sejarah Egrang	90
Lampiran 1.10 Lampiran Cara Membuat Alat Egrang	91
Lampiran 1.11 Lampiran Halaman Dakon.....	92
Lampiran 1.12 Lampiran Halaman Sejarah Dakon	93
Lampiran 1.13 Lampiran Halaman Tutorial Dakon	94



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

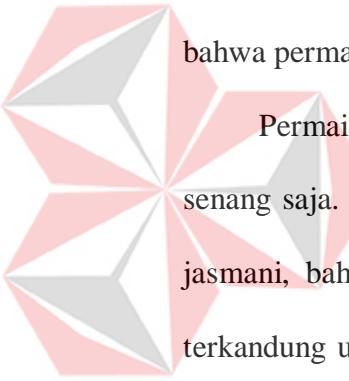
1.1 Latar Balakang Masalah

Permainan tradisional saat ini hampir terpinggirkan dan tergantikan dengan permainan modern, dengan alat yang serba modern pula. Hal ini terutama karena pesatnya perkembangan teknologi yang mendukung dan memproduksi berbagai jenis permainan anak. Sehingga tidak sedikit anak-anak di zaman sekarang yang tidak mengenal permainan-permainan yang pernah dimainkan oleh leluhur mereka. Padahal permainan tradisional merupakan bagian dari budaya yang harus dilestarikan dan mempunyai banyak sekali nilai-nilai positif yang baik untuk perkembangan anak-anak. Hasil kajian yang dilakukan oleh peneliti (Iswinarti, 2010) bahwa permainan anak tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak. Untuk itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk penciptaan buku ilustrasi permainan tradisional Jawa Timur sebagai upaya melestarikan warisan budaya lokal.

Dengan diciptakannya buku ilustrasi ini diharapkan dapat melestarikan warisan budaya lokal khususnya permainan tradisional Jawa, dapat tetap dikenal dan dipahami walaupun sudah tidak banyak lagi anak-anak yang memainkannya pada era saat ini setidaknya mereka mengenal permainan apa saja yang telah dimainkan oleh leluhur mereka pada zaman dulu.

Dalam KTSP 2007 disebutkan bahwa anak-anak Usia Sekolah Dasar Tingkat Rendah (klas I, II, III) masih memerlukan kegiatan bermain dalam pembelajarannya Menurut Sutton & Smith dalam (Hughes, 1999) bermain mempunyai fungsi *problem solving* yang dapat ditransfer dalam mengatasi permasalahan dalam kehidupan nyata.

Pulau Jawa memiliki penduduk paling padat dibandingkan pulau lainnya di Indonesia, dengan posisi seperti itu, pulau Jawa kaya sekali akan budayanya di setiap daerah. Salah satu hasil budaya yang dimiliki oleh masyarakat Jawa adalah permainan tradisional. Dalam hal ini kata tradisional mengacu pada pengertian bahwa permainan ini bersifat turun temurun.



Permainan tradisional tidak hanya memberi nilai rekreasi atau bersenang-senang saja. Lebih dari itu, permainan tradisional juga memiliki nilai pendidikan jasmani, bahkan nilai sosial. Hal itu dikarenakan dalam permainan tradisional terkandung unsur-unsur sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Oleh karena diperlukan sebuah media yang berfungsi untuk menginformasikan sekaligus memperkenalkan permainan-permainan tradisional kepada masyarakat luas khususnya anak-anak guna untuk melestarikan budaya lokal.

Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu *genre* atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya,

siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarluaskan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (Danandjaja, 1987).

Media-media informasi dapat berbentuk digital maupun cetak (*hardcopy*).

Salah satu media informasi adalah buku. menurut Muktiono (2003) Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak Bangsa. Buku adalah sarana informasi yang efektif karena buku dapat memuat informasi yang lebih lengkap jika dibanding dengan media informasi lainnya. Hal ini dikarenakan buku dapat berisi gambar (*visual*) dan tulisan-tulisan (*verbal*) yang dapat membantu masyarakat dalam menerima informasi dan mengingat informasi dan yang ada.

Gambar ilustrasi merupakan gambar yang sifatnya menerangkan atau visualisasi dari suatu uraian, baik berupa berita, cerita, karangan atau naskah. Gambar untuk membantu memperjelas isi buku, atau karangan. Gambar ilustrasi juga merupakan gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan. Penelitian permainan tradisional dengan media gambar ilustrasi merupakan bentuk visual dari teks atau kalimat dengan tujuan memperjelas audience yang secara umum belum dapat membaca dengan lancar, maka gambar ilustrasi dapat menerangkan secara umum karakter atau keseluruhan informasi tentang tata cara dan cerita mengenai permainan tradisional.

Dari pernyataan diatas, pembuatan buku ilustrasi permainan tradisional Jawa diharapkan bisa menjadi salah satu media yang dapat melestarikan permainan tradisional Jawa Timur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka perumusan masalah ini adalah bagaimana merancang buku ilustrasi permainan tradisional jawa Timur sebagai upaya memelihara warisan budaya lokal?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan ini menggunakan beberapa batasan masalah yang berfungsi untuk membatasi pembahasan masalah agar tidak melebar yaitu:

1. Merancang buku ilustrasi permainan tradisional Jawa Timur sebagai upaya memelihara warisan budaya local.
2. Perancangan ini difokuskan pada 4 permainan tradisional yang bersifat kompetitif atau dimainkan oleh minimal 2 orang yaitu Egrang, Patil Lele, Engklek, Dakon.
3. Memberikan penjelasan dengan Bahasa yang mudah dicerna oleh anak-anak.

1.4 Tujuan

Di dalam penelitian atau perancangan harus mempunyai tujuan. Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Penciptaan buku ilustrasi permainan tradisional Jawa Timur sebagai upaya melestarikan warisan budaya lokal.
2. Memberikan informasi tentang sejarah dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut.
3. Untuk menjaga kelestarian budaya bangsa Indonesia.

1.5 Manfaat

Di dalam penelitian atau perancangan juga harus mempunyai manfaat.

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Perancangan ini dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa atau perancang lain dalam melakukan penelitian yang sama, serta dapat memberikan informasi atau masukan kepada pihak-pihak terkait seperti Dinas kebudayaan maupun masyarakat sekitar.

2. Manfaat praktis

Dengan adanya buku ilustrasi permainan tradisional ini diharapkan dapat menjadi salah satu media yang dapat melestarikan budaya lokal sekaligus memberikan informasi kepada masyarakat tentang permainan tradisional Jawa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang konsep dan teori yang memperkuat perancangan. Dengan adanya referensi-referensi diharapkan perancangan ini dapat membawa hasil yang maksimal.

2.1 *Folklore* dan Permainan Tradisional Anak

Folklore adalah bagian dari kebudayaan dari berbagai kolektif di dunia pada umumnya dan di Indonesia pada khususnya, yang disebarluaskan turun-temurun di antara kolektif-kolektif yang bersangkutan, baik dalam bentuk lisan, maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (Danandjaya, 1986). *Folklore* dapat berupa bahasa rakyat, ungkapan tradisional, teka-teki, cerita rakyat, nyanyian rakyat, permainan rakyat, teater rakyat, kepercayaan rakyat, arsitektur rakyat, musik rakyat, dan sebagainya. Permainan rakyat seringkali juga disebut sebagai permainan tradisional.

Beberapa hasil penelitian di beberapa negara yang mencoba untuk meneliti permainan tradisional mengacu pada penelitian *indigenous* di negaranya dan mencoba untuk menggali dan mengidentifikasinya. Iswinarti, (2010) melakukan Penelitian tentang permainan tradisional pada populasi Siberia, melakukan proyek riset untuk menggali permainan tradisional di Afrika Selatan, dan melakukan penelitian dan pengkajian tentang permainan tradisional dan mengaitkannya dengan pembelajaran di Argentina.

Penelitian tentang permainan tradisional di Indonesia yang terpublikasikan masih terbatas. Peneliti telah melakukan serangkaian penelitian dan kajian terhadap permainan tradisional di Indonesia secara berkelanjutan, yaitu mengidentifikasi permainan tradisional (Iswinarti, 2010), menganalisisnya dalam tinjauan perkembangan intelektual, sosial, emosional, dan kepribadian, menyusun Pedoman Permainan Anak Tradisional (2007), dan menyusun model permainan anak tradisional untuk meningkatkan kompetensi sosial anak usia sekolah dasar (2008).

Bishop dan Curtis (2005) mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai “baik”, “positif”, “bernilai”, dan “diinginkan”. Ada *konsensus* bahwa permainan tradisional merujuk pada aktivitas-aktivitas seperti *hopscotch* (engklek), permainan dakon, patil lele, permainan egrang, dan sebagainya. Namun sebetulnya beberapa permainan seperti lelucon praktis, ritus iniasi, pemberian nama julukan, dan sebagainya juga merupakan permainan tradisional selama permainan tersebut memiliki sejarah yang panjang dan terdokumentasi. Selanjutnya Bishop dan Curtis (2005) mengklasifikasikan tradisi-tradisi bermain menjadi tiga kelompok, yaitu permainan yang syarat dengan muatan verbal, permainan yang sarat dengan muatan imaginatif, dan permainan yang sarat dengan muatan fisik. Adapun permainan tradisional yang akan dijadikan fokus dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yang mengandung unsur aturan dan melibatkan lebih dari satu orang.

Seperti bentuk permainan yang lain, permainan tradisional juga mempunyai fungsi psikologis yang penting bagi perkembangan anak. Pada semua usia, permainan atau bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan perasaan positif bagi anak (Hurlock, 1993). Beberapa ahli menemukan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Menurut Iswinarti (2010) bermain mempunyai fungsi kognitif, sosial, dan emosional yang penting. Bermain dapat mengurangi kecemasan. Bermain dapat menjadi tanda bagi penyesuaian diri anak (Hurlock, 1993). Bermain dapat mengurangi frustrasi, ketegangan, konflik, dan kecemasan; juga dapat meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, kontak sosial, konservasi, dan ketrampilan.

Menurut Iswinarti (2010) bermain mempunyai fungsi dalam aspek fisik, motorik kasar dan halus, perkembangan sosial, emosi dan kepribadian, kognisi, ketajaman pengindraan, dan mengasah ketrampilan. Selanjutnya dikatakan bahwa guru dan orang tua dapat menggunakan media bermain dalam memberikan pendidikan kepada anak.

Menurut Misbach (2006) permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan , permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat eduktif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Sedangkan permainan tradisional yang

bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan-permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

Permainan tradisional yang hampir punah ini perlu disosialisasikan kembali kepada anak-anak. Sekolah bisa menjadi tempat yang sesuai untuk mensosialisasikan permainan ini. Beberapa negara di timur tengah dan permainan tradisional diajarkan di sekolah bahkan di Kanada permainan *Hopscotch* (engklek) masuk dalam kurikulum Nasional untuk Sekolah Dasar. Ditinjau dari tahapan perkembangan bermain maka permainan tradisional yang berupa games ini sesuai untuk diberikan kepada anak usia sekolah karena menurut Hurlock (1993) karakteristik anak usia sekolah adalah sudah bisa berpikir logis.

2.2 Kajian Tentang Buku

Secara bahasa, buku berarti lembar kertas yang berjilid, baik itu berisi tulisan/ gambar maupun kosong. Buku dapat berarti sekumpulan tulisan atau gambar yang dikumpulkan dan disusun sedemikian rupa hingga membentuk sebuah lembaran yang dijilid.

Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangun watak bangsa (Muktiono, 2003). Buku dapat dijadikan pula sebagai sarana informasi untuk memahami sesuatu dengan mudah. Dalam masyarakat, buku untuk anak-anak umumnya adalah buku bergambar, karena anak-anak lebih mudah memahami buku tersebut dengan banyak gambar dari pada tulisan, sedangkan orang dewasa lebih fleksibel untuk memahami apa yang ada pada buku walaupun tanpa gambar sekalipun (Muktiono, 2003).

Sehingga buku referensi adalah sebuah buku yang disusun sedemikian rupa yang memuat berbagai macam panduan dan tata cara untuk melakukan atau menciptakan sesuatu secara sistematis dan terarah serta memiliki manfaat keilmuan secara teoritis didalamnya.

2.2.1 Struktur Buku

Buku memiliki beberapa unsur-unsur yang mendasar sebagai berikut:

1. Kulit Buku

Kulit buku merupakan bagian buku yang paling luar atau biasa disebut juga sampul buku, kulit buku gunanya jelas, yaitu untuk melindungi isi dan untuk memperkokoh buku. Kulit buku banyak jenisnya, ada yang dari kertas tebal saja, ada yang dibuat dari karton kemudian dibalut dengan kain linen, kain biasa, bahkan buku-buku mahal ada yang memakai balutan kulit asli.

Yang lebih bagus buku-buku untuk perpustakaan memiliki kulit buku yang tebal karena buku-buku yang ada di perpustakaan sering berganti tangan. Di beberapa Negara buku-buku yang dipergunakan untuk perpustakaan diberi

kulit yang kuat, yang diberi nama “*Library Binding*” (penjilidan untuk perpustakaan).

Pada kulit buku biasanya dimuat judul buku (*Cover Title*), kadang-kadang juga tidak ditemui judul. Judul pada kulit buku ini dalam katalogisasi tidak terlalu penting. Dalam proses pengkatalogan dapat mengabaikannya, kecuali kalau judul tersebut berbeda dengan judul yang tercantum dalam halaman judul “*Title Page*” buku. Dalam hal demikian perlu dipertimbangkan apakah judul tersebut perlu dicatat dan diinformasikan kepada pembaca dalam katalog. Sebab sebagian pembaca memungkinkan akan menelusuri judul buku tersebut melalui judul dikulit tersebut.

2. Punggung Buku

Pada pungung buku biasanya terdapat judul buku. Seperti halnya judul yang terdapat pada kulit buku, judul punggung buku ini pun ada kemungkinan tidak sama dengan apa yang terdapat pada halaman judul.

3. Halaman Kosong (*Fly Leaves*)

Halaman kosong ini adalah halaman tanpa teks yang terletak setelah kulit buku di bagian depan dan bagian belakang. Halaman kosong ini ada yang menyebut juga halaman pelindung. Halaman ini berfungsi sebagai penguat jilid dan buku. Oleh karena itu biasanya halaman kosong ini terbuat dari kertas yang lebih kuat.

4. Halaman Judul Singkat (*Half Title*)

Halaman judul singkat ini ada yang menyebut juga halaman setengah judul ”Half Title Page“. Halaman judul singkat ini terletak setelah halaman kosong dan berisi judul singkat dari buku.

5. Judul Seri

Judul seri ini merupakan judul dari karya-karya berjilid yang saling berkaitan dalam subyek dengan satu judul mencakup judul-judul seri.

6. Halaman Judul (*Title Page*)

Halaman judul buku merupakan halaman yang berisi banyak data dan informasi yang diberikan penerbit , antara lain judul buku, nama pengarang dan pihak-pihak lain yang terlibat dalam kepengarangan seperti penerjemah, editor, dan illustrator. Di samping itu juga berisi informasi tentang kota tempat terbit, penerbit dan tahun terbit. Oleh karena itu, halaman judul buku merupakan halaman yang sangat penting diperhatikan dalam proses katalogisasi deskriptif. Halaman inilah yang menjadi sumber utama dalam mengumpulkan berbagai data dan informasi yang diperlukan dalam katalogisasi.

a. Judul Buku

Judul yang tercantum pada halaman judul merupakan judul resmi dari buku tersebut. Di samping judul pokok tercantum pula judul-judul lain seperti judul tambahan, judul alternatif dan judul paralel.

b. Nama Pengarang

Nama pengarang yang tercantum di halaman judul biasanya lengkap dengan gelar-gelarnya jika pengarang tersebut bersifat perorangan. Pengarang bisa juga berupa lembaga atau badan. Di samping nama pengarang, di halaman judul dicantumkan juga nama-nama berbagai pihak yang terlibat dalam kepengarangan buku seperti penerjemah, editor, dan penyadur

c. Keterangan Edisi

Pada halaman judul terdapat keterangan tentang edisi atau cetakan buku. Tetapi tidak selalu demikian karena sering kali keterangan edisi justru terdapat di halaman balik judul, di kulit buku atau di kata pendahuluan. Keterangan edisi penting dicantumkan dalam katalog karena menunjukkan tingkat kemutakhiran buku tersebut. Kata edisi mungkin berbeda dengan cetakan, jika yang dimaksud cetakan ialah pencetakan ulang dari buku tanpa revisi atau penambahan. Pencetakan ulang dengan bahasa Inggris biasanya dinyatakan dengan “Printing” dan untuk edisi dinyatakan dengan “*edition*“.

d. Keterangan Imprin

Di halaman judul biasanya terdapat keterangan tentang kota tempat diterbitkannya buku, penerbit, dan tahun penerbitannya. Ketiga unsur ini tidak selalu terdapat di halaman judul bahkan di dalam buku. Unsur-unsur ini kadang-kadang terdapat di halaman balik judul atau mungkin di

halaman kulit luar bagian belakang buku. Di halaman judul biasanya juga dituliskan juga hak cipta “*Copyright*“

7. Halaman Balik Judul

Pada halaman balik judul sering kali terdapat banyak informasi penting, antara lain:

- a. Keterangan kepengarangan
- b. Judul asli dari karya terjemahan
- c. Kota tempat terbit dan penerbit
- d. tahun terbit dan tahun copyright
- e. Keterangan edisi
- f. Dan lain-lain

8. Halaman Persembahan (*Dedication*)

Halaman persembahan biasanya terletak sebelum halaman prakata. Dalam proses katalogisasi deskriptif tidak perlu memperhatikan halaman persembahan ini.

9. Kata Pengantar

Kata pengantar merupakan catatan singkat yang mendahului teks, berisi penjelasan-penjelasan yang diberikan si pengarang kepada para pembaca. Penjelasan-penjelasan itu dapat berupa tujuan dan alas an penulisan buku, ruang lingkup, dan pengembangan subyek yang dibahas. Sering pula kata pengantar berisi ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulisan buku tersebut dan penjelasan tentang cetakan.

10. Daftar Isi

Daftar isi biasanya terletak sesudah kata pengantar tetapi dapat juga terletak di bagian akhir dari buku. Daftar isi memuat judul-judul bab yang biasanya diikuti rincian berupa anak-anak bab, tetapi bisa juga tanpa bab. Dalam daftar isi ini juga bisa ditemukan daftar gambar, daftar peta, ilustrasi, dan lain-lain.

11. Pendahuluan

Pendahuluan biasanya mengikuti daftar isi dan merupakan bab pertama dari buku. Pendahuluan memberikan wawasan tentang subyek yang dibahas, baik pengembangannya maupun pengorganisasinya secara ilmiah. Pendahuluan ini sering kali tidak ditulis sendiri oleh si pengarang, melainkan oleh seseorang yang dianggap mempunyai nilai lebih tentang bidang yang dibahas.

12. Naskah (*Teks*)

Naskah atau *teks* buku, bahkan ada yang menyebut isi buku. Naskah ini disajikan dalam bab-bab secara sistematis mengikuti daftar isi. Banyak *teks* dibubuh berbagai jenis ilustrasi untuk penjelasan atau hiasan. Buku yang memuat ilustrasi akan lebih mudah menarik pembaca, terlebih buku anak-anak. Buku akan lebih menarik juga apabila memakai huruf yang bagus.

13. Indeks

Indeks merupakan daftar secara rinci dari sebuah terbitan atau buku tentang subyek, nama orang, nama tempat, nama geografis, dan hal-hal yang dianggap penting. Indeks ini disusun secara sistematis menurut abjad atau alfabetis. Indeks ini bertujuan agar lebih memudahkan para pembaca dalam menelusuri informasi. Indeks ini biasanya diletakan di bagian akhir dari

sebuah buku. Tetapi apabila buku itu dalam beberapa jilid, biasa saja indeks tersebut terpisah dalam satu jilid.

14. *Bibliografi*

Bibliografi merupakan daftar kepustakaan yang digunakan si pengarang dalam menulis buku. Biasanya buku-buku yang bersifat ilmiah selalu memuat *bibliografi*. Terkadang *bibliografi* disebut juga dengan Daftar Pustaka. *Bibliografi* biasanya terletak di bagian akhir.

15. *Glossary*

Glossary merupakan daftar kata-kata atau istilah-istilah yang dianggap masih asing bagi pembaca pada umumnya atau masih perlu dijelaskan. *Glossary* biasanya diletakkan di bagian akhir buku.

16. Nomor *Pagina*

Nomor *pagina* dari sebuah buku biasanya terdiri atas angka Romawi kecil dan angka Arab. Angka Romawi kecil biasanya digunakan pada penomoran halaman kata pengantar sampai dengan daftar isi, sedangkan untuk bab pendahuluan sampai akhir biasanya digunakan angka Arab.

2.3 *Layout*

Menurut Tom Lincy dalam buku (Kusrianto, 2007), prinsip layout yang baik adalah yang selalu memuat 5 prinsip utama dalam desain, yaitu proporsi, keseimbangan, kontras, irama dan kesatuan. Dalam pembuatan buku ini desain layout menjadi landasan dasar untuk menjadikan acuan dalam memberikan panduan dalam mendesain layout dari pembuatan buku ilustrasi permainan

tradisional Jawa Timur. Untuk mengatur *layout*, maka di perlukan pengetahuan akan jenis-jenis *layout*. Berikut adalah jenis-jenis layout pada media cetak, baik majalah, iklan, koran maupun sebuah buku.

1. *Mondrian Layout*

Mengacu pada konsep seorang pelukis Belanda bernama Piet Mondrian, yaitu penyajian iklan yang mengacu pada bentuk-bentuk *square*, *landscape*, *portrait*, dimana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian dan memuat gambar atau *copy* yang saling berpadu sehingga membentuk suatu komposisi yang konseptual.

2. *Multi Panel Layout*

Bentuk iklan dimana dalam satu bidang penyajian dibagi menjadi beberapa tema visual dalam bentuk yang sama (*square* atau *double square* semuanya).

3. *Picture Window Layout*

Tata letak iklan dimana produk yang diiklankan ditampilkan secara *close up*. Bisa dalam bentuk produknya itu sendiri atau juga bisa menggunakan model (*public figure*).

4. *Copy Heavy Layout*

Tata letaknya mengutamakan pada bentuk *copy writing* (naskah iklan) atau dengan kata lain komposisi layoutnya di dominasi oleh penyajian teks (*copy*).

5. *Frame Layout*

Suatu tampilan iklan dimana border, bingkai atau frame nya membentuk suatu naratif (mempunyai cerita).

6. *Shilhoutte Layout*

Sajian iklan yang berupa gambar ilustrasi atau teknik fotografi dimana hanya ditonjolkan bayangannya saja. Penyajian bisa berupa *Text-Rap* atau warna *spot color* yang berbentuk gambar ilustrasi atau pantulan sinar seadanya dengan teknik fotografi.

7. *Type Specimen Layout*

Tata letak iklan yang hanya menekankan pada penampilan jenis huruf dengan *point size* yang besar. Pada umumnya hanya berupa *Head Line* saja.

8. *Sircus Layout*

Penyajian iklan yang tata letaknya tidak mengacu pada ketentuan baku. Komposisi gambar visualnya, bahkan kadang-kadang teks dan susunannya tidak beraturan.

9. *Jumble Layout*

Penyajian iklan yang merupakan kebalikan dari *sircus layout*, yaitu komposisi beberapa gambar dan teksnya disusun secara teratur.

10. *Grid Layout*

Suatu tata letak iklan yang mengacu pada konsep *grid*, yaitu desain iklan tersebut seolah-olah bagian per bagian (gambar atau teks) berada di dalam skala *grid*.

11. *Bleed Layout*

Sajian iklan dimana sekeliling bidang menggunakan *frame* (seolah-olah belum dipotong pinggirnya). Catatan: *Bleed* artinya belum dipotong menurut *pas cruis* (utuh) kalau *Trim* sudah dipotong.

12. *Vertical Panel Layout*

Tata letaknya menghadirkan garis pemisah secara vertical dan membagi *layout* iklan tersebut.

13. *Alphabet Inspired Layout*

Tata letak iklan yang menekankan pada susunan huruf atau angka yang berurutan atau membentuk suatu kata dan di improvisasikan sehingga menimbulkan kesan narasi (cerita).

14. *Angular Layout*

Penyajian iklan dengan susunan elemen visualnya membentuk sudut kemiringan, biasanya membentuk sudut antara 40-70 derajat.

15. *Informal Balance Layout*

Tata letak iklan yang tampilan elemen visualnya merupakan suatu perbandingan yang tidak seimbang.

16. *Brace Layout*

Unsur-unsur dalam tata letak iklan membentuk letter L (*L-Shape*). Posisi bentuk L nya bisa tebalik, dan dimuka bentuk L tersebut dibiarkan kosong.

17. *Two Mortises Layout*

Penyajian bentuk iklan yang penggarapannya menghadirkan dua inset yang masing-masing memvisualkan secara diskriptif mengenai hasil penggunaan/detail dari produk yang ditawarkan.

18. *Quadran Layout*

Bentuk tampilan iklan yang gambarnya dibagi menjadi empat bagian dengan volume atau isi yang berbeda. Misalnya kotak pertama 45%, kedua 5%,

ketiga 12%, dan keempat 38%. (mempunyai perbedaan yang menyolok apabila dibagi empat sama besar).

19. *Comic Script Layout*

Penyajian iklan yang dirancang secara kreatif sehingga merupakan bentuk media komik, lengkap dengan *captions* nya.

20. *Rebus Layout*

Susunan layout iklan yang menampilkan perpaduan gambar dan teks, sehingga membentuk suatu cerita.

2.4 Proporsi

Proporsi adalah kesesuaian antara ukuran halaman dengan isinya (Kusrianto, 2007). Penerapan teori ini dalam pembuatan buku ilustrasi permainan tradisional Jawa Timur, sebagai salah satu media bagi visualisasi sebuah konsep dalam penerapan perbandingan ukuran yang digunakan untuk menentukan penataan visual, keseimbangan visual demi membentuk proporsi yang sesuai.

2.5 Garis (*Line*)

Garis adalah elemen visual yang dapat dipakai dimanapun dengan tujuan untuk memperjelas dan mempermudah pembaca (Supriyono, 2010). Garis merupakan salah satu unsur desain untuk terbentuknya sebuah gambar. Garis memiliki sifat-sifat yang dapat memiliki arti atau kesan.

1. Garis Tegak, memiliki kesan kuat, kokoh, tegas dan hidup
2. Garis Datar, memiliki kesan lemah, tidur, dan mati.

3. Garis Lengkung memiliki kesan lemah, lembut dan mengarah.
4. Garis Patah, memiliki kesan hati-hati dan cermat.
5. Garis Miring, memiliki kesan menyudutkan.
6. Garis Berombak, memiliki kesan yang berirama.

Sifat-sifat garis tersebut adalah acuan untuk desain *layout* yang dapat menjadi acuan untuk mendukung dan menentukan desain layout untuk pembuatan buku ilustrasi permainan tradisional.

2.6 Warna



Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Karena warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respon secara psikologis (Supriyono, 2010). Warna diyakini mempunyai dampak psikologis terhadap manusia. Dampak tersebut dapat dipandang dari berbagai macam aspek, baik aspek panca indera, aspek budaya dan lain-lain.

Drew (2008) mengatakan bahwa warna harus diletakkan sesuai kontennya untuk memahami implikasi yang terkait dengan maknanya. Warna dapat dipisah-pisahkan dan digunakan secara terpisah untuk menyampaikan pesan dan emosi yang cepat, tanggapan asosiatif, dan/atau perilaku yang dipelajari.

Pada bagian ini juga Drew (2008) menjelaskan berbagai macam jenis warna dan berbagai macam tanggapan asosiatif secara positif maupun negatifnya. Seperti contohnya, warna emas atau *gold* memiliki tanggapan asosiatif positif yang berupa kehangatan, mewah, mahal, berseri-seri, berharga, serta prestis; serta memiliki tanggapan asosiatif negatif yang berupa mahal dan boros.

2.7 ilustrasi

Gambar ilustrasi merupakan gambar yang sifatnya menerangkan atau visualisasi dari suatu uraian, baik berupa berita, cerita, karangan atau naskah. Gambar untuk membantu memperjelas isi buku, atau karangan (Alwi, 2002). Gambar ilustrasi juga merupakan gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan (Kusmiyati, 1999). Penelitian permainan tradisional dengan media gambar ilustrasi merupakan bentuk visual dari teks atau kalimat dengan tujuan memperjelas audience yang secara umum belum dapat membaca dengan lancar, maka gambar ilustrasi dapat menerangkan secara umum karakter atau keseluruhan informasi tentang tata cara dan cerita mengenai permainan tradisional.

2.8 Permainan tradisional Engklek

Engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan

dan dilakukan di halaman. Namun, sebelum kita memulai permainan ini kita harus menggambar kotak-kotak dipelataran semen, aspal atau tanah, menggambar 5segi empat dempet vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat. (Ilham, 2011)

Permainan tradisional engklek dalam Bahasa daerah Bengkulu berarti Lompek Kodok yang artinya Lompat Kodok. Permainan engklek disebut juga Somdah. Somdah merupakan permainan yang menggunakan media gambar persegi empat yang digambar di lantai ataupun di tanah.

Iswinarti (2010) menemukan bahwa di antara 34 permainan tradisional yang teridentifikasi, Permainan Tradisional Engklek merupakan permainan tradisional yang paling dikenal oleh anak dan mempunyai prosedur yang paling bervariasi dan paling kompleks dan diduga mempunyai nilai terapiutik yang tinggi.

2.8.1 Cara Bermain Permainan Tradisional Engklek

Cara bermainnya sederhana saja, cukup melompat menggunakan satu kaki disetiap petak - petak yang telah digambarkan sebelumnya di tanah. Untuk dapat bermain setiap anak harus mempunyai kereweng atau gacuk yang biasanya berupa pecahan genting, keramik lantai atau pun batu yang datar. Kreweng/gacuk dilempar kesalah satu petak yang tergambar di tanah, petak yang ada gacuknya tidak boleh diinjak atau ditempati oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada. Saat melemparkannya tidak boleh melebihi kotak yang telah disediakan jika melebihi maka dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya. Pemain

yang menyelesaikan satu putaranterlebih dahulu melemparkan gacuk dengan cara membelakangi engkleknya, jika pas pada petak yang dikehendaki maka petak itu akan menjadi “sawah”nya, artinya dipetak tersebut pemain yang bersangkutan dapatmenginjak petak tersebut dengan dua kaki, sementara pemain lain tidak boleh menginjak petak itu selama permainan. Peserta yang memiliki “sawah” paling banyak adalah pemenangnya. Permainan ini sangat seru karena bisanya paling sering kesalahan yang dilakukan adalah saat kita melempar gacuk tapi tidak pas dikotaknya atau meleset dari tempatnya.

2.8.2 Manfaat Permainan Tradisional Engklek

Manfaat yang diperoleh dari permainan engklek ini adalah :

1. Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek ini anak diharuskan untuk melompat-lompat.
2. Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
3. Dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.
4. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
5. Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.

6. Melatih Keseimbangan. Permainan tradisional ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya.
7. Melatih ketrampilan motorik tangan anak karena dalam permainan ini anak harus melempar gacuk atau kreweng.

2.9 Permainan Tradisional Dakon

Permainan tradisional adalah suatu permainan yang sudah ada sejak dulu, atau permainan yang sudah kita kenal dan sudah berkembang sebelum kita lahir, permainan tradisional bisa disebut juga permainan lintas usia. Biasanya permainan tradisional ini adalah permainan turun temurun.



Bermain congklak atau yang lebih terkenal dengan nama dakonan adalah suatu permainan tradisional yang sejak dulu telah terkenal di masyarakat kita. Congklak sendiri pada jaman dulu terbuat dari kayu berbentuk segi empat memanjang dengan ukiran indah yang dilubangi kanan-kiri sebanyak tujuh lubang dandua lubang atas bawah sebagai rumah dan sebagai buah dari permainan yang dijalankan adalah biji dari buah sawo. Pada jaman sekarang ini alat permainan congklak banyak ditemui di berbagai toko mainan dan alat permainannya terbuat dari plastik. Permainan congklak ini sendiri dimainkan oleh dua orang dengan berhadapan yang saling bergantian untuk membagi biji congklak.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk mengurai variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menemukan pola hubungan yang bersifat interaktif, menggambarkan realitas yang kompleks, memperoleh pemahaman makna, dan menemukan teori. Dalam kasus permainan tradisional ini sendiri merupakan salah satu contoh dari realitas yang kompleks. Menurut Sarwono (2006), kualitatif didefinisikan sebagai suatu proses yang mencoba untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai kompleksitas yang ada dalam interaksi manusia.

Dengan pendekatan kualitatif, diharapkan data yang didapatkan dapat sesuai, terperinci, dan menunjang kelanjutan perancangan buku ilustrasi permainan tradisional ini.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. kualitas instrumen berhubungan dengan dengan *validitas* dan *reliabilitas* instrumen dan kualitas pengumppulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data.

3.2.1 Data dan Sumber data

Data yang diperoleh memiliki peranan yang penting untuk menentukan garis besar nilai-nilai budaya yang terkandung di balik Permainan tradisional Jawa Timur. Data yang berhubungan dengan sejarah, asal usul, nilai budaya diperoleh melalui pengamatan kepustakaan. Data ini berguna untuk mengetahui konsep awal yang akan digunakan untuk merancang buku ilustrasi Permainan Tradisional Jawa Timur.

Sumber dari penelitian ini terdiri atas data primer yang merupakan data utama dan data sekunder sebagai data pendukung.

1. Data Primer

Merupakan data yang dikumpulkan langsung di lapangan oleh peneliti. Sumber data primer diperoleh melalui informan yang telah ditentukan. Informan adalah orang (sumber) yang mengetahui secara pasti kondisi atau latar belakang objek yang akan diteliti, dalam hal ini adalah subjek yang telah memiliki kompetensi pemahaman yang mendalam terhadap Budaya dan seluk beluk Permainan Tradisional Jawa Timur. Berdasarkan kriteria tersebut, maka subjek atau informan untuk Tugas Akhir ini adalah Pakar terapi permainan UNAIR dan salah satu kepala bagian Budaya di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Timur.

2. Data Sekunder

Data yang diperoleh peneliti melalui buku-buku yang berkaitan dengan Tugas Akhir ini, literatur, artikel yang didapat dari majalah maupun website. Data sekunder dalam Tugas Akhir ini meliputi gambaran umum Permainan Tradisional Jawa Timur yang memiliki banyak sekali nilai nilainya.

3.2.2 Teknik pengambilan data

Untuk pengambilan data, menggunakan beberapa teknik. Diantaranya:

1. Wawancara

Wawancara atau *interview* adalah metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara peneliti dengan subjek atau informan (Yatim, 2001). Metode ini merupakan proses tanya jawab secara lisan, dimana 2 orang atau lebih berhadap-hadapan secara fisik. Pada penelitian ini wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur dimana peneliti menggunakan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Adapun informan yang dipilih adalah Ibu Dewi Retno Suminar selaku Pakar Terapi Permainan UNAIR yang memiliki pemahaman secara mendalam tentang berbagai macam Permainan Tradisional Jawa Timur. Informan selanjutnya adalah Kepala bagian Kebudayaan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Timur beliau memiliki kompetensi pemahaman yang mendalam terhadap Budaya terutama Permainan Tradisional Jawa Timur.

Wawancara dengan Ibu Dewi Retno Suminar sebagai Pakar Terapi Permainan UNAIR 12.35-13.45 WIB tanggal 6 Mei 2014. Hasil dari rangkuman wawancara adalah:

- a. Ibu Dewi Retno mengatakan bahwa Permainan Tradisional sudah mulai tersingkirkan oleh permainan modern yang mengandalkan teknologi. Padahal dulu di tahun 1970 an Permainan Tradisional sangat digemari oleh anak-anak. Dapat kita lihat sendiri di Surabaya sudah jarang sekali terlihat dan bahkan di daerah-daerah terpencilpun. Padahal permainan tradisional merupakan warisan budaya yang mempunyai banyak sekali nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
- b. Ibu Dewi Retno mengatakan bahwa Permainan Tradisional menyebar sangat luas di Indonesia. Bukan berarti permainan yang ada di Jawa Timur, kemudian di Jawa Barat tidak ada, contohnya permainan Engklek, di Jawa Timur permainannya bernama Engklek, di Jawa Barat juga ada Permainan sejenis itu tetapi namanya saja yang berbeda.
- c. Kemudian tentang permasalahan bahwa Permainan tradisional masih menjadi misteri tentang asal usulnya, Dewi Retno setuju dan membenarkan namun banyak juga peneliti yang mendefinisikan kandungan nilai dan manfaat yang terdapat pada permainan tradisional menurut apa yang sudah mereka teliti. Hal ini menunjukkan bahwa Permainan Tradisional dapat menjadi Warisan budaya lokal yang mempunyai banyak sekali nilai positifnya.

- 
- d. Untuk permasalahan bahwa Permainan Tradisional kurang diminati oleh generasi sekarang, dikarenakan saat ini perkembangan teknologi sudah sangat pesat begitu juga dengan permainan, permainan saat ini sudah mengandalkan teknologi. sehingga Permainan Tradisional kurang diperkenalkan lagi ke generasi sekarang, dan orang tuapun cenderung membelikan anaknya permainan modern daripada memperkenalkan permainan tradisional.
 - e. Untuk isi buku, Dewi Retno memberi usulan agar buku ini diharapkan dapat memberi informasi yang lengkap tentang Permainan Tradisional dan dapat mengedukasi anak-anak untuk tetap mencintai permainan tradisional. Dari segi visual juga diharapkan agar dibuat lebih menarik, dikemas berwarna, karena anak-anak sangat menyukai buku yang mempunyai banyak warna.

2. Observasi

Observasi (pengamatan) adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati.

- a. Berdasarkan hasil observasi dari beberapa jurnal, ditemukan berbagai macam data yang berkaitan dengan permainan tradisional. Disebutkan bahwa anak-anak Usia Sekolah dasar Tingkat Rendah (klas I, II, III) masih memerlukan kegiatan bermain dalam pembelajarannya data ini berdasarkan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) 2007.

Menurut Sutton dan Smith dalam (Hughes, 1999) bermain mempunyai fungsi problem solving yang dapat ditransfer dalam mengatasi permasalahan dalam kehidupan nyata.

- b. Mengenai observasi tentang pemilihan Permainan Tradisional yang akan diangkat terpilih 4 permainan tradisional. Antara lain :

1) Permainan Tradisional Engklek

Iswinarti (2010) menemukan bahwa di antara 34 permainan tradisional yang teridentifikasi, Permainan Tradisional Engklek merupakan permainan tradisional yang paling dikenal oleh anak dan mempunyai prosedur yang paling bervariasi dan paling kompleks dan diduga mempunyai nilai terapiutik yang tinggi. Nilai terapiutik merupakan nilai yang terkandung dalam permainan yang mempunyai manfaat dalam membantu mengatasi permasalahan anak.

2) Permainan Tradisional Patil lele

Patil Lele adalah salah satu jenis permainan tradisional yang cukup populer di Provinsi Jawa Timur. Permainan yang juga terdapat di Jawa dan tempat-tempat lainnya di Indonesia ini (meskipun dengan penyebutan yang berbeda) dikenal merata hampir di setiap daerah yang ada di Jawa Timur. (Hidayat dan Damayanti, 2006).

3) Permainan Tradisional Egrang

Permainan egrang mengandalkan kerjasama tim. Egrang yang permainannya cukup sulit dilakukan oleh orang awam atau bagi orang yang masih pemula untuk memainkannya. Permainan ini

membutuhkan keseimbangan raga kita dalam memainkannya.

Kenapa bisa begitu, karena si pemain harus berusaha menyeimbangkan berat dan tinggi tubuhnya dalam pijakan dua buah batang bambu yang menopang kedua kakinya untuk berjalan.

4) Permainan Tradisional Dakon

Permainan dakon mempunyai paling banyak nilai dan manfaat, Dengan permainan ini kita telah dilatih untuk terampil, cermat, sportif, jujur, adil, tepa selira, dan akrab dengan orang lain.

- c. Mengenai observasi tentang pemilihan media buku dibandingkan dengan internet atau elektronik, didapatkan beberapa kelebihan buku cetak jika dibandingkan dengan media elektronik adalah:
 - 1) Buku memiliki umur yang lebih panjang apabila disimpan dengan baik (contohnya pada perpustakaan di Eropa seperti di Vatikan).
 - 2) Memiliki buku berarti "membeli" hak cipta atau karya seseorang, dengan kata lain lebih memberi penghargaan kepada penulis.
 - 3) Internet atau elektronik sangat tergantung dengan listrik, berbeda halnya dengan buku cetak yang hanya membutuhkan cahaya untuk membacanya.
 - 4) Buku seperti karya seni dari *cover* atau sampul muka sampai sampul belakang, semua adalah kesatuan yang menjadikan buku menjadi indah dan berharga.

- d. Pendapat lain tentang kelebihan buku cetak diutarakan oleh Dodik Setiyadi (media.kompasiana.com) yaitu buku cetak tidak membutuhkan perangkat elektronik yang mahal untuk membacanya, dan buku cetak tidak membuat mata cepat lelah seperti membaca melalui perangkat elektronik pada umumnya.
3. Telaah dokumen

Dokumen adalah segala sesuatu materi dalam bentuk tertulis yang dibuat oleh manusia. Dokumen dapat berupa buku, artikel, media massa, catatan harian, manifesto, undang-undang, notulen, blog, halaman web, foto dan lainnya.

3.3 Teknik Analisis Data

Sebagai landasan analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif-kualitatif. Deskriptif merupakan kegiatan data mentah dalam jumlah besar untuk kemudian mengambil kesimpulan dari data tersebut, dimana meliputi kegiatan mengelompokkan, mengatur, mengurutkan data atau memisahkan komponen atau bagian yang relevan dari keseluruhan data, sehingga data mudah dikelola. Sedangkan kualitatif adalah analisis data yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintetiskannya, mencari menjadi satuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan pada orang lain (Bogdan & Biklen, 1982).

Setelah data yang dibutuhkan telah terkumpul, baik melalui metode wawancara, observasi maupun telaah dokumen, maka data akan dianalisa berdasarkan metode deskriptif-kualitatif. Selanjutnya, berdasarkan hasil dari analisis data tersebut, maka dibuat beberapa rancangan atau desain buku Permainan Tradisional sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

3.4 Hasil dan Analisis Data

Dari data yang dikumpulkan dari observasi, wawancara, dan studi kepustakaan maka data masuk pada tahap analisis untuk disimpulkan menjadi data yang matang dan dapat disajikan.

1. Terbukti bahwa Permainan Tradisional sudah mulai di tinggalkan oleh masyarakat khususnya anak-anak di Indonesia dikarenakan perkembangan teknologi yang sangat pesat. Sehingga permainan-permainan modern yang dirasa lebih asik dan instan.
2. Permainan Tradisional mempunyai sejarah yang menarik dan mempunyai banyak nilai-nilai positif yang terkandung didalamnya, sangat baik untuk perkembangan dalam membentuk karakter pada anak-anak.
3. Karena buku ini bertujuan untuk mengenalkan Permainan Tradisional Jawa Timur pada anak-anak generasi sekarang, maka target usia yang dipilih adalah anak-anak Usia sekolah dasar tingkat rendah 7-9 tahun. Karena anak-anak Usia sedemikian masih memerlukan kegiatan bermain dalam pembelajarannya.

4. Media buku dipilih sebagai media pengenalan karena media buku masih sering digunakan dalam metode pembelajaran dan sumber referensi, terlebih lagi media buku cetak bersifat praktis, nyaman dan tidak tergantung listrik seperti pada media elektronik.

3.5 Analisis Studi Eksisting

Analisis studi eksisting dalam perancangan Tugas Akhir ini mengacu pada observasi terhadap objek yang diteliti.

1. Analisis Internal

Analisis internal mengacu pada objek yang diteliti dalam hal ini adalah buku ilustrasi Permainan Tradisional.

a. Segmentasi dan Targeting

Dalam perancangan buku ilustrasi Permainan Tradisional ini, khalayak sasaran atau target audience yang dituju adalah:

1) Demografis

Usia 7-9 tahun : Anak-anak

Status keluarga : Belum menikah

Jenis Kelamin : Pria dan wanita

Profesi : Sekolah Dasar kelas 1,2,3

2) Geografis

Dari hasil wawancara dan observasi adapun sasaran pasar dari produk meliputi wilayah geografis Jawa Timur dengan luas wilayah kota besar dan kabupaten.

3) Psikografis

Experiencers atau pengejar pengalaman dengan ciri orang yang bersemangat, bergairah, dan muda yang mencari varietas dan kegembiraan. Mengeluarkan pendapatan cukup besar pada mode, hiburan, dan sosialisasi.

4) *Behavioral*

Manfaat: memberikan pemahaman yang mudah melalui ilustrasi yang menggambarkan tentang makna, nilai, sejarah.

Sikap terhadap produk: tertarik, atensi, respon positif, edukatif.

b. *Positioning*

Positioning adalah suatu proses atau upaya untuk menempatkan suatu produk, individu, perusahaan, merek atau apa saja dalam alam pikiran mereka yang dianggap sebagai sasaran atau konsumennya (Kasali, 2007).

Positioning merupakan hal utama yang diperhitungkan saat membuat atau menciptakan sebuah produk. Dengan menempatkan produk yang memiliki diferensiasi dengan kompetitornya, maka produk dapat memiliki kekuatan yang lebih besar untuk menarik pasar.

Buku ilustrasi Permainan Tradisional Jawa Timur menempatkan dirinya sebagai sebuah media berbentuk buku untuk belajar tentang permainan tradisional mulai dari sejarah, nilai-nilai sampai cara bermain dengan konsentrasi ilustrasi sebagai titik utamanya.

c. Asumsi data wawancara, observasi dan studi eksisting

Dari data hasil wawancara, observasi dan studi eksisting maka dapat ditarik kesimpulan atau asumsi antara lain:

1) Data primer

- i. Permainan tradisional saat ini hampir terpinggirkan dan tergantikan dengan permainan modern, dengan alat yang serba modern pula. Hal ini terjadi karena pesatnya perkembangan teknologi yang mendukung dan memproduksi berbagai jenis permainan anak. Padahal permainan tradisional yang diwariskan secara turun temurun memiliki faedah yang tidak sedikit, di samping dalam melestarikan budaya sebagai karakter bangsa, juga bermanfaat baik bagi perkembangan psikologis.
- ii. Permainan Tradisional merupakan salah satu warisan budaya lokal yang harus dilestarikan.
- iii. Terdapat beberapa beberapa Permainan Tradisional yang memiliki nilai budaya yang unik dan sangat popular pada saat itu seperti, *Petil Lele, Dakon, Engklek Dan Egrang*
- iv. Minimnya pemahaman masyarakat tentang sejarah dan nilai-nilai positif yang terkandung didalam permainan tradisional.

2) Data *Target Market*

Target market sebagian besar adalah orang yang memiliki kepedulian dan aktif terhadap pelestarian budaya sebagai upaya menimbulkan gairah terhadap kelangsungan produk seni budaya lokal

3) *Unique Selling Proposition*

Memasarkan sebuah produk agar mampu bersaing dengan kompetitornya, maka produk tersebut harus memiliki kelebihan atau keunikan tersendiri. USP atau *unique selling proposition* digunakan untuk menganalisis keunikan jasa dan produk yang dapat diangkat menjadi nilai lebih dari kompetitornya (Kotler, 2011). Karakter spesifik yang dimiliki oleh buku ilustrasi Permainan Tradisional adalah upaya pelestarian budaya dengan menggambarkan Permainan itu sendiri dan cara bermain dengan menggunakan *ilustrasi digital* yang menarik dan mudah dimengerti oleh pembaca. Serta penjelasan yang singkat tanpa menggunakan istilah yang sulit untuk dimengerti juga menjadi fokus perhatian utama dari perancangan buku ini.

2. Analisis Media Promosi

Analisis media promosi mengacu pada objek yang diteliti dalam hal ini adalah media promosi buku ilustrasi permainan tradisional.

a. Segmentasi dan Targeting

Dalam perancangan buku ilustrasi batik Tuban ini, khalayak sasaran atau target audience yang dituju adalah:

1) Demografis

Usia 25-40 tahun : Dewasa

Status keluarga : Menikah, menikah dan mempunyai anak.

Jenis Kelamin : Pria dan wanita

Profesi : Seniman, Pengajar, dosen, guru.

2) Geografis

Dari hasil observasi dan kepustakaan adapun sasaran pasar dari produk meliputi wilayah geografis Jawa Timur dengan luas wilayah kota besar dan kabupaten.

3) Psikografis

Melalui hasil observasi adapun sasaran pasar dari media promosi produk adalah *believers* atau pemercaya atau yang menganggap segalanya sudah baik/benar dengan ciri konservatif, konvensional, dan tradisional. Mereka menyukai produk-produk yang banyak dikenal dan setia pada merek yang telah mapan.

4) *Behavioral*

- i. Manfaat: mempublikasikan buku ilustrasi Permainan Tradisional sebagai upaya menarik minat target pasar untuk mau mempelajari nilai-nilai budaya yang terdapat di balik Permainan Tradisional Jawa Timur.

- ii. Sikap terhadap produk: tertarik, atensi, respon positif.
- b. *Positioning*

Positioning adalah suatu proses atau upaya untuk menempatkan suatu produk, individu, perusahaan, merek atau apa saja dalam alam pikiran mereka yang dianggap sebagai sasaran atau konsumennya (Kasali, 2007). *Positioning* merupakan hal utama yang diperhitungkan saat membuat atau menciptakan sebuah produk. Dengan menempatkan produk yang memiliki diferensiasi dengan kompetitornya, maka produk dapat memiliki kekuatan yang lebih besar untuk menarik pasar.

Buku ilustrasi Permainan Tradisional Jawa Timur menempatkan dirinya sebagai sebuah media berbentuk buku untuk belajar tentang permainan tradisional mulai dari sejarah, nilai-nilai sampai cara bermain dengan konsentrasi ilustrasi sebagai titik utamanya.

 - c. Asumsi data wawancara, observasi dan studi eksisting

Dari data hasil wawancara, observasi dan studi eksisting maka dapat ditarik kesimpulan atau asumsi antara lain:

 - 1) Data pemasaran
 - i. Sebagai produk baru, maka dibutuhkan media untuk memperkenalkan produk kepada *target market* yang dituju.
 - ii. Menitik beratkan *focus point* pada ilustrasi yang terdapat di dalam buku ilustrasi permainan tradisional untuk menunjang *positioning* yang ingin dicapai oleh produk.

2) Data *Target Market*

Target market sebagian besar adalah orang tua yang memiliki kepedulian terhadap anaknya dan aktif terhadap pelestarian budaya sebagai upaya menimbulkan gairah terhadap kelangsungan produk seni budaya lokal.

3) *Unique Selling Proposition*

Memasarkan sebuah produk agar mampu bersaing dengan kompetitornya, maka produk tersebut harus memiliki kelebihan atau keunikan tersendiri. USP atau *unique selling proposition* digunakan untuk menganalisis keunikan jasa dan produk yang dapat diangkat menjadi nilai lebih dari kompetitornya (Kotler, 2011). Karakter spesifik yang dimiliki oleh buku Permainan Tradisional Jawa Timur adalah upaya pelestarian budaya dengan menggambarkan Permainan Tradisional dan cara bermainnya dengan menggunakan *ilustrasi digital* yang menarik dan mudah dimengerti oleh pembaca. Disertai juga dengan tutorial cara bermain serta penjelasan yang mudah di mengerti tanpa menggunakan istilah yang sulit untuk dimengerti juga menjadi fokus perhatian utama dari perancangan buku ini.



3.6 *Keyword*

Dengan pemilihan judul “Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Jawa Timur Sebagai Upaya Melestarikan Warisan Budaya Lokal”, maka untuk mendukung pemecahan masalah diperlukan data-data yang terdapat di lapangan yang menjadi latar belakang permasalahan tersebut, sehingga dari latar belakang dapat digali pemecahan masalah yang sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai.

Dari hasil kajian pustaka maka analisis untuk menentukan *keyword* menggunakan beberapa sudut pandang yaitu anak-anak, olah raga, kebersamaan dan sosial. Keempat *keyword* tersebut digunakan dalam proses pengambilan data beserta analisis data yang terdiri dari hasil wawancara dan observasi.

Dimana definisi untuk anak-anak adalah sebagai pelaku untuk bermain permainan tradisional. Sedangkan definisi untuk olah raga adalah salah satu unsur yang terdapat pada permainan tradisional. Untuk definisi kebersamaan adalah salah satu nilai yang terkandung didalam permainan tradisional sehingga membentuk kekompakan, rasa memiliki antar sesama. Sedangkan definisi dari sosial adalah saling berinteraksi antar sesama sehingga akan membentuk kepekaan dan akal budi untuk saling berbagi.



Dari analisis penentuan final keyword pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa keyword dari perancangan ini adalah “*Fun* (menyenangkan)”.

3.7 Deskripsi Konsep

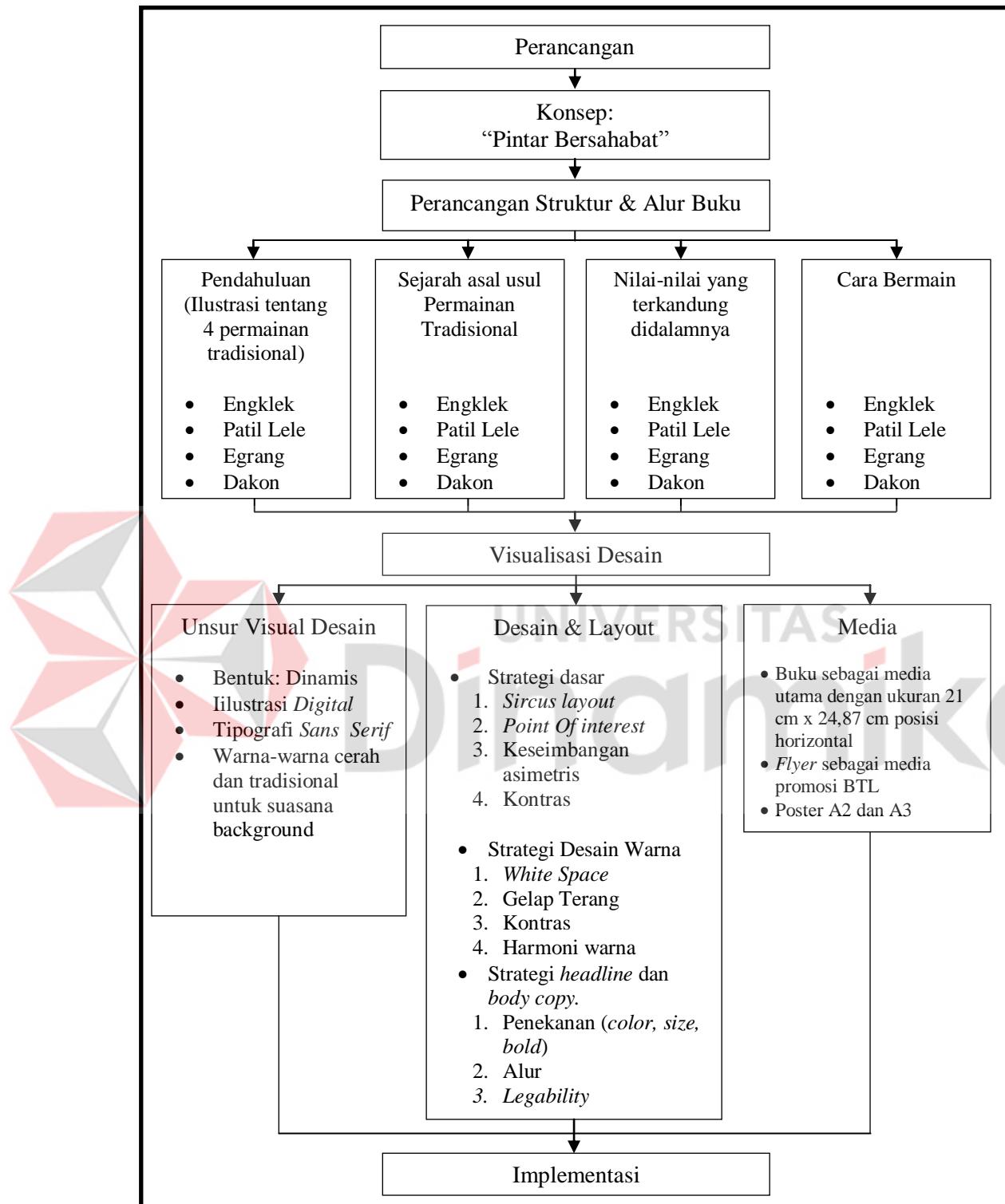
Dari hasil analisa *keyword*, dapat dideskripsikan bahwa “*Fun*” memiliki arti menyenangkan, maksud dari *keyword* ini adalah diharapkan anak-anak sebagai target utama dapat senang untuk belajar mencintai lingkungannya dengan cara bermain permainan tradisional sehingga anak-anak dapat mengerti arti nilai-nilai yang terdapat pada permainan tradisional dan dapat menjaga kelestariannya dengan cara bermain dengan permainan tradisional.

3.8 Metode Perancangan Karya

Menjelaskan tentang metodologi dan perancangan karya dalam proses Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Jawa Timur. Pada bab ini terdapat penjelasan konsep atau pokok pikiran utama yang menjadi dasar rancangan karya yang akan dibuat.

3.8.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan karya merupakan rangka perancangan yang didasarkan melalui konsep yang telah ditemukan dan kemudian rangka perancangan ini akan digunakan secara konsisten di setiap hasil implementasi karya. Konsep perancangan buku ilustrasi permainan tradisional dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.2 Rencana Implementasi Konsep Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

3.8.2 Tujuan Kreatif

Untuk membuat sebuah media pengenalan bagi masyarakat Indonesia khususnya anak-anak guna untuk melestarikan warisan budaya lokal dengan hasil analisis data dan *keyword* sehingga diharapkan akan didapatkan visualisasi yang sesuai dengan konsep perancangan. Dengan keyword “*Fun*”, diharapkan visualisasi dapat menggambarkan rasa senang dan menyenangkan untuk bermain dari ilustrasi karakter serta suasana lingkungan di pedesaan untuk mendukung visualisasi agar terlihat tradisional.

3.8.3 Strategi Kreatif

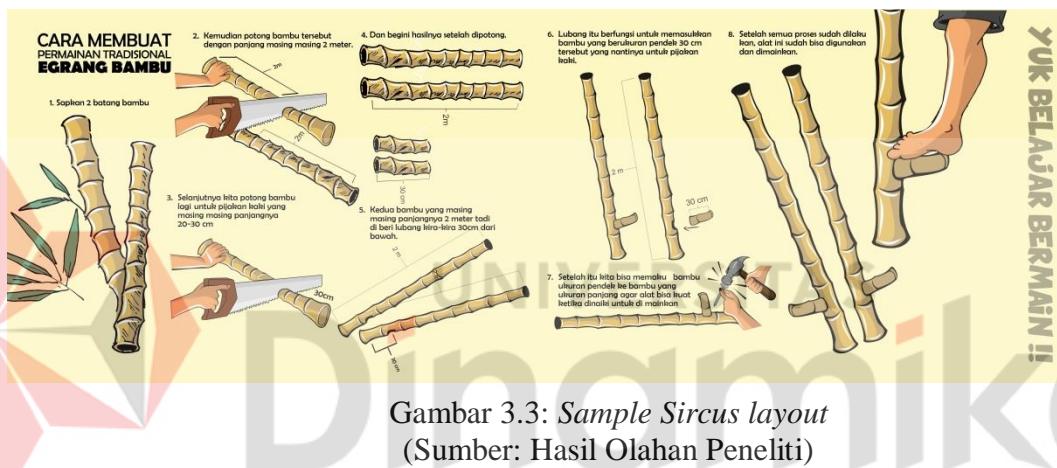
1. Ukuran dan halaman buku

Untuk draft yang pertama adalah pada media buku. Ukuran buku yang dipilih adalah A4 dengan ukuran 210mm x 250mm dengan posisi buku horizontal. hal ini dilakukan dengan pertimbangan ukuran tersebut memudahkan penyusunan informasi yang disajikan dalam buku karena adanya perbandingan penempatan yang 60 untuk gambar visual karakter dan 40 untuk informasi atau teks. Pertimbangan lainnya dengan menggunakan ukuran terebut ialah perbandingan *legibility* dalam buku ini diutamakan, sehingga menghindari kebosanan ketika membaca. Dari pertimbangan tersebut didukung menurut (Rustan, 2008) yang menerapkan bahwa lebar suatu paragraph merupakan faktor yang menentukan tingkat kenyamanan dalam membaca naskah. Baris yang terlalu panjang akan melelahkan mata

dan menyulitkan pembaca menemukan baris berikutnya. Sehingga dianjurkan dalam tiap baris memiliki jumlah karakter antara 8 sampai 45 karakter perbaris. Untuk halaman buku kurang lebih hingga sampai 30 halaman.

2. Jenis *Layout*

Jenis *layout* pada buku ini menggunakan jenis layout “*Sircus Layout*” dimana letaknya tidak mengacu pada ketentuan baku. Komposisi gambar visualnya, bahkan kadang-kadang teks dan susunannya tidak beraturan.



Gambar 3.3: *Sample Sircus layout*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

3. *Headline*

Headline yang dipergunakan untuk buku ilustrasi permainan tradisional Jawa Timur adalah “Yuk belajar bermain”. “Yuk, belajar bermain !!” yang akan secara langsung tertuju pada konsep tersebut. Kata “Yuk” dapat diartikan sebagai kata ajakan untuk teman atau sahabat, kata “belajar bermain” diharapkan anak-anak sebagai *target audience* dapat belajar mengenal permainan tradisional dengan menyenangkan mulai dari sisi sejarah, nilai sampai cara bermainnya.

Pemilihan *headline* tersebut berdasarkan pertimbangan untuk menyampaikan bahwa didalam buku ini, audience akan di ajarkan untuk mengenal lebih

dalam lingkungannya dengan cara bermain permainan tradisional sebagai upaya ikut serta dalam pelestarian warisan budaya lokal.

4. Bahasa

Dalam penggunaan verbal, gaya bahasa yang digunakan adalah yang mudah di mengerti agar anak-anak yang membaca bisa memahami dengan mudah.

5. Warna

Warna adalah satu hal yang sangat penting dalam menentukan respon orang, karena warna adalah hal pertama yang dilihat oleh seseorang. Setiap warna memiliki kesan, makna dan psikologi yang berbeda-beda (Nugroho, 2008: 1).

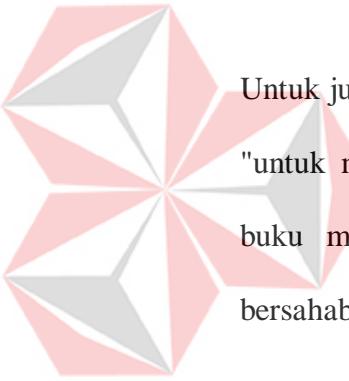
Pada visualisasi, akan dibentuk desain, elemen visual dan warna yang mengarah pada konsep “*Fun*”, yaitu warna biru cerah dengan komposisi C:34 M:2 Y:4 K:0, warna cokelat dengan kombinasi C:2 M:1 Y:28 K:0 dan C:44 M:63 Y:100 K:43 untuk menggambarkan kesan tradisional. Warna hijau dengan komposisi C:72 M:30 Y:73 K:12 untuk menggambarkan lingkungan yang bersahabat.



Gambar 3.4: Warna
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

6. *Typography*

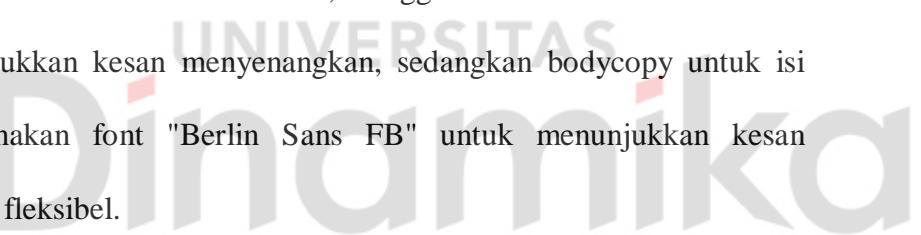
Untuk *Headline* (judul buku) menggunakan font "Berlin Sans FB Bold" yang menunjukkan kesan menyenangkan dengan gaya font *bold* menggelembung.



The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
The quick brown fox jumps over the lazy do
The quick brown fox jumps ov
The quick brown fox ji
The quick brown f
The quick brow

Gambar 3.5: *Sample Font*
(sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Untuk judul bab dan subbab dalam buku, menggunakan font "Berlin Sans FB" "untuk menunjukkan kesan menyenangkan, sedangkan bodycopy untuk isi buku menggunakan font "Berlin Sans FB" untuk menunjukkan kesan bersahabat dan fleksibel.



The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
The quick brown fox jumps over the lazy clo
The quick brown fox jumps ov
The quick brown fox ji
The quick brown f
The quick brow

Gambar 3.6: *Sample Font 2*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

3.8.4 Program Kreatif

Perancangan akan berawal dari pembuatan layout dasar kover dan isi media. Didalamnya akan ada proses seperti sketch, alternatif desain, hingga *final design*. Setelah selesai baru akan diaplikasikan pada media yang dipilih sesuai konsep.

3.9 Perencanaan Media

Perencanaan yang matang sangatlah diperlukan untuk pembuatan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional ini, untuk menentukan media apa saja yang akan dipilih.

3.9.1 Tujuan Media

Agar informasi bisa tersampaikan secara tepat kepada masyarakat, maka dibutuhkan media yang sesuai. Media tersebut dipilih agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas dan detail.

3.9.2 Strategi Media

Media yang akan dipilih akan cenderung pada media yang dapat memuat informasi mendalam dan detail tentang permainan tradisional Jawa Timur. Sehingga media utama yang akan dipilih adalah media buku ilustrasi. Sebagai pendukung dari media utama, akan menggunakan media promosi seperti *Flyer*, poster, stiker yang berguna untuk mendukung promosi dari media buku. Adapun Media yang akan digunakan terdiri atas:

1. Buku Ilustrasi

Pertimbangan pemilihan media ini adalah daya penyampaian pesan yang mendalam (detail) dengan daya tarik visual yang dapat dijadikan sebagai penggambaran pesan yang ingin disampaikan. Dengan menggunakan ilustrasi sebagai *point of interest* yang disertai dengan paragraf deskripsi singkat, menjadi keunggulan untuk menarik minat *target audience* yang memiliki usia antara 7-9 tahun.



Ukuran buku yang dipilih adalah A4 dengan ukuran 210mm x 250mm dengan posisi buku horizontal. hal ini dilakukan dengan pertimbangan ukuran tersebut memudahkan penyusunan informasi yang disajikan dalam buku karena adanya perbandingan penempatan yang 60 untuk gambar visual karakter dan 40 untuk informasi atau teks. Pertimbangan lainnya dengan menggunakan ukuran tersebut ialah perbandingan *legibility* dalam buku ini di utamakan, sehingga menghindari kebosanan ketika membaca. Dari pertimbangan tersebut didukung menurut (Rustan, 2008) yang menerapkan bahwa lebar suatu *paragraph* merupakan faktor yang menentukan tingkat kenyamanan dalam membaca naskah. Baris yang terlalu panjang akan melelahkan mata dan menyulitkan pembaca menemukan baris berikutnya. Sehingga dianjurkan dalam tiap baris memiliki jumlah karakter antara 8 sampai 45 karakter perbaris. Untuk halaman buku kurang lebih hingga sampai 30 halaman.

2. Media pendukung

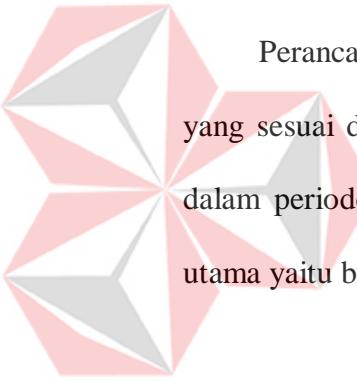
Untuk mendukung publikasi dari buku ilustrasi yang telah dirancang, maka dibutuhkan 3 jenis media promosi yang dianggap paling efektif untuk menarik minat *target audience*.

- a. *Flyer*, alasan pemilihan media ini karena *Flyer* merupakan media yang penting dalam sebuah media promosi, memiliki *life span* yang lama, memungkinkan untuk disebar dimana saja, mampu memberikan informasi yang detail tentang produk, biaya cetak murah serta cakupan luas dan terarah karena diletakkan di tempat tertentu (Marsellyne, 2011). *Flyer* didesain dengan ukuran A5 148 mm x 210 mm dengan menggunakan bahan art paper 85 gsm, sistem cetak offset *full color* satu sisi.
- b. Poster, alasan pemilihan media ini karena poster merupakan suatu media promosi dan periklanan yang persuasif dan informative. Poster dapat ditempatkan diberbagai tempat yang strategis baik di dalam atau *indoor* maupun diluar ruangan atau *outdoor*. Dapat memungkinkan dilihat dan dibaca khalayak sasaran yang lebih luas dan beragam digunakan dalam pameran-pameran tanpa batasan waktu. Media poster merupakan media yang mempunyai karakteristik penekanan visual yang terletak pada ilustrasinya sehingga fungsi dari ilustrasi tersebut digunakan sebagai bahasa gambar dalam menginformasikan sesuatu hal.

Poster didesain dengan ukuran A2 59,4 cm x 84 cm dan A3 29,7 cm x 42 cm dengan menggunakan sistem cetak *digital printing* bahan art paper 120 gsm dengan laminasi *doff* agar warnanya terlindung dan tahan lama.

- d. Stiker, alasan memilih media ini adalah Stiker sebagai media promosi pendukung dengan harga terjangkau tapi berdampak sangat besar karena stiker mudah untuk di aplikasikan.

3.9.3 Program Media



Perancangan media akan dimulai setelah proses pembuatan layout dasar yang sesuai dengan konsep perancangan. Untuk media Promosi, akan dilakukan dalam periode dan tempat tertentu, terutama ketika event launching dari media utama yaitu buku.

BAB IV

IMPLEMENTASI KARYA

Setelah melakukan penelitian dan didapatkan konsep “*Fun*”. Dengan menggunakan konsep “*Fun*” yang dikemas dengan visual yang terlihat tradisional, maka upaya untuk melestarikan dengan cara mengenalkan permainan tradisional Jawa Timur akan tergambar jelas dalam sebuah buku. Pengambilan gambar visual mengutamakan daya tarik minat anak-anak dimana anak-anak sangat suka buku yang bergambar dengan menggunakan banyak warna. Konsep yang mendasari buku ini ialah “*Fun*” yang memiliki sebuah pesan yakni melalui buku “*Yuk Belajar Bermain*” memberikan rasa menyenangkan kepada anak-anak untuk mengenal, mengembangkan, dan juga melestarikan warisan budaya lokal yang banyak sekali nilai-nilai positif yang terkandung didalamnya.

4.1 Buku ilustrasi

Buku dibuat sesuai konsep perancangan sebelumnya dan diimplementasikan dalam bentuk landscape A4 (594 mm x 210mm). Untuk desain layout kover depan dipilih dari alternatif desain kedua, sedangkan untuk kover belakang dipilih dari alternatif desain pertama.

4.1.1 Cover

“Yuk Belajar Bermain” dari judul dapat dilihat buku ini mengajak teman-teman untuk belajar, tetapi bukan belajar tentang ilmu yang biasanya di ajarkan di sekolah kalian. disini kita belajar untuk mengenali lingkungan dengan bermain permainan tradisional.

Bermain pun juga membutuhkan belajar, kalian tidak akan mengerti bagaimana cara memainkan suatu permainan tanpa belajar. kalian tidak akan mengerti darimana asal usul permainan ini tanpa belajar dan membaca. Oleh karena itu buku ini di buat untuk kalian yang suka belajar dan ingin mengetahui lebih dalam tentang sejarah, nilai budaya, cara memainkan permainan tradisional Jawa Timur.

Gambar 4.1: *Body Copy Cover*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Body copy yang ada dalam cover ini berisi tentang ajakan untuk belajar mengenali lingkungannya dengan cara bermain permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai budaya yang tinggi dan memiliki peranan penting dalam perkembangan karakter anak.



Gambar 4.2: Desain Kover Belakang dan Depan Buku
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Pada bagian depan *cover*, disertakan beberapa gambar ilustrasi karakter yang sedang memainkan permainan tradisional memberikan kesan menyenangkan “*Fun*” dalam memainkan permainan tersebut dan sangat terlihat bersahabat dengan lingkungannya.

Cover depan di design menyatu dengan cover belakang. Terlihat kepintaran untuk bermain permainan tradisional dan kesenangan disetiap karakter yang terlihat serta bersahabat dengan lingkungannya. Di bagian belakang dari *cover*

disertakan ringkasan untuk mengajak *audience* dalam pelestarian warisan budaya local dengan cara tetap bermain permainan tradisional.

a. Halaman Pembuka



Gambar 4.3: Halaman Pembuka
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Halaman pembuka disini berfungsi sebagai menyambut para pembaca dengan menggunakan ilustrasi visual permainan tradisional yang akan di bahas di dalam buku ilustrasi permainan tradisional Jawa Timur.

4.1.2 Engklek



Gambar 4.4: Referensi Gambar Engklek
(Sumber: <http://indonesiarayanews.com>)

Gambar referensi di ambil dengan suasana sesuai dengan konsep pembuatan buku ilustrasi permainan tradisional yaitu “Fun”. Terlihat di setiap karakter yang memainkan permainan tradisional dengan senang dan tetap terdapat unsur pedesaan yang terlihat tradisional.



Gambar 4.5: Desain *Layout* Isi Buku Satu Sisi
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Untuk eksekusi disini menggunakan ilustrasi digital dengan gaya desain pedesaan di dekat pegunungan agar lebih terlihat tradisional dengan pemandangan yang indah.

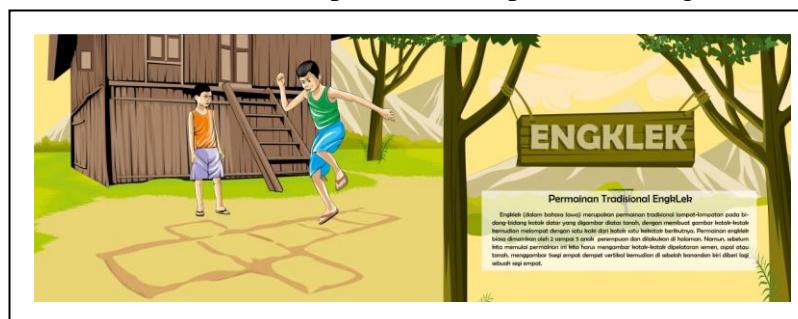
1. Halaman Utama Engklek

Permainan Tradisional Engklek

Engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang kotak datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman. Namun, sebelum kita memulai permainan ini kita harus menggambar kotak-kotak dipelataran semen, aspal atau tanah, menggambar 5segi empat dempet vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat.

Gambar 4.6: Body Copy Engklek
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Body copy pada halaman ini berisikan tentang definisi permainan tradisional engklek secara mendasar saja, agar audience mudah memahami, dan pada halaman ini lebih di fokuskan kepada ilustrasi permainan engklek.



Gambar 4.7: Desain Layout Isi Buku Sisi Kiri dan Kanan
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Engklek merupakan permainan tradisional yang dimainkan diluar rumah atau indoor, jadi layout didesain seperti diluar rumah dengan pemandangan gunung dan alam yang indah agar terkesan tradisional.

2. Halaman Sejarah Engklek



Gambar 4.8: Halaman Sejarah Engklek
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Asal-Usul Permainan Engklek

Permainan Tradisional engklek yang juga di sebut sunda manda ini diyakinin mempunyai nama asli yaitu “Zondag Maandag”, dalam Bahasa Inggris yaitu “Sunday Monday” yang diartikan dalam bahasa indonesia menjadi hari senin dan hari selasa.

Berdasarkan dari sejarahnya, Permainan Tradisional Engklek ini berasal dari Belanda yang dibawa masuk ke Indonesia melalui masa penjajahan di Indonesia. Permainan ini dapat ditemukan diberbagai wilayah di Indonesia baik di Sumatera, Jawa, Bali, Kalimantan dan Sulawesi. Disetiap wilayahnya dikenal dengan nama yang berbeda. Di jawa timur sendiri permainan ini disebut Engklek.

Filosofi Permainan Engklek

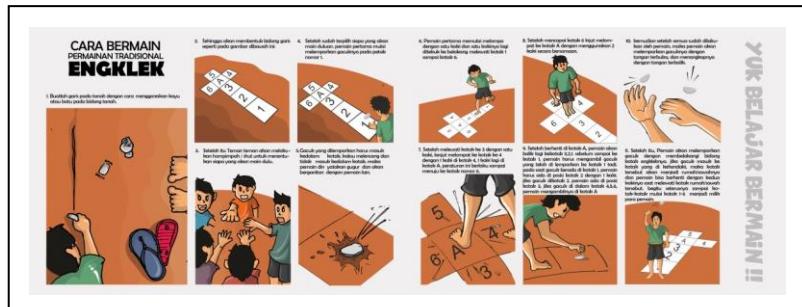
Permainan Tradisional engklek juga memiliki makna filosofi. permainan tradisional engklek bisa diartikan sebagai simbol kerja keras manusia untuk membangun tempat tinggal atau rumahnya. Bentuk lapangan yang akan di buat bermain untuk permainan ini adalah persegi dengan jumlah 7 persegi, itu melambangkan jumlah hari dalam satu minggu. pemain dipaksa untuk berjalan dengan satu kaki yang berarti manusia harus bekerja keras untuk bertahan hidup di dunia.

Setelah melewati itu semua, manusia akan mendapatkan hasil . yang digambarkan dengan sawah pada permainan engklek tersebut.

Gambar 4.9: *Body Copy* Sejarah dan Nilai Engklek
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Pada halaman ini akan dituliskan asal usul, nilai-nilai dan manfaat permainan engkle yang bertujuan memperkenalkan lebih dalam seluk beluk dan nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional.

3. Halaman Cara Bermain Engklek



Gambar 4.10: Halaman Tutorial Engklek

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Halaman ini terdapat ilustrasi tentang tata cara bermain permainan tradisional, mulai dari awal permainan hingga akhir permainan dan mengetahui siapa yang kalah dan siapa yang menang.

Cara Bermain Permainan Engklek

1. Buatlah garis pada tanah dengan cara menggoreskan kayu atau batu pada bidang tanah.
2. Sehingga akan membentuk bidang garis seperti pada gambar dibawah ini:
3. Setelah itu Teman teman akan melakukan hompimpah / shut untuk menentukan siapa yang akan main dulu.
4. Setelah sudah terpilih siapa yang akan main duluan. pemain pertama mulai melemparkan gacuknya pada petak nomor 1.
5. Gacuk yang dilemparkan harus masuk kedalam kotak, kalau melenceng dan tidak masuk kedalam kotak, maka pemain dinyatakan gugur dan akan bergantian dengan pemain lain.
6. Pemain pertama memulai melompa dengan satu kaki dan satu kakinya lagi ditekuk ke belakang melewati kotak 1 sampai kotak 6.
7. Setelah melewati kotak ke 3 dengan satu kaki, lanjut melompat ke kotak ke 4 dengan 1 kaki di kotak 4, 1 kaki lagi di kotak A. peraturan ini berlaku sampai menuju ke kotak nomor 6.
8. Setelah mencapai kotak 6 Injut melompat ke kotak A dengan menggunakan 2 kaki secara bersamaan.
9. Setelah berhenti di kotak A, pemain akan balik lagi ke kotak 3,2,1. Sebelum sampai ke kotak 1, pemain harus mengambil gacuk yang telah dilemparkan ke kotak 1 tadi. pada saat gacuk berada di kotak 1, pemain harus ada di posisi kotak 2 dengan 1 kaki. jika gacuk di kotak 2. pemain ada di posisi kotak 3, jika gacuk di dalam kotak 4,5,6, pemain mengambilnya di kotak A
10. kemudian setelah semua sudah dilakukan oleh pemain, maka pemain akan melemparkan gacuknya dengan tangan terbuka, dan menangkapnya dengan tangan terbalik.
11. Setelah itu, Pemain akan melemparkan gacuk dengan membelaangi bidang kotak engkleknya. jika gacuk masuk ke kotak yang dikehendaki, maka kotak tersebut akan menjadi rumah/sawahnya dan pemain bisa berhenti dengan kedua kakinya saat melewati kotak rumah/sawah tersebut. begitu seterusnya sampai kotak-kotak mulai kotak 1-6 menjadi milik para pemain.

Gambar 4.11: Body Copy Tutorial Engklek

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Untuk *Body copy* disini menjelaskan tentang tata cara, aturan bermain sampai cara mengetahui siapa yang kalah dan siapa yang menang dalam permainan engklek. Di jelaskan menggunakan *text* secara jelas, detail tapi mudah di pahami.

4.1.2 Patil Lele



Gambar 4.12: Referensi Gambar Patil Lele

(Sumber: <http://mainantradisionalindonesia.files.wordpress.com>)

Referensi gambar untuk ilustrasi patil lele disini menggambarkan tentang sifat energik dari seorang anak ketika bermain permainan ini, karena memang permainan tradisional patil lele ini membutuhkan ketangkasan dari seseorang yang akan memainkan permainan tersebut.



Gambar 4.13: Karakter Patil Lele

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Karakter di dalam permainan ini di desain dengan menggunakan ilustrasi digital, Terdapat dua karakter di dalam permainan ini. Salah satunya sedang memukul anakan (kayu pendek) dengan babonan (kayu panjang), Satunya lagi sedang menangkap anakan yang sudah di pukul dengan babonan. Terlihat keseriusan dalam bermain tetapi mimik wajah kedua pemain masih terlihat senang dalam memainkan permainan tradisional patil lele tersebut.



Gambar 4.14: Layout 1 Sisi Patil Lele
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

a. Halaman Utama Patil lele



Gambar 4.15: Layout 2 Sisi Patil Lele
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Patil lele merupakan permainan tradisional dengan melempar atau memukul batang kayu dengan keras, tempat bermainnya di lapangan. Untuk desain layout patil lele ini dibuat sesuai dengan tempat untuk memainkan permainan ini, dengan suasana lapangan yang penuh rerumputan namun masih terlihat tradisional. Pada halaman ini di fokuskan pada ilustrasinya.

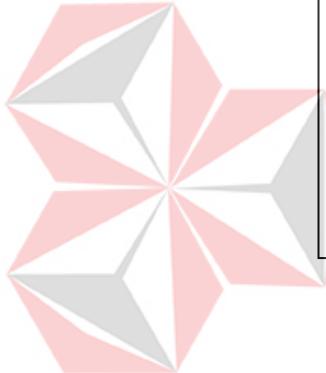
Patil Lele

Patil Lele adalah salah satu jenis permainan tradisional yang cukup populer di Provinsi Jawa Timur. Permainan yang juga terdapat di Jawa dan tempat-tempat lainnya di Indonesia ini (meskipun dengan penyebutan yang berbeda) dikenal merata hampir di setiap daerah yang ada di Jawa Timur.

Gambar 4.16: *Body Copy Layout Patil Lele*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Body copy pada halaman ini berisikan tentang definisi permainan tradisional engklek secara mendasar saja, agar audience mudah memahami, dan pada halaman ini lebih di fokuskan kepada ilustrasi permainan patil lele.

b. Halaman Asal-Usul Patil Lele



Gambar 4.17: *Layout Asal Usul Patil Lele*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Asal-Usul Permainan Tradisional Patil lele

Dari mana Patil Lele berasal belum diketahui dengan pasti. Namun, dilihat dari cara memainkannya, permainan ini agak mirip dengan permainan Benthik yang juga sangat populer di kalangan masyarakat di Jawa, terutama di Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta. Di daerah-daerah lain, permainan seperti ini juga dikenal, akan tetapi dengan nama lain seperti Tak tek di Bangka Belitung, Gathik, atau Tal Kadul. Meskipun dalam keseluruhan tahapan permainannya tidak sama persis, namun secara umum, permainan Patil Lele bisa dimasukkan ke dalam satu kategori dengan permainan Benthik dan sejenisnya.

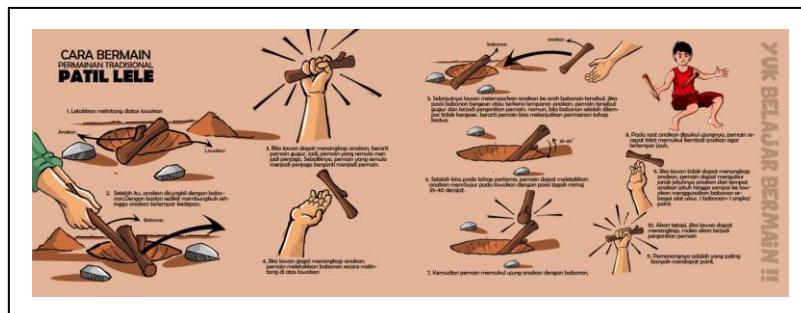
Nilai-Nilai

1. Melatih naluri dan ketepatan dalam bertindak.
2. Melatih kekompakan bekerja dalam tim.
3. Meningkatkan ketahanan fisik maupun mental.
4. Melatih sportivitas dalam berkehidupan.
5. Memupuk tingkat sosialisasi dalam pergaulan.
6. Menjaga kelestarian tradisi dan kearifan lokal.

Gambar 4.18: *Body Copy Halaman Asal-Usul dan Nilai Patil Lele*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Pada halaman ini akan dituliskan asal usul, nilai-nilai dan manfaat permainan patil lele yang bertujuan memperkenalkan lebih dalam seluk beluk dan nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional patil lele.

c. Halaman Cara Bermain Patil Lele



Gambar 4.19: *Layout Tutorial Patil Lele*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Halaman ini terdapat ilustrasi tentang tata cara bermain permainan tradisional patil lele, mulai dari awal permainan hingga akhir permainan dan mengetahui siapa yang kalah dan siapa yang menang. Dengan menggunakan ilustrasi digital diharapkan *audience* dapat dengan mudah memahami isi dari halaman buku ini.

Cara Bermain Permainan Tradisional Patil Lele

1. Letakkan melintang diatas lowokan.
2. Setelah itu, anakan dicungkil dengan babonan, Dengan badan sedikit membungkuk sehingga anakan terlempar kedepan.
3. Bila lawan dapat menangkap anakan, berarti pemain gugur. Jadi, pemain yang semula menjadi penjaga. Sebaliknya, pemain yang semula menjadi penjaga berganti menjadi pemain.
4. Jika lawan gagal menangkap anakan, pemain meletakkan babonan secara melintang di atas lowokan.
5. Selanjutnya lawan melemparkan anakan ke arah babonan tersebut. Jika posisi babonan bergeser atau terkena lemparan anakan, pemain tersebut gugur dan terjadi pergantian pemain. Namun, bila babonan setelah dilempar tidak bergeser, berarti pemain bisa melanjutkan permainan tahap kedua.
6. Setelah lolos pada tahap pertama, pemain dapat meletakkan anakan membujur pada lowokan dengan posisi tegak miring 35-40 derajat.
7. Kemudian pemain memukul ujung anakan dengan babonan.
8. Pada saat anakan dipukul ujungnya, pemain secepat kilat memukul kembali anakan agar terlempar jauh.
9. Jika lawan tidak dapat menangkap anakan, pemain dapat mengukur jarak jatuhnya anakan.

- dari tempat anak jatuh hingga sampai ke lowokan menggunakan babonan sebagai alat ukur. 1 babonan= 1 angka/point.
10. Akan tetapi, jika lawan dapat menangkap, maka akan terjadi pergantian pemain.
 11. Pemenangnya adalah yang paling banyak mendapat point.

Gambar 4.20: *Body Copy* Tutorial Patil Lele
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Untuk *Body copy* disini menjelaskan tentang tata cara, aturan bermain sampai cara mengetahui siapa yang kalah dan siapa yang menang dalam permainan patil lele. Di jelaskan menggunakan text secara jelas dan detail tapi mudah di pahami.

4.1.3 Egrang



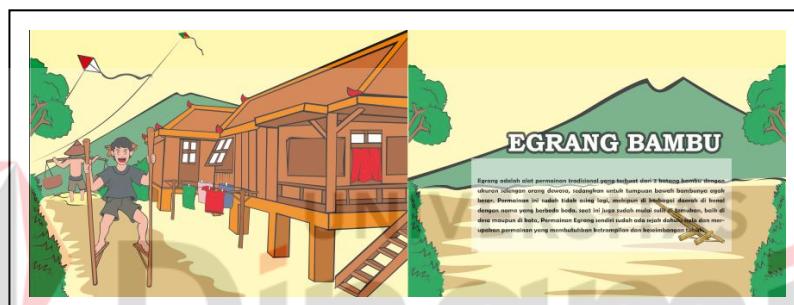
Gambar 4.21: Referensi Gambar Egrang
(Sumber: <http://4.bp.blogspot.com>)

Referensi gambar untuk ilustrasi egrang bambu disini menggambarkan tentang sifat kebersamaan dari seorang anak dengan anak yang lain. Dapat dilihat terdapat 3 orang anak yang sedang bermain bersama di daerah pedesaan yang terlihat sangat tradisional. Mereka menunjukkan sifat menyenangkan saat bermain. Dapat dilihat dari ekspresi wajah mereka yang terlihat sangat senang.



Gambar 4.22: Layout 1 Sisi Egrang
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

a. Halaman Utama Egrang



Gambar 4.23: Layout Egrang
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Egrang merupakan salah satu permainan tradisional yang bermanfaat untuk melatih ketangkasan dalam keseimbangan. Tempat bermain bisa diluar rumah di lapangan dll. Untuk desain layout egrang ini dibuat sesuai dengan tempat untuk memainkan permainan ini, dengan suasana halaman rumah yang asri dan terlihat tradisional. Pada halaman ini di fokuskan pada ilustrasinya.

Egrang Bambu

Egrang Bambu adalah alat permainan tradisional yang terbuat dari 2 batang bambu dengan ukuran selengan orang dewasa, sedangkan untuk tumpuan bawah bambunya agak besar. Permainan ini sudah tidak asing lagi, meskipun di berbagai daerah di kenal dengan nama yang berbeda beda. saat ini juga sudah mulai sulit di temukan, baik di desa maupun di kota, Permainan Egrang sendiri sudah ada sejak dahulu kala dan merupakan permainan yang membutuhkan ketrampilan dan keseimbangan tubuh.

Gambar 4.24: Body Copy Layout Egrang
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Body copy pada halaman ini berisikan tentang definisi permainan tradisional egrang secara mendasar saja, agar audience mudah memahami, dan pada halaman ini lebih difokuskan kepada ilustrasi permainan egrang.

b. Halaman Asal-Usul Egrang



Gambar 4.25: *Layout Halaman Sejarah Egrang*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Asal-Usul Permainan Egrang

Egrang adalah permainan tradisional Indonesia yang belum diketahui secara pasti dari mana asalnya. Permainan ini menyebar secara luas dan dapat dijumpai di berbagai daerah dengan nama berbeda-beda seperti: sebagian wilayah Sumatera Barat dengan nama Tengkak-tengkak dari kata Tengkak (pincang), Ingkau yang dalam bahasa Bengkulu berarti sepatu bambu dan di Jawa dengan nama Jangkungan yang berasal dari nama burung berkaki panjang. Egrang sendiri berasal dari bahasa Lampung yang berarti terompah pancung yang terbuat dari bambu bulat panjang. Dalam bahasa Banjar di Kalimantan Selatan disebut batungkau.

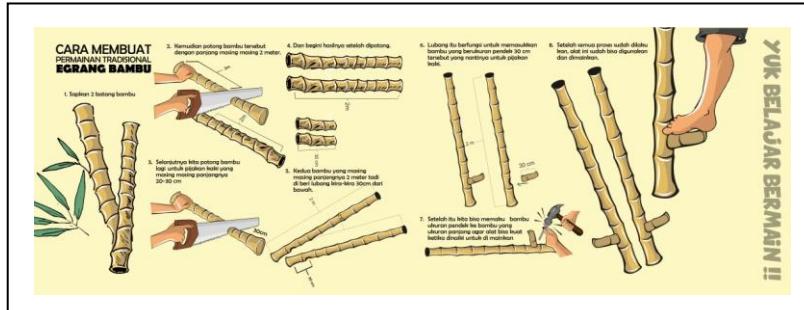
Nilai-Nilai Budaya

Dalam permainan egrang juga terdapat Nilai-nilai dari budaya seperti kerja keras, keuletan, dan sportivitas. Nilai kerja keras akan jelas tergambar dalam bentuk semangat dari para pemain yang saling berusaha satu sama lain untuk dapat mengalahkan lawannya. Sedangkan untuk nilai keuletan akan terlihat dari proses pembuatan alat yang kemudian digunakan untuk berjalan. Dimana dalam proses berjalan ini akan memerlukan keuletan dan ketekunan agar bisa seimbang saat berjalan. Selain itu dalam permainan ini juga ada nilai sportivitas yang akan terlihat dari sikap para pemain yang tidak berbuat curang selama berlangsungnya permainan, tapi juga kebesaran hati untuk mau menerima kekalahan dengan lapang dada.

Gambar 4.26: *Body Copy Layout Sejarah Egrang*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Pada halaman ini akan dituliskan sejarah, asal usul, nilai-nilai dalam permainan tradisional egrang bambu. Untuk layout di desain dengan suasana hutan bambu karena memang pada halaman ini menceritakan tentang asal-usul dan nilai budaya tentang egrang bambu.

c. Halaman Cara membuat alat Egrang



Gambar 4.27: *Layout Tutorial Egrang*

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Halaman ini terdapat ilustrasi tentang tata cara membuat alat permainan tradisional patil egrang, mulai dari awal bahan mentah sampai jadi alat yang siap untuk dimainkan. Dengan menggunakan ilustrasi digital diharapkan audience dapat dengan mudah memahami isi dari halaman buku ini.

Cara Membuat Alat Permainan Egrang Bambu

1. Sapkan 2 batang bambu.
2. Kemudian potong bambu tersebut dengan panjang masing masing 2 meter.
3. Selanjutnya kita potong bambu lagi untuk pijakan kaki yang masing masing panjangnya 20-30 cm.
4. Dan begini hasilnya setelah dipotong.
5. Kedua bambu yang masing masing panjangnya 2 meter tadi di beri lubang kira-kira 30cm dari bawah.
6. Lubang itu berfungsi untuk memasukkan bambu yang berukuran pendek 30 cm tersebut yang nantinya untuk pijakan kaki.
7. Setelah itu kita bisa memakai bambu ukuran pendek ke bambu yang ukuran panjang agar alat bisa kuat ketika dinaiki untuk di mainkan.
8. Setelah semua proses sudah dilakukan, alat ini sudah bisa digunakan dan dimainkan.

Gambar 4.28: *Body Copy Layout Tutorial Egrang*

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Untuk *Body copy* disini menjelaskan tentang tata cara membuat alat permainan tradisional egrang bambu. Dijelaskan mulai dari awal bahan mentah sampai jadi alat yang siap untuk dimainkan

4.1.4 Dakon



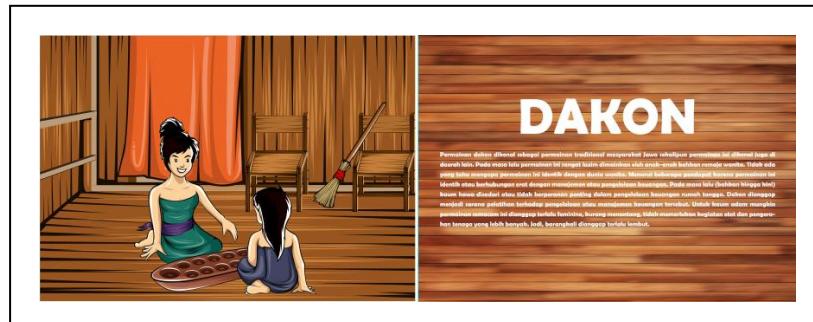
Gambar 4.29: Referensi Gambar Dakon
(Sumber: <http://osis.smpitharapanbunda.sch.id>)

Referensi gambar untuk ilustrasi dakon disini menggambarkan tentang sifat kebersamaan dan saling berbagi dari seorang anak dengan anak satu, Dapat dilihat terdapat 2 orang anak yang sedang berinteraksi dan bermain bersama. Mereka menunjukkan sifat menyenangkan saat bermain. Dapat dilihat dari ekspresi wajah mereka yang terlihat sangat senang.



Gambar 4.30: Ilustrasi dakon
(Sumber: Hasil olahan peneliti)

a. Halaman Utama Dakon



Gambar 4.31: *Layout Utama Dakon*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Dakon merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat dimainkan didalam rumah (indoor). layout halaman ini didesain dengan suasana di teras rumah kayu yang sangat sederhana agar tetap terlihat tradisional. Pada halaman ini difokuskan pada ilustrasinya.

Permainan Tradisional Dakon

Pada awalnya permainan dakon dikenal sebagai permainan tradisional masyarakat Jawa, selain jawa permainan ini juga dikenal di beberapa daerah lain. Pada jaman dahulu, permainan ini sering sekali dimainkan oleh anak-anak bahkan para remaja wanita. Tidak ada yang tahu mengapa permainan ini lebih berhubungan dengan dunia wanita. Menurut beberapa pendapat hal ini dikarenakan permainan ini berhubungan erat dengan pengelolaan keuangan. Pada masa lalu (bahkan hingga saat ini) para wanita disadari atau tidak berperan penting dalam pengelolaan keuangan dalam rumah tangga. Dakon dianggap menjadi salah satu sarana pelatihan untuk dapat mengolah keuangan tersebut. Bagi para lelaki permainan ini mungkin dianggap terlalu bersifat kewanitaan, dan dirasa kurang menantang, karena dalam permainan ini tidak memerlukan kegiatan otot dan penggerahan tenaga yang lebih banyak.

Gambar 4.32: *Body Copy Layout Utama Dakon*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Body copy pada halaman ini berisikan tentang definisi permainan tradisional Dakon secara mendasar saja, agar audience mudah memahami, dan pada halaman ini lebih difokuskan kepada ilustrasi permainan dakon.

b. Halaman Asal-Usul Dakon



Gambar 4.33: *Layout Halaman Sejarah Dakon*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Asal-Usul Permainan Dakon

Pada awalnya permainan dakon dikenal sebagai permainan tradisional masyarakat Jawa, selain jawa permainan ini juga dikenal dibeberapa daerah lain. Pada jaman dahulu, permainan ini sering sekali dimainkan oleh anak-anak bahkan para remaja wanita. Tidak ada yang tahu mengapa permainan ini lebih berhubungan dengan dunia wanita. Menurut beberapa pendapat hal ini dikarenakan permainan ini berhubungan erat dengan pengelolaan keuangan. Pada masa lalu (bahkan hingga saat ini) para wanita disadari atau tidak berperan penting dalam pengelolaan keuangan dalam rumah tangga. Dakon dianggap menjadi salah satu sarana pelatihan untuk dapat mengolah keuangan tersebut. Bagi para lelaki permainan ini mungkin dianggap terlalu bersifat kewanitan, dan dirasa kurang menantang, karena dalam permainan ini tidak memerlukan kegiatan otot dan penggerahan tenaga yang lebih banyak.

Filosofi dalam permainan Dakon

Pada permainan dakon terdapat 1 papan yang didalamnya terdiri dari 7 lubang dimana masing-masing dari lubang berisikan 7 buah biji. 7 buah biji dalam permainan ini menggambarkan jumlah hari dalam satu minggu dengan jumlah biji yang sama pada tiap lubangnya. Hal ini mengartikan, bahwa setiap orang memiliki waktu yang sama dalam seminggu, yaitu 7 hari dalam seminggu.

Ketika biji diambil dari satu lubang dan dipindahkan dengan mengisi lubang yang lain satu-persatu, termasuk lubang pada lumbung. Hal ini memberikan pelajaran bahwa setiap hari yang kita jalani, akan berpengaruh dihari-hari selanjutnya pada diri sendiri, dan juga pada hari-hari orang lain. Apa yang dilakukan hari ini menentukan apa yang akan terjadi dimasa depan. Selain itu apa yang kita lakukan hari ini juga akan dapat memberi makna bagi orang lain.

Wujud dari hidup untuk saling memberi dan menerima juga akan jelas tergambar ketika 1 biji diambil, dan kemudian diambil lagi. Namun dalam permainan ini tidak hanya selalu mengambil, tetapi juga memberi. Hal ini merupakan suatu wujud dari keseimbangan hidup.

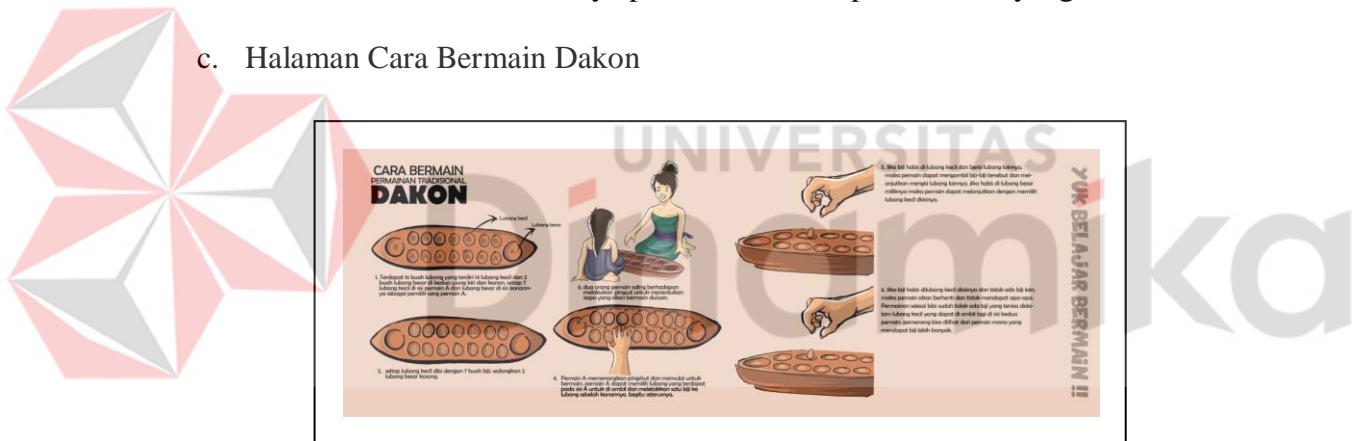
Biji yang diambil satu persatu, dan tidak dapat diambil sekaligus. Bermaksud untuk mengajarkan kita akan kejujuran dalam mengisi setiap lubang pada papan congklak kita. Kita harus jujur mengisi hidup kita. Satu persatu, dan sedikit demi sedikit, asalkan dilakukan dengan jujur dan baik, lebih baik daripada memiliki banyak tapi dengan cara yang tidak jujur. Satu persatu biji yang diisi juga memberikan gambaran bahwa kita harus menabung setiap hari untuk digunakan dihari-hari berikutnya. Kita juga harus mempunyai simpanan, yaitu biji yang berada di lubang induk.

Dalam permainan ini juga membutuhkan strategi yang diperlukan untuk mempertahankan biji yang ada pada bagian lumbung kita agar tidak habis diambil oleh lawan. Pelaaran yang dapat diambil dalam permainan dakon ini adalah, hidup ini merupakan persaingan, akan tetapi bukan berarti kita harus saling bermusuhan. Karena setiap orang juga memiliki kepentingan dan tujuannya masing-masing yang (mungkin) sama dengan tujuan kita, maka kita harus cerdik dan strategis.

Gambar 4.34: *Body Copy Layout* Sejarah Dakon
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Pada halaman ini akan dituliskan sejarah, asal usul, nilai-nilai dalam permainan tradisional dakon. Untuk layout didesain dengan suasana sawah dengan padi yang siap dipanen dan dimasukkan di lumbung. Itu menggambarkan tentang permainan dakon itu sendiri ketika menabung sedikit demi sedikit, nantinya pasti akan mendapatkan hasil yang memuaskan.

c. Halaman Cara Bermain Dakon



Gambar 4.35: Tutorial Dakon
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Halaman ini terdapat ilustrasi tentang tata cara bermain permainan tradisional dakon, mulai dari awal permainan hingga akhir permainan dan mengetahui siapa yang kalah dan siapa yang menang. Dengan menggunakan ilustrasi digital diharapkan audience dapat dengan mudah memahami isi dari halaman buku ini.

Cara Bermain Permainan Dakon

1. Terdapat 16 buah lubang yang terdiri 14 lubang kecil dan 2 buah lubang besar di kedua ujung kiri dan kanan. setiap 7 lubang kecil di sisi pemain A dan lubang besar di sisi kanannya sebagai pemilik sang pemain A.
2. setiap lubang kecil diisi dengan 7 buah biji. sedangkan 2 lubang besar kosong.
3. dua orang pemain saling berhadapan melakukan pingsut untuk menentukan siapa yang akan bermain duluan.
4. Pemain A memenangkan pingsut dan memulai untuk bermain. pemain A dapat memilih lubang yang terdapat pada sisi A untuk di ambil dan meletakkan satu biji ke lubang sebelah kanannya. begitu seterusnya.
5. Jika biji habis di lubang kecil dan berisi lubang lainnya, maka pemain dapat mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan mengisi lubang lainnya. jika habis di lubang besar miliknya maka pemain dapat melanjutkan dengan memilih lubang kecil disisinya.
6. Jika biji habis dilubang kecil disisinya dan tidak ada biji lain, maka pemain akan berhenti dan tidak mendapat apa-apa. Permainan selesai bila sudah tidak ada biji yang tersisa didalam lubang kecil yang dapat di ambil lagi di sisi kedua pemain. pemenang bisa dilihat dari pemain mana yang mendapat biji lebih banyak.

Gambar 4.36: *Body Copy* Tutorial Dakon

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Untuk *Body copy* disini menjelaskan tentang tata cara, aturan bermain sampai cara mengetahui siapa yang kalah dan siapa yang menang dalam permainan Dakon. Dijelaskan menggunakan text secara jelas dan detail tapi mudah dipahami.

UNIVERSITAS
Dinamika

4.2 Poster

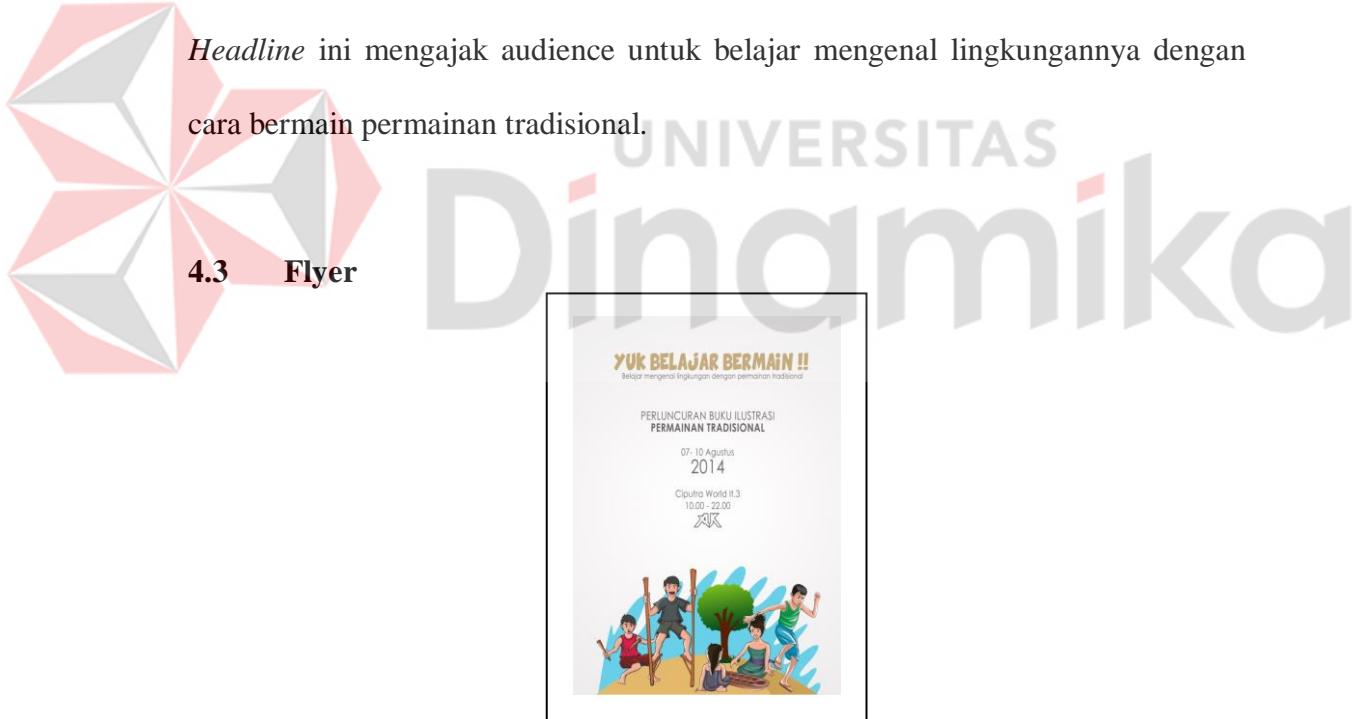


Gambar 4.37: Poster
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Poster disini berfungsi sebagai pengumuman bahwa akan ada event launching buku ilustrasi permainan tradisional yang akan diselenggarakan. Isi dari poster

adalah tempat pelaksanaan, kapan akan diselenggarakan dan produk apa yang akan di launching. Poster ini berukuran A2 dan A3. Poster A3 nantinya akan di tempel di sekolah-sekolah untuk memberitahukan pada murid-murid sekaligus guru bahwa akan ada *launching* buku ilustrasi permainan tradisional Jawa Timur. Untuk poster A2 nantinya akan di pajang di depan *stand event launching* buku permainan tradisional ini.

Untuk Visualisasi dan desain, terdapat Headline “Yuk Belajar Bermain” sebagai judul dari buku itu sendiri. Dan menggunakan sub *Headline* “Belajar Mengenal Lingkungan Dengan Permainan Tradisional” secara tidak langsung sub *Headline* ini mengajak audience untuk belajar mengenal lingkungannya dengan cara bermain permainan tradisional.



Gambar 4.38: flyer
(Sumber: Hasil olahan peneliti)

Flyer disini akan disebar kepada pengunjung disekitar event launching. Sesuai dengan sketsa dan konsep, Flyer isini berukuran A5. Flyer berfungsi untuk memberi tahu jika ada Promo yang berlangsung pada event launching

buku ilustrasi permainan tradisional sehingga diharapkan audience akan tertarik untuk membeli buku ilustrasi ini.

4.4 Stiker



Gambar 4.39: Stiker
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Stiker bisa dikatakan sebagai media promosi pendukung dengan harga terjangkau tapi berdampak sangat besar karena stiker mudah untuk diaplikasikan. Untuk visualisasinya, stiker di buat dengan 4 bagian sesuai dengan permainan tradisional yang dibahas di dalam buku ilustrasi permainan tradisional ini

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan buku ilustrasi Permainan Tradisional Jawa Timur:

1. Gagasan pembuatan buku ilustrasi permainan tradisional jawa timur ini adalah sebagai upaya melestarikan warisan budaya lokal.
2. Tema desain dalam perancangan ini adalah “*Fun*” dengan visual yang menggambarkan kesenangan anak-anak ketika bermain permainan tradisional.
3. Makna bahwa anak-anak harus mengenal lingkungannya dan juga harus bersahabat dengan lingkungan dengan cara bermain permainan tradisional Permainan tradisional.
4. Implementasi perancangan mengacu pada buku ilustrasi dan media pendukungnya, dimana hasil perancangan diharapkan dapat membantu anak-anak sebagai target utama dapat senang untuk belajar mencintai lingkungannya dengan cara bermain permainan tradisional sehingga anak-anak dapat mengerti arti nilai-nilai yang terdapat pada permainan tradisional dan dapat menjaga kelestariannya dengan cara bermain dengan permainan tradisional.
5. Media yang digunakan adalah buku sebagai media utama. Untuk media pendukung promosi buku menggunakan media Poster, Flyer, dan Stiker.

6. Media buku ilustrasi dan pendukungnya dirancang sesuai dengan tema rumusan desain, yakni “*Fun*” untuk menjadi menyenangkan dengan bermain permainan tradisional. Menggunakan warna-warna yang sesuai dengan karakter objek dan sesuai konsep yang kemudian digunakan dalam desain layout.

5.2 Saran

Adapun saran dari pembuatan buku ilustrasi permainan tradisional ini adalah:

1. Memperdalam pembahasan tentang permainan tradisional jawa timur terutama dalam sejarah, nilai-nilai mitologi yang kompleks.
2. Mengembangkan buku ilustrasi ini untuk lebih banyak lagi permainan tradisional yang ada di jawa timur.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Bishop, J.C. dan Curtis, M. (2005). *Permainan anak-anak zaman sekarang*. Editor: Yovita Hadiwati. Jakarta: PT. Grasindo

Bogdan, Robert C dan Biklen. Sari Kopp 1982. *Quantitative Research For Education: An Introduction to theory and methods*. Allyn and Bacon, inc

Danandjaja, J. 1986. *Folklore Indonesia: Ilmu gossip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT.Grafitipers.

Drew, John T. & Sarah A. Meyer. 2008. *Color Management: A comprehensive Guide for Graphic Designers*. Switzerland: RotoVision.

Hughes, F.P. 1999. *Children, play, and development*. Boston: Allyn and Bacon.

Hurlock, E.B. 1993. *Perkembangan anak jilid I. Terjemahan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Kasali, Renald. 2007. Membidik Pasar Indonesia, Segmentasi Target Positioning, Jakarta Gramedia

Kotler, Phillip dan Hermawan Kertajaya, Iwan Setiawan. 2011. *Marketing 3.0, From Products, to customers, to the Human Spirit*. Canada: John Wiley and Sons, Inc.

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi

Marsellyne, (2011). *Perancangan Media Promosi Mercia Beauty Centre di Surabaya*. Surabaya: UNIKA PETRA Surabaya.

Muktiono, Joko D. 2003. *Aku Cinta Buku (Menumbuhkan minat baca pada anak)*. Jakarta : Elex Media Computindo.

- Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Adi
- Pawito, 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: PT LkiS Pelangi Aksara Yogyakarta.
- Rustan, Surianto. 2009. *Mendesain logo*. Jakarta, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Rustan, Surianto. 2008. *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.
- Sarwono dan Hary Lubis, 2006. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.



- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: andi
- Yatim, Riyanto. 2001. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC.

Sumber Jurnal:

- Europese Bibliotheek-Zaltbommel, 1970, *De Javaansche Vorstenlanden in Oude Ansichten*, Nederland.
- Hidayat dan Damayanti, 2006. *Permainan dan Alat Musik Tradisional Kota Pangkal Pinang*. Pangkal Pinang: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pangkal Pinang.
- Ilham, 2009. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Lompat Jauh Tanpa Awalan Siswa Sekolah Dasar Negeri*. Jambi : Universitas Jambi.
- Iswinarti, 2010. *Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Untuk Anak Usia Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Misbach, 2006. *Peran Permainan Tradisional yang bermuatan edukatif dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas Bangsa*. Universitas Pendidikan Indonesia

Nyoman Seriati dan Nur Hayati. . *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Pendidikan Seni Tari, PGPAUD

Supriadi, Dedi, 2003. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam UU Sisdiknas*

Yunus Ahmad, 1981. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.

Sumber internet:

<http://d42nkd.wordpress.com/> (diakses 10 mei 2014)

<http://indonesiarayaneWS.com/read/2013/06/24/71306/news-internasional-06-24-2013-06-36-lebih-dari-20-anak-indonesia-di-london-diajak-kenal-permainan-tr>

<http://mainantradisionalindonesia.files.wordpress.com/2014/04/patoklele.jpg>

http://4.bp.blogspot.com/_I9M_J-2kmMs/TFofNxMcuFI/AAAAAAAAY/cdB4622gVGQ/s320/611853808p.jpg

<http://osis.smpitharapanbunda.sch.id/punahnya-permainan-tradisional-indonesia.html>

www.kompasiana.com (diakses 16 mei 2014)