



**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PERMAIANAN TRADISIONAL
ENGKLEK DENGAN TEKNIK *DIGITAL PAINTING* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN ANAK SEKOLAH DASAR**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

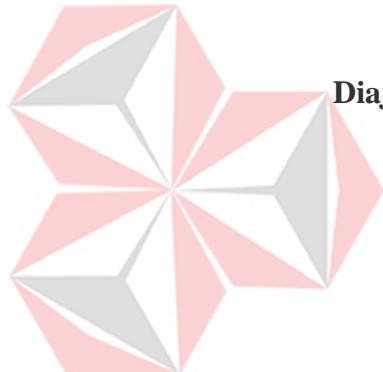
Aulia Unnisa

17420100069

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PERMAINAN TRADISIONAL
ENGKLEK DENGAN TEKNIK DIGITAL PAINTING SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN ANAK SEKOLAH DASAR**

TUGAS AKHIR



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Desain

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Aulia Unnisa

NIM : 17420100069

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

Tugas Akhir

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK DENGAN TEKNIK *DIGITAL PAINTING* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK SEKOLAH DASAR

Dipersiapkan dan disusun oleh

Aulia Unnisa

NIM : 17420100069

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahasan

Pada : Kamis, 29 Juli 2021



Susunan Dewan Pembahasan

Pembimbing :

- I. Siswo Martono, S.Kom., M.M.
NIDN. 0726027101
- II. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA
NIDN. 0720028701

Pembahasan :

- Darwin Yuwono Riyanto, S. T.,M.Med.Kom.,ACA
NIDN. 0 716127501


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.09
17:21:24 +07'00'


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.10
11:08:00 +07'00'


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.11
08:43:42 +07'00'

Tugas Akhir telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.16
20:25:41 +07'00'

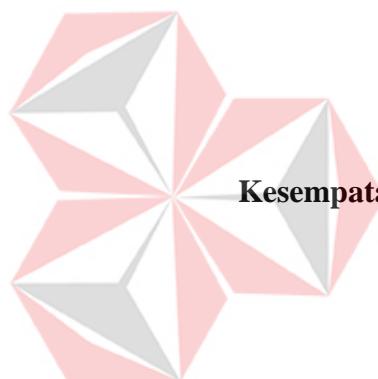
Karsam, MA., Ph.D

NIDN. 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



Kesempatan itu bukanlah suatu hal yang kebetulan tapi kamu yang harus
menciptakannya

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



Saya persembahkan laporan Tugas Akhir saya untuk Orang tua wali saya
alm. Dr. Machfudz serta para sahabat dekat saya.

UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Aulia Unnisa
NIM : 17420100069
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Engklek
Dengan Teknik *Digital Painting* Sebagai Media
Pembelajaran Anak Sekolah Dasar**

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni, Saya menyutujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive royalty free right*) atas karya ilmiah atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya Tersebut di atas adalah karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 29 Juli 2021



Aulia Unnisa

NIM 17420100069

ABSTRAK

Permainan tradisional engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia, permainan engklek sendiri merupakan permainan yang memiliki bentuk dan prosedur yang bervariasi, serta dibandingkan dengan permainan lain engklek merupakan permainan yang paling dikenal oleh anak. Engklek sebenarnya memiliki makna serta manfaat yang baik bagi tumbuh kembang anak, akan tetapi anak – anak saat ini cenderung melupakan permainan tradisional serta bergeser ke permainan modern. Dan kebanyakan juga anak – anak belum mengetahui atau melupakan cara bermain permainan engklek, dikarenakan permainan modern dirasa lebih menarik dibandingkan permainan tradisional. Dengan terdapatnya permasalahan tersebut penelitian ini dapat lebih memperkenalkan permainan tradisional engklek beserta makna, cara bermain, serta manfaat yang terkandung didalam permainan tersebut dengan membuat perancangan buku ilustrasi mengenai permainan tradisional engklek. Metode dalam perancangan ini ialah menggunakan metode kualitatif dengan cara mendapatkan data melalui langkah-langkah seperti observasi, wawancara, studi literature, serta dokumentasi dimana nantinya dapat digunakan untuk membantu dalam perancangan buku ilustrasi permainan tradisional engklek. Dengan dibuatnya perancangan buku ilustrasi diharapkan membuat anak lebih mengetahui serta mengenal sejarah, makna, cara bermain, serta manfaat yang terkadung dalam permainan engklek. Dan didukung dengan media seperti x-banner, poster, pin, stiker, media sosial *Instagram* serta pembatas buku.

Kata kunci : *Permainan Tradisional, Engklek, Ilustrasi, Digital Painting*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadirat Allah SWT atas Rahmat dan Karunia-Nya, dalam laporan ini peneliti dapat menyelesaikan dengan tepat pada waktunya Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Engklek Dengan Teknik *Digital Painting* Sebagai Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar” yang diselesaikan dengan baik.

Dengan adanya kesempatan yang berharga ini, kepada semua pihak yang sudah membantu dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang teramat besar, terutama kepada yang terhormat:

1. Kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan serta jalan yang terbaik bagi peneliti untuk mampu menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
2. Kepada Orang tua serta orang tua wali penulis, Alm. Dr. Machfudz. yang telah sepenuhnya memberikan dukungan dalam bentuk apapun.
3. Kepada Bapak Ahmad Jauhari dan Ibu Nurus Sa'adah beserta keluarga yang sudah mendukung dan membantu dalam bentuk apapun.
4. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
5. Siswo Martono, S.Kom., M.M. selaku Ketua Program Prodi Studi S1 Desain Komunikasi Visual dan selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing serta memberi ilmu kepada penulis.
6. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir perkuliahan ini.
7. Mustofa Sam selaku koordinator komunitas Kampoeng Dolanan serta Guru SD Sunan Giri bapak Firmansyah, yang telah memberikan informasi mengenai Permainan Tradisional Engklek.
8. Terima kasih kepada Muhammad Zanzifannur S, yang sudah membantu, menemani, serta memberi semangat dari awal hingga akhir perkuliahan dan dalam proses penggerjaan Laporan Tugas Akhir ini.
9. Terima kasih kepada sahabat tersayang (Dhita Aries, Shello Kartika, Rizky Miul, Crx Bimo, Hafidh Komting dan Bonofasius) yang telah menemani, memotivasi, serta mendukung penulis dari awal hingga akhir pergerjaan Tugas Akhir ini.

10. Terima kasih juga kepada Dianti Anggraini yang telah membantu dan memotivasi dalam proses penggerjaan Tugas Akhir ini.
11. Serta kepada teman-teman penulis yang sudah memberikan sedikit bantuan berupa saran serta semangat yang sangat membantu dalam penggerjaan Tugas Akhir.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan serta bantuan yang sudah diberikan kepada peneliti. Akhir kata, mohon maaf jika terdapat kekurangan dalam penulisan ini, terima kasih.

Surabaya, 29 Juli 2021



UNIVERSITAS
Dinamika
Aulia Unnisa
NIM 17420100069

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Permainan Tradisional	6
2.3 Engklek	6
2.3.1 Jenis – jenis Engklek.....	7
2.4 Buku	8
2.4.1 Buku Fiksi	9
2.4.2 Buku Non Fiksi	9
2.4.3 Buku Ilustrasi	9
2.5 Digital Painting	10
2.6 Layout	10
2.7 Media Pembelajaran.....	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	12
3.1 Jenis Penelitian.....	12
3.2 Objek Penelitian.....	12
3.3 Subjek Penelitian	12
3.4 Lokasi Penelitian.....	13

3.5 Teknik Pengumpulan Data	13
3.5.1 Observasi.....	13
3.5.2 Wawancara.....	13
3.5.3 Dokumentasi	14
3.5.4 Studi Literatur	14
3.6 Teknik Analisi Data	14
3.6.1 Reduksi	15
3.6.2 Penyajian Data	15
3.6.3 Penarikan Kesimpulan	15
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	16
4.1 Hasil dan Analisis Data.....	16
4.1.1 Observasi.....	16
4.1.2 Wawancara.....	18
4.1.3 Studi Literatur	22
4.1.4 Dokumentasi	23
4.2 Hasil Analisi Data	24
4.2.1 Reduksi Data.....	24
4.2.2 Penyajian Data	26
4.2.3 Kesimpulan	26
4.3 Konsep dan <i>Keyword</i>	27
4.3.1 Analisi Segmentasi, <i>Targeting, Positioning</i> (STP).....	27
4.3.2 <i>Unique Selling Preposition</i> (USP)	29
4.3.3 Analisis SWOT	29
4.3.4 <i>Keyword</i>	31
4.3.5 Deskripsi <i>Keyword</i>	31
4.4 Konsep Perancangan Karya	32
4.4.1 Konsep Perancangan	32
4.4.2 Tujuan Kreatif.....	32
4.4.3 Strategi Kreatif.....	32
4.4.4 Perancangan Media	34
4.5 Perancangan Desain	34
4.5.1 Sketsa Isi Buku	34

4.6 Implementasi Karya	37
4.6.1 Media Utama.....	37
4.6.2 Media Pendukung	41
4.6.3 Budgeting Media.....	44
BAB V PENUTUP.....	45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	49
BIODATA.....	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Logo Komunitas Kampoeng Dolanan.....	16
Gambar 4.2 Proses pengenalan permainan tradisional engklek secara offline	17
Gambar 4.3 Proses pengenalan permainan tradisional secara online	17
Gambar 4.4 Koodirnator Komunitas Kampoeng Dolanan	18
Gambar 4.5 Guru SD Sunan Giri Surabaya	20
Gambar 4.6 SD Sunan Giri Surabaya	23
Gambar 4.7 Dokumentasi kegiatan sambang kampoeng	24
Gambar 4.8 Font Tomanopee dan Montsserat	33
Gambar 4.9 Pallet Warna Alluring	33
Gambar 4.10 Sketsa Karakter	34
Gambar 4.11 Sketsa Sampul depan dan belakang	35
Gambar 4.12 Sketsa Media Utama	36
Gambar 4.13 Sketsa Media Pendukung	36
Gambar 4.14 Desain Karakter.....	37
Gambar 4.15 Cover Depan dan Cover Belakang	37
Gambar 4.16 Kata Pengantar dan Daftar isi	38
Gambar 4.17 Desain Isi Buku Halaman 1 - 6	38
Gambar 4.18 Desain Isi Buku Halaman 7 - 12	39
Gambar 4.19 Desain Isi Buku Halaman 13 - 18	40
Gambar 4.20 Desain X-Banner	41
Gambar 4.21 Desain Poster.....	42
Gambar 4.22 Desain Pin dan Stiker	42
Gambar 4.23 Desain Pembatas Buku.....	43
Gambar 4.24 Desain Feed Instagram	43

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Analisis SWOT	29
Tabel 4. 2 Budgeting Produksi Media Utama.....	44
Tabel 4. 3 Budgeting Produksi Media Pendukung	44



DAFTAR BAGAN

Bagan 4. 1 Penyusunan Keyword 31



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan Tugas Akhir	49
Lampiran 2 Kartu Seminar.....	50
Lampiran 3 Plagiasi Laporan	51
Lampiran 4 Biodata Penulis.....	57



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Danandjaja (1987) permainan tradisional ialah suatu aktivitas yang diatur oleh suatu ketentuan permainan, aturan permainan tersebut diturunkan dari generasi sebelumnya ke generasi berikutnya dengan keinginan untuk memperoleh kebahagiaan. Sebelum dampak perkembangan teknologi muncul, Setidaknya menurut doktor dari permainan tradisional (Mohammad Zaini Alif, 2018) serta peneliti di Indonesia terdapat nyaris 2.600 jenis permainan tradisional. Menurut artikel yang dikutip pada laman *kompasiana.com*, berdasarkan perkembangan zaman digital saat ini, permainan tradisional sudah mulai tergantikan dengan permainan yang lebih modern (game online). Dulu solideritas, serta persahabatan mereka sangat kuat dan terjaga sebelum anak zaman sekarang mengenal game online, bahkan sebelum menemukan permainan modern, anak-anak masih suka bermain diluar ruangan bersama teman – temannya.

Dikutip pada laman *inews.id* melalui data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang mencatat mengenai wujud hiburan terbanyak yang digunakan oleh masyarakat saat pandemi Covid- 19 ialah bermain game yang presentasenya sebanyak 16,5 persen. Terlebih lagi, menurut data yang dikutip dalam laporan Newzoo Global Games Market Report 2020 pendapatan mobile game secara global akan tumbuh sebesar 13% pada tahun 2020, dan pada tahun 2023 permain game online sendiri akan melebihi 3 miliar permain. Menurut catatan dari Statista penggunaan mobile game di tahun 2020 terdapat sebanyak 50,8 juta pengguna. Hal ini tidak terlepas dari dampak kebijakan WFH serta belajar di rumah. Yang telah meningkatkan penggunaan serta pengunduhan aplikasi game online. Apalagi setelah angka ini diprediksikan meningkat sebesar 21,6% pada tahun 2025.

Dampak dari penggunaan mobile game terkadang menyebabkan seseorang (anak-anak) lupa akan waktu dan mengabaikan orang - orang di sekitarnya, salah satu dampak berbahaya yang harus diwaspadai saat bermain mobile game adalah “kecanduan”. Menurut artikel yang dikutip pada laman *halodoc.com* . Kondisi ini

disebut *gaming disorder*, saat seseorang sudah mengalami *gaming disorder*, sistem pada saraf mulai mengalami perubahan fungsional serta struktural, terutama sistem yang mengatur kegembiraan, motivasi, dan pembelajaran. Jika seorang anak sudah mengalami kecanduan game dampak yang ditimbulkan ialah rapuhnya kesehatan mental pada anak, dapat menyebabkan pusing dan mual, kelelahan pada mata yang dapat berujung pada trauma pada indra penglihatan, dapat membatasi pergaulan sosial anak, dan juga dapat berdampak negatif pada sisi psikologi.

Hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Kurniati (2011:3) menunjukkan bila permainan tradisional bisa menstimulasi anak untuk meningkatkan suatu kerjasama, menolong anak membiasakan dirinya, melakukan interaksi secara positif, anak sanggup mengkondisikan untuk mengendalikan diri, meningkatkan sikap empati pada teman, mengikuti peraturan, dan lebih menghargai orang disekitar. dengan demikian, kita dapat mengerti jika permainan tradisional bisa membantu dalam memberikan dampak yang sangat baik untuk anak – anak dan meningkatkan keterampilan emosi serta sosial pada anak. Permainan tradisional sendiri sebenarnya sudah diajarkan melalui buku pelajaran tematik SD Kelas 3 edisi revisi 2018 yang membahas mengenai beberapa permainan tradisional. Namun, penjelasan mengenai aturan dan cara main yang diberikan kurang jelas dan hanya menunjukkan gambar dan sedikit penjelasan. Salah satunya adalah Tapak Gunung atau yang lebih dikenal oleh sebagian masyarakat dengan sebutan Engklek. Menurut Ilham (2011) Permainan Engklek (Jawa) ialah permainan dengan menggambar bentuk kotak-kotak disebuah bidang tanah kemudian melompat melewati bidang – bidang yang telah digambar, dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Terdapat beberapa varian dalam hal aturan permainan Engklek, serta prosedur permainannya oleh karena itu, pembahasan di media pembelajaran nantinya akan semakin menarik dan mendalam. Dari beberapa macam bentuk dan sebutan dari permainan ini, menjadikan permainan ini menarik untuk diteliti lebih lanjut oleh peneliti, mulai dari menggambar bentuk, sebutan hingga cara bermainnya.

Untuk itu tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengambil tidakan atau solusi berupa perancangan buku ilustrasi permainan tradisional Engklek dengan teknik *Digital Painting* sebagai media pembelajaran anak Sekolah Dasar. Di



Indonesia terdapat banyak cara untuk memberikan pembelajaran tentang permainan tradisional salah satunya adalah buku, membaca buku merupakan suatu kegiatan yang menggembirakan bagi anak serta minat baca anak menjadi semakin bertambah. Membaca sendiri memiliki tujuan untuk dapat mengarahkan pandangan menjadi lebih terbuka tentang hubungan antara ide-ide serta bagaimana cara untuk menggunakannya (Putra, 2008:8). Selain itu juga mengapa peneliti menggunakan buku ilustrasi dikarenakan penggunaan ilustrasi dalam media belajar anak adalah suatu metode untuk lebih meningkatkan minat pada belajar anak dikarenakan terdapat gambar – gambar serta visualisasi yang menarik, menurut Hamalik (2008) (dalam Wisnu Lazuardi Yusuf, 2018) mengungkapkan jika penggunaan media dalam pembelajaran dapat menciptakan suatu pembelajaran yang lebih efektif, lebih mempercepat suatu proses pembelajaran, serta membantu siswa dalam memahami apa yang diajarkan oleh guru saat kelas dimulai, dan buku ilustrasi merupakan media pembelajaran yang mengacu pada pemberian perangsang kepada anak agar proses belajar dapat berlangsung.

Digital painting merupakan teknik yang dimana goresan *brush* merupakan pengganti kuas dalam proses pembuatan *Digital painting* yang dapat menciptakan suatu gambar, garis, serta warna yang telah terbentuk melalui titik-titik digital monitor. *Digital painting* merupakan suatu seni modern, yang membutuhkan suatu kreativitas serta berlatih untuk bisa menguasainya (Deka Anjar Rosmawati, 2012: 1-2). Gambar maupun ilustrasi yang dibuat melalui teknik *Digital painting* yang keseluruhannya dibuat dengan menggunakan bantuan alat – alat seperti komputer serta software yang mendukung. Selain dari teknik yang lebih mudah serta mampu memotong banyak biaya, teknik *Digital painting* saat ini mulai sering digunakan dikarenakan mampu menciptakan ilustrasi yang amat sangat baik yang tidak kalah jauh dengan menggunakan teknik manual (Aaron Skonnart, 2017).

Berdasarkan pernyataan diatas, peneliti kemudian menyimpulkan bahwa dengan media pembuatan buku ilustrasi sebagai media untuk menyampaikan informasi dengan itu buku ilustrasi dipilih sebagai media utama dalam pembelajaran kasus ini. Dengan demikian peneliti memutuskan untuk mengambil judul “Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Engklek Dengan Teknik *Digital Painting* Sebagai Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah diuraikan, maka rumusan masalah yang ditetapkan ialah “Bagaimana cara merancang buku ilustrasi permainan tradisional Engklek dengan teknik *digital painting* sebagai media pembelajaran anak Sekolah Dasar”?

1.3 Batasan Masalah

Bersumber pada rumusam masalah yang sudah diuraikan, sehingga bisa disimpulkan bahwa batasan masalah yang digunakan untuk membatasi pembahasan masalah supaya tidak semakin luas ialah sebagai berikut :

1. Perancangan buku ilustrasi dengan tujuan mengenalkan dan menjelaskan cara bermain permainan tradisional Engklek ke generasi muda.
2. Menggunakan teknik *Digital Painting* dalam merancang ilustrasi pada buku
3. Perancangan ini difokuskan pada salah satu permainan yaitu Engklek
4. Memberikan suatu penjelasan dengan menggunakan Bahasa yang mudah dipahami oleh anak sekolah dasar

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah merancang suatu buku ilustrasi permainan tradisional Engklek dengan teknik *Digital painting* sebagai media pembelajaran anak Sekolah Dasar.

1.5 Manfaat

Manfaat dari perancangan buku ilustrasi permainan tradisional ini adalah:

1. Hasil Perancangan ini diharapkan bisa dijadikan suatu referensi untuk mahasiswa ataupun perancang lain dalam melaksanakan penelitian yang serupa.
2. Diharapkan dapat menjadi salah satu dari sekian banyak media yang mengenalkan kembali permainan tradisional kepada generasi muda.
3. Diharapkan dapat mempermudah generasi muda dalam mengerti tata cara bermain permainan tradisional khususnya permainan tradisional Engklek

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai landasan teori yang digunakan dalam merancang penelitian ini guna memecahkan suatu masalah melalui pembahasan secara teoritis. Pada bab ini membahas mengenai dasar teori yang berhubungan dengan Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Engklek Dengan Teknik *Digital Painting* Sebagai Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar.

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ialah cara untuk menganalisis penelitian sebelumnya serta dapat dijadikan suatu pembeda untuk penelitian ini. penelitian terdahulu pula dapat dijadikan referensi untuk peneliti dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Penelitian terdahulu telah dilakukan oleh seorang Mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika Surabaya yang bernama Raden Aryadi H ditahun 2018. Pada penelitian sebelumnya menggunakan judul tugas akhir “Perancangan Buku Ilustrasi Topeng Malang Dengan Teknik *Digital Painting* Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia 8-12 Tahun.

Dari penelitian tugas akhir yang telah dirancang oleh Raden Aryadi H yaitu perancangan buku ilustrasi. Dalam penelitian tersebut peneliti terdahulu melakukan Perancangan Buku Ilustrasi Topeng Malang dengan Teknik *Digital Painting* Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia 8-12 Tahun. Pada kenyataanya, anak – anak kurang mengenal atau melupakan kesenian Topeng Malang dan dari permasalahan tersebut menjadikan salah satu penyebab kenapa Radeb Aryadi H merancang buku ilustrasi topeng Malang dan dikemas dengan cara menggunakan ilustrasi teknik *Digital Painting*. Dengan itu diharapkan kesenian Topeng Malang dapat terus diwariskan ke generasi berikutnya.

Perbedaan peneliti lama yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Topeng Malang Dengan Teknik *Digital Painting* Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia 8-12 Tahun.” Dan penelitian yang saya angkat berjudul “Perancangan Buku

Ilustrasi Permainan Tradisional Engklek Dengan Teknik *Digital Painting* Sebagai Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar.” Yaitu apabila dalam penelitian sebelumnya membahas mengenai Topeng Malang, namun pada peneliti ini membahas mengenai Permainan Tradisional Engklek. Salah satu persamaan pada kedua penelitian ini ialah pada media yang akan digunakan dan juga pada teknik yang digunakan, yaitu media yang digunakan ialah merancang buku ilustrasi, dan teknik yang digunakan ialah *Digital Painting*.

2.2 Permainan Tradisional

Permainan tradisional ialah suatu permainan yang sudah turun temurun yang didalamnya berisikan macam - macam unsur serta nilai manfaat yang terkandung bagi yang memainkannya . Menurut Danandjaja (1987) permainan tradisional adalah aktifitas yang diatur oleh suatu aturan bermain, aturan main yang diwariskan dari generasi terdahulu oleh manusia (anak – anak) untuk memperoleh kebahagiaan. Permainan tradisional sendiri ialah salah satu dari berbagai macam budaya yang terdapat di Indonesia. Permainan tradisional telah tumbuh serta berkembang semenjak jaman dahulu. Dari berbagai daerah mempunyai jenisis dan karakteristik permainan tradisional yang berbedaa - beda. (Azizah: 2016: 284)

Jaman dulu permainan sudah dijadikan sarana hiburan untuk memperoleh kesenangan. permainan tradisional konon mengandung nilai - nilai luhur yang dibuat oleh nenek moyang untuk sarana pembelajaran bagi anak. Menurut Kurniati (2016: 2) permainan tradisional ialah kegiatan menyenangkan yang tumbuh serta berkembang di suatu daerah tertentu, yang sangat kental dengan nilai budaya serta kehidupan bermasyarakat yang diajarkan secara turun temurun. Di masa lalu, penurunan permainan tradisional bukanlah cerita yang tertulis atau rekaman, tetapi contoh lisan dan secara langsung yang di turunkan dari generasi ke generasi berikutnya.

2.3 Engklek

Permainan Tradisional Engklek biasa dikenal sebagai permainan tradisional Sunda Manda. Engklek ialah permainan yang banyak diketahui oleh sebagian besar anak Indonesia. Dan juga dulunya sering dimainkan oleh anak – anak, apalagi

sekarang permainan tradisional engklek juga dimainkan oleh anak – anak kecil. (www.scribd.com)

Permainan engklek yang biasa dikenal dengan Sundamanda ini diyakini memiliki sebutan asli dari Belanda yakni “Zondag Mandag”. Jadi, berdasarkan sejarahnya, permainan engklek merupakan peninggalan jaman dahulu saat Belanda menjajah negara Indonesia. Belanda diyakini telah membawa permainan engklek ke Indonesia, yang faktanya hingga saat ini bukti sejarah yang meyakinkan untuk mendukung sejarah dari permainan tradisional engklek ini belum ada secara pasti. Namun, permainan engklek ini sangatlah populer di kalangan anak perempuan di Eropa selama Perang Dunia II. (www.scribd.com)

Menurut Iswinarti (2007) menemukan jika diantara 34 dari permainan tradisional Indonesia yang teridentifikasi, permainan engklek ialah permainan tradisional yang sangat diketahui oleh anak - anak serta mempunya prosedur yang sangat bermacam- macam dan sangat kompleks serta diprediksi memiliki nilai terpuitik tinggi. Dan juga permainan engklek memiliki 43 varian nama yang terdapat di beberapa daerah yang berbeda, antara lain : Engklek (Jawa), Gala Asin (Kalimantan), Intingan (Sampit), Cak Lingking (Bangka), Tengge-tengge (Gorontalo), Teprok (Bali), Deprok (Betawi), Engkle (Lamongan), Sonda (Mojokerto), Tepok Gunung (Jawa Barat), dan masih banyak lagi nama – nama yang lain.

2.3.1 Jenis – jenis Engklek

Ada pula jenis serta bentuk dari engklek yang sudah terindentifikasi dalam penelitian yang dilakukan oleh Iswinarti (2007) terdapat 11 bentuk, sebagai berikut:

1. Engklek gunung – gunungan
2. Engklek kupingan, kapal balasam, sondah kapal, ebrekan
3. Engklek sorok
4. Engklek palang merah
5. Engklek sorok (variasi lain)
6. Engklek paying
7. Engklek pa’ a
8. Engklek baling – baling

9. Engklek orang-orangan
10. Engklek menara
11. Engklek TV

Tata cara permainan engklek yang khas mengharuskan permain untuk mengangkat satu kaki dan melompati kotak yang terdaapat dalam engklek dengan satu kaki. Dalam permainan ini anda akan memainkan gacu (anda dapat menggunakan batu bata, batu pipih, atau koin) yang akan dilempar oleh anak. setelah mencapai tingkatan yang lebih tinggi, pemain harus membawa gacu di telapak tangan, dan melompat dengan satu kaki serta meletakkannya di atas kepalanya. Ada banyak variasi aturan dan tata cara engklek ini. Perubahan ini juga terjadi pada berbagai bentuk engklek yang berbeda.

2.4 Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi buku adalah lembaran kertas yang dijilid serta berisi lembar kosong atau tulisan. Buku dapat digunakan sebagai media informasi untuk dengan mudah memahami sesuatu, menurut Muktiono (2003: 14) sebagian teori menjelaskan, kita akan lebih bisa mendengar dan melihat, karena dengan cara ini kita akan dapat menyerap informasi dengan sangat cepat dan lengkap. Salah satu media informasi yang tepat adalah buku. Tujuan membaca sendiri dapat mengarah pada pandangan yang lebih terbuka tentang hubungan antara ide dan bagaimana cara menggunakannya (Putra, 2008:8).

Buku memiliki jenis yang bermacam, tidak hanya terdapat buku ilmu pengetahuan saja akan tetapi diantaranya ialah buku komik, buku cerita, buku novel dan lainnya. Buku itu sendiri adalah kumpulan kertas atau dokumen lain yang diikat menjadi satu yang berisi teks atau gambar pada setiap sisi buku disebut halaman.. (<https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-buku/>)

Buku selaku pemanfaatan media informasi telah sangat populer, sebagaimana yang dilansir dari ensiklopedia bebas (www.wikipedia.org) jenis – jenis buku diantaranya yaitu:

2.4.1 Buku Fiksi

Merupakan jenis buku yang sangat banyak diterbitkan di dunia. Umumnya kisah dibalik cerita yang terdapat ialah fiksi atau tidak berdasarkan kehidupan nyata seperti :

1. Novel,
2. Novel Grafis, ataupun
3. Komiik.

2.4.2 Buku Non Fiksi

Dalam kepustakaan jenis buku non fiksi kerap kali digunakan selaku buku refrensi ataupun juga esiklopedia. Sebagian jenis buku non fiksi antara lain :

1. Buku Sekolah,
2. Buku Jurnalistik,
3. Atlas,
4. Album Laporan Tahunan, dll

2.4.3 Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi ialah buku yang berisi gabungan dari teks lisan dan gambar ilustrasi yang dapat berkomunikasi lebih langsung dibandingkan dengan kata – kata. Dimana gambar lebih mempermudah pembaca untuk mengerti isi dari bacaan dan juga memberikan lebih banyak imajinasi. Pete Hunt (1996: 110)

Seperti yang dikatakan Kusrianto dalam bukunya, buku bergambar mempunyai pengertian buku yang memiliki dua metode untuk menyampaikan pesan, yaitu melalui ilustrasi dan tulisan. Ilustrasi ialah hasil visualisasi teks yang menggunakan sketsa, gambar, foto, dan teknik seni rupa lainnya. Dengan penekanan pada hubungan antara subjek dan teks yang bersangkutan dibandingkan bentuk. Diharapkan dapat lebih mudah dicerna dengan menggunakan bantuan gambar dan tulisan (Kusrianto, 2007: 110). Sebab itu adanya saling keterikatan serta saling melengkapi agar pesan yang disampaikan lebih jelas dan mudah dipahami atau diterima. Pada umumnya ilustrasi yang data menarik minat pembaca memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Meningkatkan minat dan hasrat untuk membaca

2. Komunikatif, informatif, dan mudah untuk dipahami
3. Memiliki daya pikat (*eye-catcher*) yang kuat
4. Gagasan baru, asli, dan bukan plagiat ataupun tiruan
5. jika berbentuk gambar atau foto, wajib memiliki kualitas yang mencukupi, baik dari segi seni ataupun menggunakan teknik pengerjaannya.

2.5 Digital Painting

Digital painting adalah suatu seni lukis digital atau teknik menciptakan seni digital di komputer. Dalam buku yang berjudul “*Digital Painting* dan Desain Karakter dengan Adobe Photoshop : 2012” Menurut Deka Anjar (2012:13) , *digital painting* dilakukan dengan mengoreskan cat digital kemudian menciptakan garis, gambar serta warna yang dibentuk oleh titik - titik digital pada layar.

Bagi pemula teknik menggambar di komputer tidaklah harus mengikuti cara orang lain menggambar karena, tidak terdapat cara yang paling benar untuk menggambar karena setiap orang mempunyai cara menggambarnya masing - masing. *Software* yang dapat kamu gunakan untuk menggambar atau mendesain seperti Photoshop, Paintool Sai dan berbagai *software* yang tersedia lainnya dan juga kamu dapat menggunakan alat seperti pen tablet untuk lebih memudahkanmu dalam membuat *Digital Painting*.

2.6 Layout

Layout menurut Surianto Rustan (2009: 9) ialah tempat elemen – elemen desain dalam media tertentu guna mendukung konsep dan pesan yang disampaikannya. sedangkan menurut Susanto (2011:237) layout merupakan tata letak digunakan untuk mengatur elemen desain, seperti huruf teks, garis, bidang, gambar pada majalah, buku dan lain sebagainnya. Tata letak dimulai dengan ide pertama dan diakhiri dengan terselesaiannya pekerjaan.

2.7 Media Pembelajaran

Media dalam bahasa latin ialah *medius* yang berarti tengah, perantara, dan pengantar. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia media memiliki arti alat atau sarana komunikasi, secara umum media merupakan suatu alat yang biasanya

digunakan untuk menyampaikan suatu berita dan informasi. Media sendiri merupakan bagian yang dapat memicu pikiran, perasaan, minat, perhatian, perseptual, penolakan, serta pengetahuan. Karena dalam hal ini media digunakan untuk pengajaran di sekolah, sehingga disebut media pengajaran. Dina Indriana (2011:16) mengatakan bahwa media pengajaran merupakan bahan serta alat fisik yang dapat dipergunakan untuk melaksanakan pengajaran dan memajukan siswa untuk mencapai tujuan atau sasaran pengajaran.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Yang akan dibahas mengenai bab ini ialah berfokus pada pengumpulan data dan metode yang akan digunakan, teknik pengolahan, serta data apa yang akan digunakan, diharapkan nantinya dalam penelitian ini mendapat kata kunci yang dibutuhkan dalam perancangan buku ilustrasi mainan tradisional Engklek dengan teknik *digital painting* sebagai pembelajaran pada Sekolah Dasar.

3.1 Jenis Penelitian

Dalam mendukung penelitian Perancangan buku Ilustrasi Permainan Tradisional Engklek ini, diperlukan informasi untuk memudahkan proses pencarian data serta analisi data yang menunjang penelitian ini. Metode kualitatif adalah metode yang digunakan dalam proses penelitian ini, disebutkan oleh Arifin (2010: 25) penelitian kualitatif ialah tradisi tertentu, dalam ilmu pengetahuan sosial yang didasari dari pengamatan seseorang baik dalam kawasannya ataupun dalam peristilahannya.

3.2 Objek Penelitian

Pengertian objek penelitian menurut Husen Umar (2005: 303) yang menjelaskan mengenai apa ataupun siapa yang menjadi objek penelitian. Dapat ditambahkan dengan hal lainnya yang dirasa penting untuk ditambahkan. Pada perancangan ini objek penelitian ialah permainan tradisional Engklek.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ialah data informasi yang diharapkan informasinya sesuai dengan permasalahan perancangan. ada pula maksud dari sumber informasi dalam penelitian merupakan subjek dari mana informasi didapat (Suharsimi Arikunto, 2010:107). Disini subjek penelitian perancangan akan berhubungan langsung dengan komunitas permainan tradisional, serta guru SD. Yang dimana diharapkan dapat mendapatkan informasi yang akan membantu dalam perancangan buku ini.

3.4 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian pada penelitian buku ilustrasi ini akan dilakukan di tempat atau area yang dimana penelitian akan dilakukan. Lokasi dapat berupa lembaga atau wilayah tertentu dalam masyarakat. Penelitian akan dilakukan di komunitas Kampoerng Dolan dan Sekolah Dasar untuk mendapatkan informasi penting yang berhubungan dengan penelitian.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2013: 224) teknik pengumpulan data ialah strategis dalam penelitian, sebab tujuannya yakni memperoleh data. Dan cara memperoleh data tersebut dengan teknik :

3.5.1 Observasi

Pengamatan atau observasi adalah pengumpulan data melalui cara mengamati objek penelitian tentang masalah dan fenomena yang ada, apabila peneliti berhubungan dengan perilaku manusia, proses kerja, fenomena alam dan jika responden yang diamati tidak begitu besar (Sugiyono, 2017:203). Dengan melaksanakan pengamatan yang terjun langsung ke lapang untuk mencari serta mencatat hasil observasi yang telah dimiliki dari sebagian narasumber sehingga bisa menjadi acuan data serta perancangan karya dengan baik. Penelitian ini nantinya akan dilaksanakan di komunitas Kampoeng Dolanan guna mendapatkan informasi mengenai cara bermain serta mafaat yang yang terkandung dalam permainan tradisional engklek.

3.5.2 Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab secara lisan yang fungsinya untuk menggali informasi. Tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk memulai suatu langkah dari pengumpulan data serta informasi yang akan berkaitan dengan permainan tradisional engklek, guna mendapatkan data yang tepat serta dapat dipertanggung jawabkan. Data yang diperlukan ialah :

1. Komunitas Permainan Tradisional, mendapatkan informasi mengenai permainan tradisional khususnya permainan tradisional Engklek

2. Guru tematik SD, mendapatkan informasi mengenai permainan tradisional yang diajarkan dan reaksi anak terhadap permainan tradisional
3. Anak SD, mendapat informasi tentang permainan tradisional menurut pendapat anak SD

3.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu metode pengumpulan data untuk memperoleh bukti yang seperti foto, arsip, segala gambar – gambar serta bahan tertulis yang berhubungan dengan pokok pembahasan. Sebagian besar tentang fakta ataupun data terlampir dalam wujud dokumentasi. Biasanya, data dapat berwujud surat, catatan, artefak atau foto (Sugiyono, 2017: 329). Dokumentasi yang dapat berupa kumpulan foto dan kumpulan gambar dari buku pelajaran tematik, dan hasil wawancara pada narasumber.

3.5.4 Studi Literatur

Studi literatur merupakan metode yang akan digunakan untuk pengambilan data yang bersifat teori yang dipakai selaku penunjang penelitian. Studi literatur digunakan sebagai cara pengumpulan data yang diperoleh dari buku – buku, media elektronik, internet serta jurnal yang bisa menjadi acuan yang terdapat hubungannya dengan permasalahan yang hendak diteliti. Buku, jurnal, dan media yang digunakan membahas mengenai permainan tradisional Engklek, ilustrasi, *digital painting*, dan sebagainya. Buku, jurnal, dan media yang diperlukan adalah :

1. Permainan Tradisional Engklek
2. Jurnal, buku, atau media tentang ilustrasi dan *digital painting*

3.6 Teknik Analisi Data

Analisis data merupakan proses serta menyusun secara teratur data yang didapat dari hasil wawancara, catatan lapangan, serta dokumentasi menggunakan teknik mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit – unit, melaksanakan sintesa, menyusunnya kedalam pola, memilih mana yang berguna serta yang hendak dipelajari, dan menciptakan kesimpulan sehingga mudah untuk dimengerti oleh diri sendiri ataupun orang lain (Sugiyono, 2009: 88). Oleh sebab

itu di analisis data penelitian lebih disesuaikan dengan tujuan penelitian agar keputusan bisa sesuai.

Menurut Miles dan Huberman terdapat tiga teknik untuk analisis data, yakni: reduksi, data, dan penyajian data, serta pengambilan kesimpulan. Proses ini dilakukan secara terus menerus selama penelitian berjalan bahkan sebelum semua data terkumpul.

3.6.1 Reduksi

Reduksi data adalah wujud dari pengelompokan data sehingga menjadi suatu kesimpulan serta dapat diverifikasi dengan baik. Data yang sudah dikumpulkan di lapangan dihasilkan menjadi laporan terperinci yang berfokus pada perumusan masalah yaitu bagaimana merancang Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Engklek Dengan Teknik *Digital Painting* Sebagai Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar.

3.6.2 Penyajian Data

Penyajian data yang sudah dilakukan oleh penulis ialah dengan menyusun data dalam wujud perancangan desain buku ilustrasi yang menjelaskan tentang tahapan perancangan desain sampai proses pembuatan buku ilustrasi permainan tradisional.

3.6.3 Penarikan Kesimpulan

Langkah selanjutnya yakni menarik kesimpulan dan memvalidasi data berdasarkan temuan penelitian. Pada dasarnya kesimpulan didapat masih bersifat sementara dan bisa berubah sebagai mana bukti – bukti untuk langkah selanjutnya dalam pengumpulan data ditemukan. Setelah melakukan proses diatas selanjutnya menarik kesimpulan dari reduksi data mengenai Buku Ilustrasi Dengan Teknik *Digital Painting*, serta akan digunakan sebagai media informasi yang akan mendapatkan *keywords*, yakni Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Engklek Dengan Teknik *Digital Painting* Sebagai Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab 4 akan membahas mengenai hasil pengumpulan data yang sudah diperoleh dari lapangan. Hasil pengumpulan data ini akan dijelaskan secara jelas dan ringkas, yaitu melalui observasi, wawancara, studi literature. Serta dokumentasi tentang perancangan buku ilustrasi permainan tradisional Engklek dengan teknik *digital painting* sebagai pembelajaran anak Sekolah Dasar.

4.1 Hasil dan Analisis Data

Berikut adalah hasil pengumpulan data yang telah didapat saat melakukan proses pencarian data lapangan.



Gambar 4.1 Logo Komunitas Kampoeng Dolanan

(Sumber: <https://www.facebook.com/kampoengdolanan/photos/>)

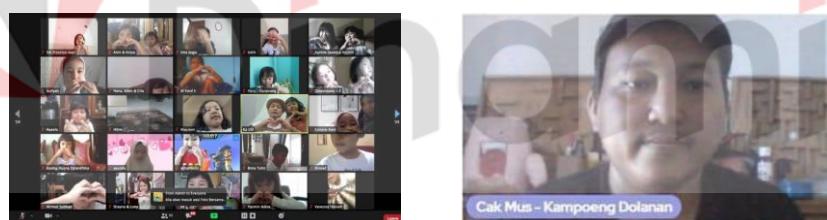
Penulis melakukan observasi secara offline dan secara online pada komunitas Kampoeng Dolanan yang berada di jalan kenjeran IV-C/ 15, kec. Simokerto, Surabaya. Dipilihnya komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya sebagai observasi dikarenakan komunitas Kampoeng Dolanan sudah berdiri sejak 13 Desember 2016 dan masih aktif hingga saat ini. Serta sudah banyak kegiatan yang telah dilakukan untuk upaya melestarikan dan mengenalkan permainan tradisional

kepada anak – anak. Terdapat kurang lebih 15 permainan yang dikenal oleh komunitas Kampoeng Dolanan yaitu engklek, gobak sodor, bentengan, egrang batok, egrang bamboo, lompat tali, dakon, bekel,dll.

Terdapat beberapa program yang diadakan oleh komunitas Kampoeng Dolanan dalam mengenalkan permainan tradisional kepada anak sekolah dasar yaitu Semesta Belajar, Ayo Rek Dolanan (ARD) yang dilaksanakan saat car free day (CFD) sebelum pandemi, KD Roadshow yang didalamnya terdapat kegiatan berupa sambang kampoeng, sambang sekolah, sambang dalan, sambang evet, dan sambang komunitas, dan juga Data Center.



Gambar 4.2 Proses pengenalan permainan tradisional engklek secara offline



Gambar 4.3 Proses pengenalan permainan tradisional secara online

Gambar di atas merupakan 2 gambar proses pengenalan permainan tradisional engklek yang diadakan sebelum program PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) yang diberlakukan oleh pemerintah atau secara offline dan 2 gambar setelah diberlakukannya program PPKM oleh pemerintah kota Surabaya atau secara online, dengan cara melakukan kegiatan melalui googlemeet.

Dengan program – program yang dibuat oleh komunitas Kampoeng Dolanan ini anak – anak yang mengikuti serta bermain bersama komunitas Kampoeng dolanan mendapatkan edukasi mengenai permainan tradisional seperti mengerti filosofi dan manfaat pada setiap permainan tradisional yang dimaninkan,

dan dapat bersosialisai dengan anak – anak sekitar, serta dapat mempertahankan dan melestarikan permainan tradisional.

4.1.2 Wawancara

A. Koordinator Komunitas Kampoeng Dolanan

Penulis sudah melakukan wawancara secara online dengan koordinator komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya, Mustofa Sam



Gambar 4.4 Koodirnator Komunitas Kampoeng Dolanan

(Sumber: Komunitas Kampoerng Dolanan)

Berdasarkan hasil wawancara dengan koordinator komunitas Kampoeng Dolanan Mustofa Sam, beliau mengatakan bahwa komunitas ini berusaha melestarikan permainan tradisional termasuk permainan tradisional engklek, berusaha memperkenalkan dan juga bermain bersama anak – anak. Beliau juga mengatakan bahwa dengan berkembangnya teknologi, minta anak – anak terhadap permainan tradisional semakin menurun, dengan sedikit jumlah orang yang memperkenalkan permainan tradisional, maka berbanding lurus dengan populasi pengenalan permainan tradisional kepada masyarakat khusunya anak – anak.

Beliau mengatakan masalah utama bukan pada anak – anak yang kurang meminati permainan tradisional akan tetapi dikarenakan sejak awal orang tua mengenalkan permainan berbasis digital sehingga anak – anak terbiasa dengan permainan digital. Dunia anak adalah dunia bermain, jika sudah dikenalkan permainan tersebut maka anak – anak sudah memasuki dunianya sendiri. Menurut beliau usia yang bisa menerima atau dikenalkan dengan permainan tradisional ialah semua jenjang pada tahapan perkembangan anak yang identik dengan “bermain”.

Salah satu metode pendekatannya agar melatih motorik anak melalui permainan tradisional dimana semua sensor terlatih dan bergerak secara aktif.

Penyebaran permainan tradisional sendiri sebenarnya sangat besar di Indonesia. Bukan berarti permainan yang terdapat di Jawa Timur, setelah itu di Jawa Barat tidak ada, misalnya permainan engklek, di Jawa Timur permainannya bernama Engklek sedangkan di Jawa Barat pula terdapat permainan sejenis itu namun namannya saja yang berbeda. Untuk mengenai sejarah engklek sendiri menurut Mustofa Sam tidak ada literature secara resmi terkait sejarah engklek, akan tetapi semua mengalir begitu saja dengan aturan yang dibuat oleh masyarakat kala itu. Dan mengenai cara bermain permainan engklek, beliau mengatakan bahwa semua permainan engklek yang dimainkan adalah hal yang benar karena tidak ada aturan baku terkait permainan engklek. Dimana setiap tempat dan daerah punya cara bermainnya sendiri.

Permainan tradisional engklek juga memiliki filosofi, yang diartikan seperti simbol kerja keras manusia dalam membangun tempat tinggal atau rumah. Wujud lapangan untuk permainan ini berbentuk persegi dengan 7 kotak yang mewakili jumlah hari dalam seminggu. Permain wajib untuk berjalan dengan satu kaki, yang dapat diartikan wajib menjadi pekerja keras dalam hidupnya. Setelah mengalami semua itu, manusia akan mendapatkan hasil yang digambarkan dengan sawah dalam permainan engklek tersebut.

Kesimpulannya adalah berdasarkan hasil wawancara dengan koordinator komunitas Kampoeng Dolanan bahwa Kampoeng Dolanan mendatangi berbagai tempat, menjemput secara aktif untuk mengenalkan permainan tradisional dan melalui program yang diadakan lainnya. Kemudian menurut beliau permainan engklek mempunyai manfaat yang bagus bagi kondisi tumbuh kembang anak, serta permainan engklek memiliki makna dan filosofi yang terkandung didalamnya. Kemudian usia yang tepat untuk memperkenalkan permainan engklek ialah usia yang bisa menerima atau dikenalkan dengan permainan tradisional ialah semua jenjang pada tahapan perkembangan anak yang identik dengan “bermain”.

B. Guru Tematik SD

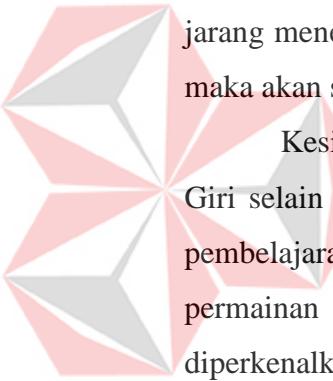
Berdasarkan wawancara dengan guru tematik SD Sunan Giri bernama bapak Firmansyah,S.Psi , jumlah murid dalam 1 kelas di SD Sunan Giri ini ialah terdapat sekitar kurang lebih 20-31 anak di masa pandemi ini, bapak Firmansyah memberikan informasi bahwa pengenalan permainan tradisional khususnya permainan engklek itu sudah mulai diajarkan dari kelas 2 secara singkat pada buku tema 1 dengan judul buku hidup rukun edisi revisi 2017, dan kemudian diajarkan kembali pada kelas 3 pada buku tema 2 dengan judul buku menyayangi tumbuhan dan hewan edisi revisi 2018, disitu juga diperlihatkan adanya beberapa permainan tradisional khususnya permainan engklek namun kurangnya informasi cara bermainan, makna dan manfaat dari permainan itu sendiri.



Gambar 4.5 Guru SD Sunan Giri Surabaya

(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2021)

Pak Firmansyah juga mengatakan bahwa minimnya media tambahan untuk pelajaran anak sekolah dasar agar dapat menstimulasi daya Tarik mereka untuk mulai belajar materi yang diberikan guru kepada murid. “Biasanya disekolah saya menggunakan buku pelajaran mbak tapi di buku pelajaran hanya ada nama dan gambarnya saja untuk cara bermainnya hanya ada beberapa permainan saja, kalo untuk engklek di buku pelajaran tidak dijelaskan bagaimana cara bermainnya mbak” kemudian untuk di sekolah engklek sendiri tidak diajarkan secara langsung kepada anak biasanya yang diajarkan secara langsung seperti permainan gobak sodor, benteng-bentengan dll.



Kemudian pak firmansyah juga menambahkan “jika saat pandemi seperti ini untuk mengenalkan permainan tradisional hanya dengan buku pelajaran yang minim penjelasan menurut pak Firmansyah itu masih kurang dikarenakan mungkin masih ada sebagian anak yang sulit memahami permainan tersebut, maka dari itu terkadang guru juga memberikan video pembelajaran kepada para murid supaya murid dapat mengirimkan kembali video yang telah mereka lakukan untuk mendapatkan penilaian dari guru”. Menurut pak Firmansyah, akan lebih cepat untuk mengajar anak – anak dengan menggunakan buku ilustrasi dari pada menggunakan buku pembelajaran biasa dikarenakan akan lebih menarik untuk anak dalam menerima informasi dan mengenal suatu objek. Salah satu penyebab kurangnya perngetahuan anak mengenai permainan tradisional adalah kurangnya pembelajaran yang didapat anak dari lingkungan sekitar yaitu lingkungan sekolah dan lingkungan rumah. Jika pada lingkungan sekitar terutama lingkungan rumah jarang menerapkan atau mengenalkan permainan tersebut (permainan tradisional) maka akan semakin kalah dengan permainan canggih dan modern saat ini.

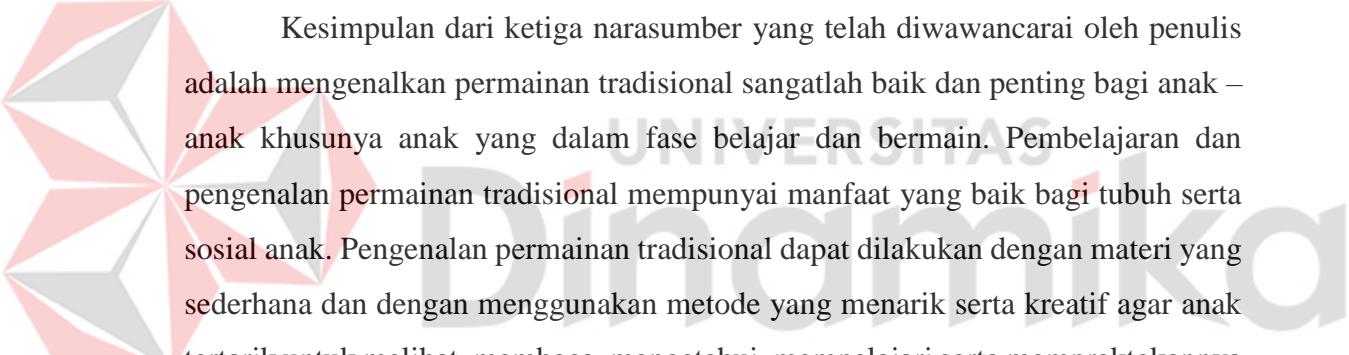
Kesimpulannya adalah pada masa pandemi saat ini, para guru di SD Sunan Giri selain menggunakan buku pelajaran, guru disana juga menggunakan video pembelajaran untuk lebih mengenalkan permainan tradisional. Dan juga untuk permainan engklek sendiri disekolah tidak diajarkan secara langsung, hanya diperkenalkan melalui buku pembelajaran saja. Selain itu menurut pak Firmansyah, pengaruh sekolah dan juga lingkungan rumah dapat membuat anak – anak saat ini kurang mengenal permainan tradisional atau cenderung melupakan permainan tradisional dan lebih asik bermain game online.

C. Murid SD Sunan Giri Surabaya (Ahmad Sayid Sabiqurrohman, 9 tahun dan Damar Syaifullah Yusuf, 8 tahun)

Penulis melakukan wawancara juga kepada salah satu murid SD Sunan Giri yaitu Ahmad Sayid Sabiqqurohman, 9 tahun dan Damar Syaifullah Yusuf, 8 tahun. Mereka berpendapat bahwa mereka lebih menyukai untuk membaca buku yang terdapat gambar didalamnya dari pada buku yang hanya berisi tulisan saja, menurut mereka buku bergambar lebih menarik dan mudah dipahami dikarenakan lebih memudahkannya dalam memahami apa yang dibahas atau dimaksud dalam buku.

Berdasarkan informasi dari Sayid dan Damar, mereka telah mengetahui permainan engklek hanya dari teman – teman sekitar rumahnya saja, sedangkan disekolah menurut mereka tidak diajarkan secara langsung untuk cara bermain permainan engklek hanya diperkenalkan gambar serta nama dari permainan tersebut, mereka juga tidak mengetahui makna dan manfaat yang terkandung dari permainan engklek tersebut.

Kesimpulannya adalah Sayid dan Damar sudah mengetahui permainan tradisional engklek akan tetapi untuk cara bermainnya mereka hanya sekedar tahu apa yang dicontohkan oleh teman-temannya. Dikarenakan menurut Sayid dan Damar disekolah mereka tidak mendapatkan penjelasan mengenai cara bermain engklek serta manfaat permainan tersebut. Menurut mereka buku bergambar lebih menarik dan mudah dipahami dikarenakan lebih memudahkan mereka dalam memahami apa yang dibahas atau dimaksud dalam buku



Kesimpulan dari ketiga narasumber yang telah diwawancara oleh penulis adalah mengenalkan permainan tradisional sangatlah baik dan penting bagi anak – anak khususnya anak yang dalam fase belajar dan bermain. Pembelajaran dan pengenalan permainan tradisional mempunyai manfaat yang baik bagi tubuh serta sosial anak. Pengenalan permainan tradisional dapat dilakukan dengan materi yang sederhana dan dengan menggunakan metode yang menarik serta kreatif agar anak tertarik untuk melihat, membaca, mengetahui, mempelajari serta mempraktekannya secara langsung.

4.1.3 Studi Literatur

Pada penelitian ini penulis menggunakan beberapa buku dan jurnal sebagai media pengumpulan informasi yang terpercaya. Buku dan jurnal yang digunakan oleh penulis adalah yang membahas mengenai permainan tradisional dan permainan tradisional engklek beserta perananannya dalam tumbuh kembang anak. Berikut merupakan buku dan jurnal yang dijadikan acuan teori pada penelitian ini:

1. Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional karya Euis Kurniati

Dalam jurnal tersebut membahas mengenai permainan tradisional yang bisa berperan positif terhadap pengembangan keterampilan sosial anak sekolah

dasar. Melalui permainan tersebut anak mampu meningkatkan kerjasama, paham beradaptasi, dan bisa berkomunikasi secara positif, mampu mengendalikan diri, mampu menumbuhkan sikap empati terhadap teman, memiliki kemampuan untuk mengikuti aturan dan menghormati orang lain, semua ini adalah modal peran mereka sebagai manusia sosial.

2. Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional oleh Keen Achroni

Dalam buku ini peneliti mencari data mengenai manfaat bermain untuk anak, kemudian perbedaan anak – anak jaman dulu dan saat ini, dampak bermain game secara berlebihan.

3. Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia oleh Novi Mulyani

Dalam buku ini peneliti mencari data mengenai aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui bermain. Buku yang ditulis oleh Novi Mulyani ini berisi tentang pengertian, makna, bentuk, cara bermain, serta manfaat yang terkandung dalam permainan tradisional engklek.

4.1.4 Dokumentasi

Berikut dokumentasi yang digunakan dalam penguatan data. Seperti dokumentasi yang peneliti dapatkan dari Sekolah Dasar Sunan Giri Surabaya, serta Komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya.



Gambar 4.6 SD Sunan Giri Surabaya
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)

Foto diatas merupakan dokumentasi dari gedung SD Sunan Giri Surabaya yang berada di lokasi Jl. Kalidami III/24 Surabaya. Selain SD Sunan Giri, dilokasi tersebut juga terdapat TK Sunan Giri. Disana penulis melakukan wawancara

kepada guru tematik mengenai pembelajaran mengenai permainan tradisional khususnya permainan engklek pada anak sekolah dasar.



Gambar 4.7 Dokumentasi kegiatan sambang kampoeng

(Sumber: Koordinator Komunitas Kampoeng Dolanan)

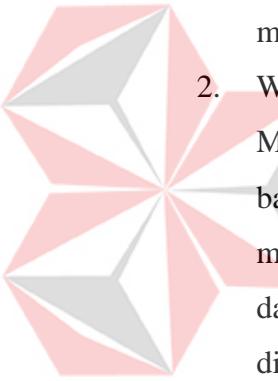
Foto di atas merupakan dokumentasi saat pelaksanaan program Sambang Kampoeng yang diadakan di jl. Kupang gunung tembusann 2/6, Surabaya. Kegiatan yang dilaksanakan di kampung tersebut ialah mengajak anak – anak yang berada dikampung maupun sekitar area kampung untuk bermain engklek bersama, serta memberikan edukasi mengenai makna serta manfaat dari permainan tersebut. Hal di atas merupakan salah satu wujud dari program yang diselenggarakan oleh komunitas Kampoeng Dolanan.

4.2 Hasil Analisi Data

4.2.1 Reduksi Data

1. Observasi

Berdasarkan pada observasi dilakukan di komunitas Kampoeng Dolanan, diketahui terdapat beberapa program yang dimiliki komunitas Kampoeng Dolanan untuk mendukung kegiatan mereka yang antara lain sebagai berikut:



Semesta Belajar, Ayo Rek Dolanan (ARD), KD Roadshow yang didalamnya terdapat kegiatan berupa sambang kampoeng, sambang sekolah, sambang dalan, sambang evet, dan sambang komunitas, dan juga Data Center. Yang dimana program tersebut dapat berinteraksi secara langsung kepada anak – anak agar anak – anak mulai tertarik kembali pada permainan tradisional. Kemudian sudah banyak juga permainan tradisional yang dikenalkan oleh komunitas ini salah satunya adalah permainan engklek. Cara mereka mengedukasi anak – anak mengenai permainan engklek dengan cara menjelaskan secara langsung apa itu permainan engklek, kemudia menggambar bentuk papan permainan engklek sembari menjelaskan manfaat yang terkandung didalam permainan engklek, setelah bentuk papan permainan selesai dibuat kemudia salah satu relawan komunitas Kampoeng Dolan menjelaskan bagaimana cara bermainan permainan engklek serta ikut medampingi dan ikut bermain bersama anak – anak.

2. Wawancara

Melalui wawancara yang telah dilakukan pada 3 narasumber, didapatkan bahwa permainan engklek memiliki manfaat yang baik untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak. Permainan engklek memiliki nama dan bentuk yang berbeda pada setiap daerah. Permainan engklek dapat diperkenalkan pada semua jenjang pada tahapan perkembangan anak yang identik dengan “bermain” yaitu pada usia 7-9 tahun. Cara memperkenalkan permainan tradisional engklek bisa melalui interaksi langsung kepada anak dan juga melalui buku pembelajaran. Anak sekolah dasar umumnya masih menyukai buku yang memiliki gambar. Buku pembelajaran yang sesuai untuk anak sekolah dasar ialah buku ilustrasi, dikarenakan akan lebih mudah untuk memahami suatu objek bila terdapat ilustrasi didalamnya.

3. Studi Literatur

Penelitian ini menggunakan studi literatur buku dan jurnal. Buku yang digunakan membahas mengenai permainan tradisional yang berjudul Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia karya Novi Mulyani, M.Pd.I. buku berjudul Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional karya Keen Achroni. Kemudian peneliti juga menggunakan jurnal

yang membahas mengenai peran positif permainan tradisional yang berjudul Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional karya Euis Kurniati. Dari studi literasi yang digunakan, peneliti dapat membuat buku ilustrasi permainan tradisional berserta sejarah dan manfaat yang terkandung didalamnya.

4. Dokumentasi

Penulis mendapat beberapa dokumentasi melalui coordinator komunitas Kampoeng Dolanan, yaitu kegiatan bermainan permainan tradisional engklek dalam program sambang kampoeng yang dilaksanakan tahun 2020 lalu. Hal tersebut merupakan salah satu wujud pengenalan permainan tradisional engklek kepada anak sekolah dasar.

4.2.2 Penyajian Data

Dari hasil reduksi data yang sudah dilakukan, dengan ini data yang diperoleh sebagai berikut :

1. Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang harus dilestarikan
2. Faktor lingkungan adalah salah satu faktor yang memicu anak – anak untuk melupakan permainan tradisional
3. Pengenalan serta pembelajaran permainan tradisional engklek sangatlah baik untuk tumbuh kembang dan sosial anak
4. Salah satu buku pembelajaran yang disukai anak sekolah dasar adalah buku ilustrasi (bergambar)
5. Memberikan informasi dan membantu masyarakat terutama anak – anak dalam memahami sejarah dan nilai – nilai positif yang terdapat didalam permainan tradisional engklek melalui buku ilustrasi

4.2.3 Kesimpulan

Penarikan kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa permainan tradisional saat ini mulai tersingkirkan dikarenakan perkembangan teknologi yang tumbuh pesat, anak – anak mulai beralih pada permainan digital dikarenakan faktor lingkungan yang membiasakan anak – anak untuk bermain permainan digital dan

mulai melupakan permainan tradisional. Padahal permainan tradisional memiliki peran positif untuk tumbuh kembang serta sosial anak terutama anak Sekolah Dasar. Salah satunya adalah permainan engklek, permainan engklek memiliki manfaat yang baik untuk membantu memberikan kegembiraan pada anak, menyehatkan fisik anak, melatih keseimbangan tubuh, mengajarkan kedisiplinan, mengembangkan kemampuan bersosialisasi, serta meningkatkan kecerdasan logika anak. Dengan adanya media seperti buku ilustrasi permainan tradisional engklek yang ditargetkan untuk anak Sekolah Dasar antara lain bertujuan untuk memberikan informasi mengenai sejarah singkat, filosofi, makna, manfaat serta cara bermain permainan engklek yang diberikan menggunakan visual yang menarik, agar dapat menarik minat baca dan rasa ingin tahu mereka terhadap permainan tradisional engklek.

4.3 Konsep dan *Keyword*

Berdasarkan data yang telah disimpulkan melalui hasil analisi data, selanjutnya peneliti mulai menentukan STP, USP, serta analisis SWOT agar memudahkan peneliti dalam tahapan pencarian konsep serta *keyword*.

4.3.1 Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)

1. Segmentasi

a. Geografis

Wilayah	: Jawa Timur, Indonesia
Lokasi	: Surabaya dan sekitarnya
Kepadatan Populasi	: Kota sampai pinggiran kota (menyeluruh)

b. Demografis

Usia	: 7 – 9 tahun
Jenis Kelamin	: Laki – laki dan perempuan
Pendidikan	: Sekolah Dasar
Kelas Sosial	: Menengah atas

c. Psikografis

Gaya Hidup	: Suka membaca dan aktif
------------	--------------------------

Kepribadian : Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, imajinasif, aktif dan suka membaca buku bergambar

2. *Targeting*

Yang menjadi target dari penelitian ini yaitu anak usia 7 – 9 tahun duduk di bangku Sekolah Dasar, sehingga yang menjadi target market dari perancangan buku ini ialah orang tua dari anak yang berusia 7 – 9 tahun, dikarenakan para orang tua mereka yang akan bertanggung jawab atas buku yang nantinya akan dibeli untuk anak mereka, dan orang tua pula yang memberikan uang kepada anak mereka untuk membeli suatu keperluan seperti buku.

Berikut adalah target market serta target *audience* dalam perancangan buku ilustrasi ini:

a. Target Audience

Usia : 7 – 9 tahun

Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan

Pendidikan : SD

b. Target Market

Usia : 27 – 45 tahun

Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan

Status Keluarga : Menikah

Pendapatan : Rp. 5.000.000-, atau lebih

Pendidikan : SMA – Sarjana

Kelas Sosial : Menengah atas

Besaran Keluarga : 3 – 5 anggota keluarga



3. *Positioning*

Sebagai media pengenalan serta pembelajaran permainan tradisional engklek kepada anak Sekolah Dasar, terutama anak usia 7 – 9 tahun agar lebih tertarik untuk bermain permainan tradisional engklek serta mengetahui sejarah, dan manfaat yang terkandung dalam permainan engklek.

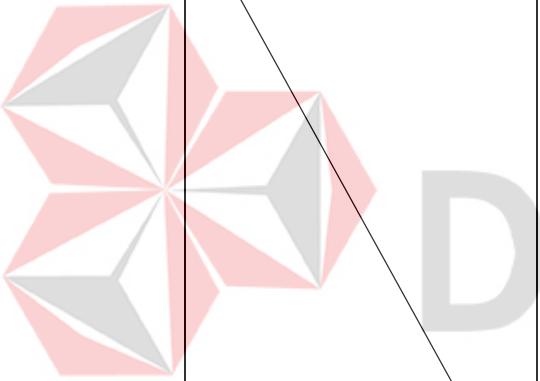
4.3.2 Unique Selling Preposition (USP)

Unique Selling Preposition dari buku ilustrasi ini ialah memberi informasi tentang permainan tradisional khususnya permainan engklek, mulai dari pengertian engklek, asal usul permainan engklek, filosofi, bentuk permainan, cara bermainan, hingga manfaat yang terkandung dalam permainan engklek.

4.3.3 Analisis SWOT

Melalui analisis SWOT, kita akan dapat menggambarkan dengan jelas peluang dan ancaman eksternal yang dihadapi didalam penulisan buku. Berikut table S.W.O.T yang digunakan dalam penulisan ini :

Tabel 4.1 Analisis SWOT

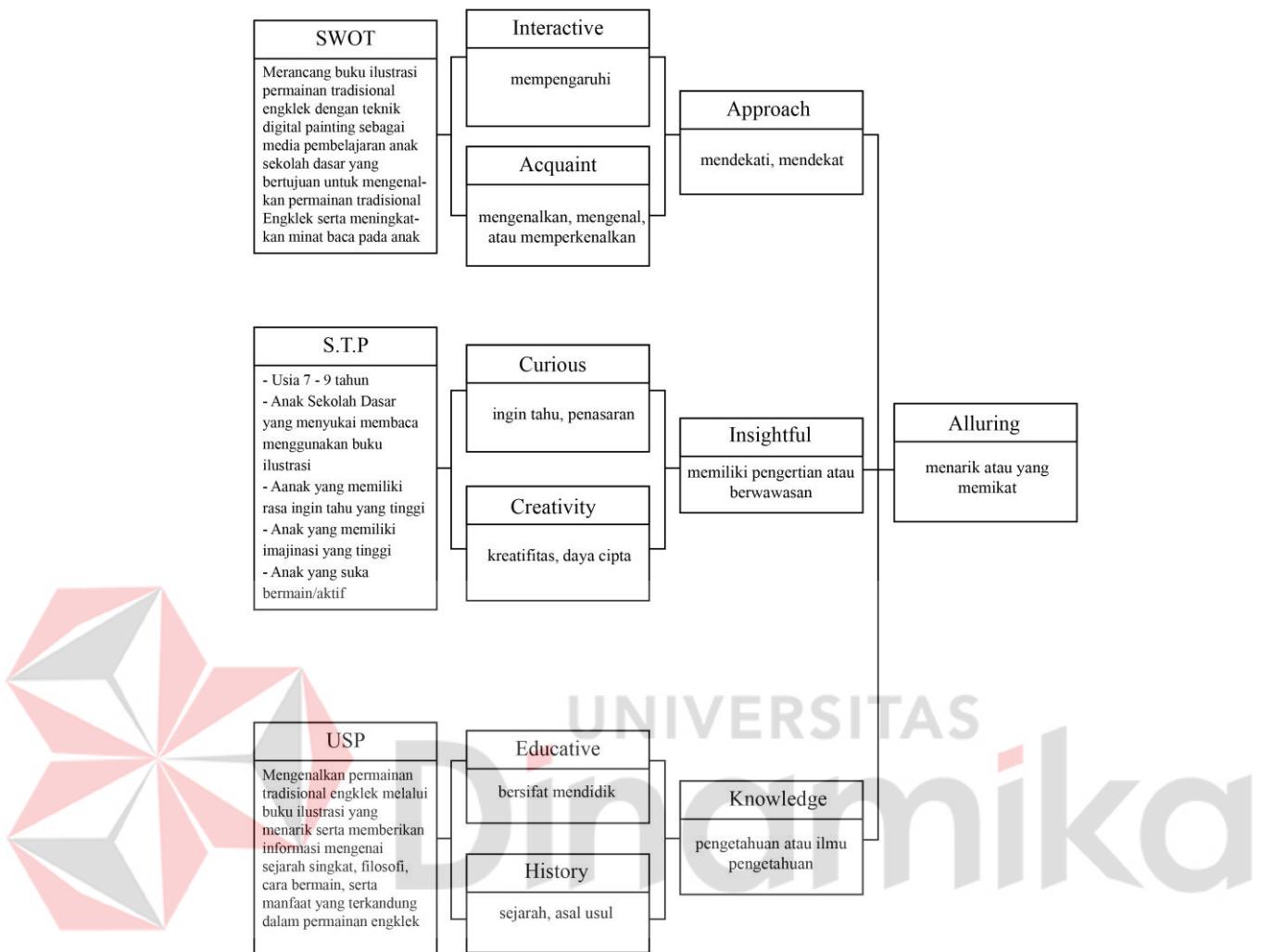


Internal	Strengths	Weaknesses	
	<ul style="list-style-type: none"> Memberi pengenalan sejarah, makna, serta manfaat yang terkandung dalam permainan tradisional engklek melalui sebuah buku ilustrasi Dengan mengambil tema permainan tradisional yang terdapat pada buku tema anak sekolah dasar, menjadikan anak akan lebih mudah mengenal dan memahami permainan tradisional engklek 	<ul style="list-style-type: none"> Kurang adanya media untuk mengenalkan permainan tradisional engklek kepada anak Kurangnya kesadaran masyarakat terhadap manfaat permainan tradisional engklek untuk anak Pengenalan mengenai permainan tradisional engklek cenderung menggunakan banyak tulisan yang membuat anak menjadi bosan karena kurangnya ilustrasi yang tepat pada buku. 	
Eksternal	Opprtunities	S-O	W-O
	<ul style="list-style-type: none"> Terdapat banyaknya media yang dapat dijadikan wadah untuk mengenalkan permainan tradisional engklek kepada anak – anak Pengenalan permainan Engklek menggunakan media visual yang bagus akan lebih menarik perhatian anak 	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan informasi yang memiliki sifat mudah dipahami, seru serta menarik sehingga bisa membantu mengena dan mempelajari permainan tradisional engklek Mengilustrasikan cara bermainan permainan engklek dengan menggunakan ilustrasi <i>digital painting</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Merancang media pengenalan buku ilustrasi agar menarik minat baca anak Mengenalkan permainan tradisional engklek kepada anak melalui media buku ilustrasi dengan menggunakan gaya ilustrasi yang lebih modern

Threats	S-T	W-T
<ul style="list-style-type: none"> • Hadirnya teknologi gadget yang dapat menyediakan fasilitas modern yang akan lebih disukai oleh anak – anak. Baik dari sisi permainan, maupun informasi yang akan lebih mudah diakses secara online 	<ul style="list-style-type: none"> • Menambahkan media pendukung berupa pengenalan permainan tradisional yang dapat diakses oleh anak – anak yang lebih suka menggunakan media modern seperti gadget 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat buku ilustrasi permainan tradisional engklek yang dapat memberikan kesan modern yang ditampilkan melalui ilustrasi dan layout.
<p>Strategi Utama : Merancang buku ilustrasi permainan tradisional dengan teknik <i>digital painting</i> sebagai media pembelajaran anak sekolah dasar</p>		



4.3.4 Keyword



Bagan 4.1 Penyusunan Keyword

4.3.5 Deskripsi Keyword

Kesimpulan hasil analisis dari SWOT, STP, serta USP maka keyword yang telah didapat adalah *Alluring*. Arti dari *Alluring* adalah menarik atau memikat, dalam KBBI *Alluring* memiliki makna yaitu sesuatu yang menyenangkan, atau yang dapat membangkitkan keinginan untuk memperhatikan. Maksud kata *Alluring* pada perancangan buku ilustrasi permainan tradisional engklek ini adalah merancang buku ilustrasi yang menarik sehingga mampu meningkatkan keinginan anak untuk membaca, memperhatikan, serta menyukainya. *Keyword alluring* ini juga akan diterapkan dalam pembuatan isi konten buku ilustrasi ini yang akan

difokuskan untuk menarik perhatian pembaca. Dengan berdasarkan deskripsi konsep dari *keyword* tersebut, diharapkan mampu merancang buku ilustrasi permainan tradisional engklek yang sesuai dengan target *audiens* yaitu anak – anak sekolah dasar.

4.4 Konsep Perancangan Karya

4.4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan karya ialah rangkaian perancangan yang telah didasari atas konsep yang sudah ditetapkan. Rangkaian perancangan ini hendak digunakan secara konsisten pada hasil penerapan karya yang hendak dibuat.

4.4.2 Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan buku ilustrasi ini ialah sebagai media pembelajaran permainan tradisional engklek untuk anak sekolah dasar yang diharapkan sesuai serta mudah dimengerti dan dinikmati oleh anak – anak, yang telah dikemas secara menarik oleh penulis agar lebih menarik perhatian *audience*.

4.4.3 Strategi Kreatif

Strategi yang akan digunakan pada penelitian ini ialah perancangan buku ilustrasi yang menggunakan bahasa yang sederhana untuk memudahkan anak – anak dalam memahami informasi serta maknanya. Dalam buku ilustrasi ini akan menggunakan ilustrasi dengan gaya kartun serta menggunakan teknik *digital painting*. Yang akan menampilkan ilustrasi yang sederhana namun penuh warna supaya dapat lebih menjadi daya tarik untuk anak – anak.

Berikut merupakan unsur strategi kreatif yang digunakan penelitian ini:

1. Judul

Judul yang dipakai untuk buku ilustrasi ini ialah “Dolanan Engklek Yuk”, kata ini menjelaskan tentang ajakan untuk anak – anak bermain permainan tradisional engklek serta informasi mengenai permainan engklek yang terdapat dalam buku ilustrasi ini.

2. Bahasa

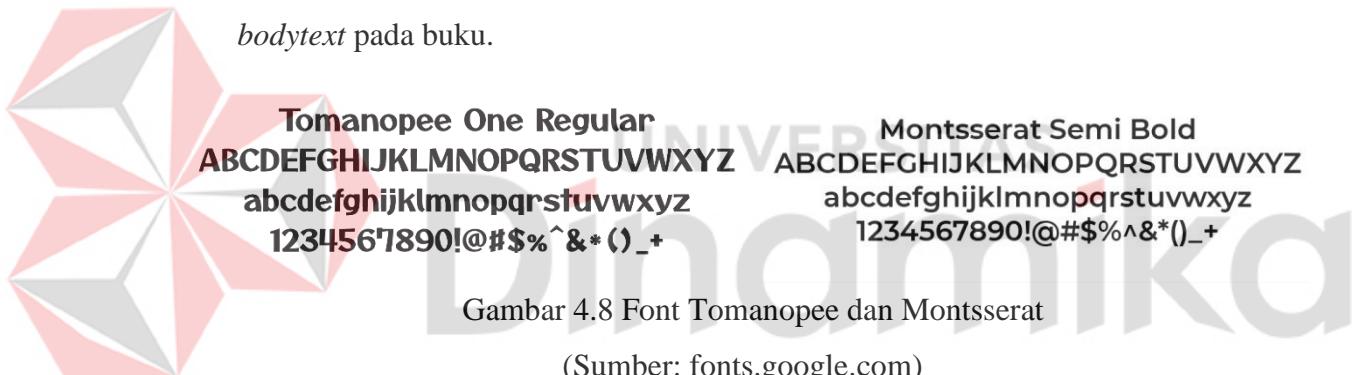
Digunakan Bahasa yang komunikatif dalam merancang buku ini, agar informasi yang akan disampaikan lebih mudah untuk dipahami oleh pembaca.

3. Teknik Visual

Dalam penggerjaan buku ilustrasi permainan tradisional engklek ini, akan menggunakan teknik digital painting yang cara penggerjaannya seluruhnya menggunakan media digital, mulai dari sketsa, layout, pewarnaan, serta editing yang juga dilakukan secara digital dan juga penggabungan ilustrasi dan teks yang ditampilkan secara menarik.

4. Tipografi

font yang akan digunakan dalam buku ilustrasi ini menggunakan font 2 jenis font. Yang pertama font Otomanopee_One untuk bagian judul, serta sub judul buku pada halaman serta yang kedua menggunakan font Montserrat untuk *bodytext* pada buku.

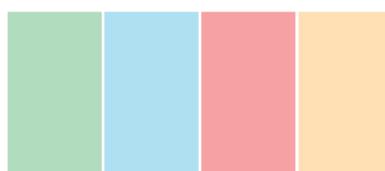


Gambar 4.8 Font Tomanopee dan Montserrat

(Sumber: fonts.google.com)

5. Warna

Membuat karya buku ilustrasi peneliti menggunakan konsep warna yang sesuai yaitu *Alluring* yang memiliki arti memikat sesuatu yang menimbulkan rasa lembut, cantik, dan nyaman.



Gambar 4.9 Pallet Warna Alluring

(Sumber: *Colorist* - Shigenobu Kobayashi)

Warna yang diambil sebagai warna utama akan digunakan sesuai konsep yang terpilih. Warna tersebut diambil dari teori Shigenobu Kobayashi

4.4.4 Perancangan Media

Media yang digunakan yaitu media utama dan media pendukung. Media utama dari penelitian ini ialah buku ilustrasi permainan tradisional engklek yang berjudul “Dolanan Engklek Yuk”, sedangkan media pendukung dari penelitian ini ialah media yang diperlukan untuk mendukung proses publikasi dan promosi media utama seperti pembatas buku, x-banner, stiker, pin serta *sosial media* *instagram*. Berikut merupakan penjelasan mengenai media – media yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Media Utama (Buku Ilustrasi)

Pemilihan media utama yang digunakan perancangan ini ialah buku ilustrasi pengenalan permainan tradisional engklek. Didalam perancangan buku terdapat ilustrasi cara bermain, kemudian sejarah, filosofi, serta manfaat yang terkandung dalam permainan tradisional engklek. Ukuran dari buku ini adalah 20cm x 14 cm menggunakan bahan kertas *Art Paper* 250gram dengan laminasi *doff* serta untuk sampul buku menggunakan jilid *hard cover*.

2. Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan dalam perancangan ini ialah: pembatas buku, x-banner, stiker, pin, serta sosial media *instagram*.

4.5 Perancangan Desain

4.5.1 Sketsa Isi Buku

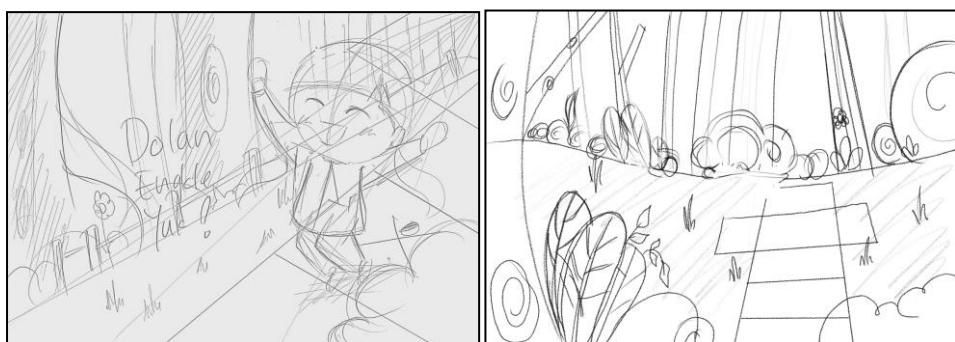
1. Sketsa Karakter



Gambar 4.10 Sketsa Karakter

Dalam perancangan buku ilustrasi ini terdapat 1 karakter yang menonjol yang muncul di beberapa halaman buku terutama pada cover depan buku. Karakter ini hanya divisualisasikan sebagai perwakilan dari anak – anak untuk menunjukkan isi serta cara bermain yang terdapat didalam buku ilustrasi ini.

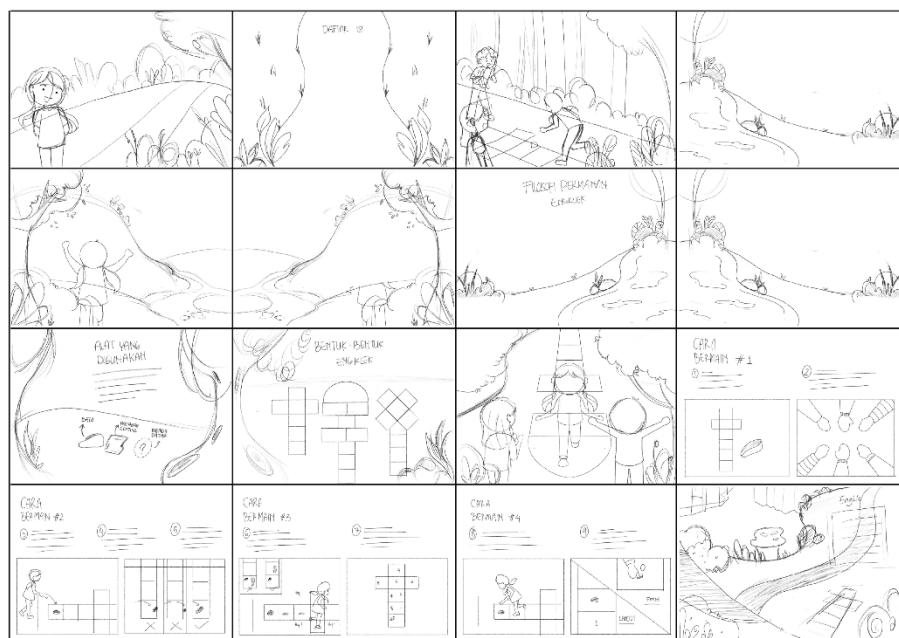
2. Sketsa Sampul Depan dan Belakang

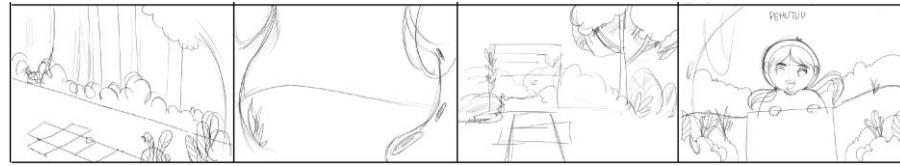


Gambar 4.11 Sketsa Sampul depan dan belakang

Desain yang terdapat pada cover depan berisi judul dari buku ilustrasi yang berjudul “Dolanan Engklek Yuk”, serta logo dari Universitas Dinamika, dan DKV Dinamika Dan bagian cover belakang berisikan contoh gambar bentuk permainan engklek yang dimana cover belakang diberi tulisan sinopsi atau ajakan untuk menarik minat anak – anak agar membaca buku tersebut. Serta dilengkapi dengan data kontak penulis.

3. Sketsa Media Utama

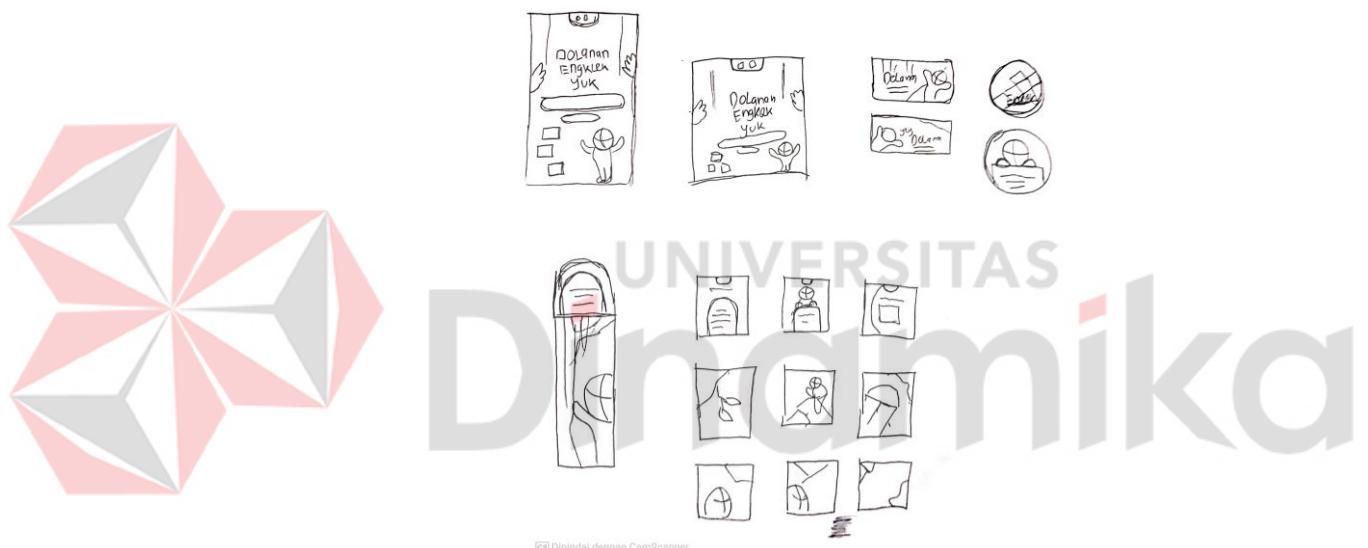




Gambar 4.12 Sketsa Media Utama

Berikut sketsa isi dari media utama yaitu isi dari buku ilustrasi permainan tradisional engklek yang didalamnya berisi kata pengantar, daftar isi, pengertian engklek, asal-usul permainan engklek, filosofi, alat yang digunakan, bentuk permainan engklek, cara bermain, manfaat, serta penutup.

4. Sketsa Media Pendukung



Gambar 4.13 Sketsa Media Pendukung

Berikut sketsa dari media pendukung yang terdiri dari x-banner, stiker, pin, pembatas buku, gantungan kunci, sosial media Instagram.

4.6 Implementasi Karya

4.6.1 Media Utama

1. Desain Karakter



Gambar 4.14 Desain Karakter

2. Cover Depan dan Cover Belakang



Gambar 4.15 Cover Depan dan Cover Belakang

Pada bagian cover depan terdapat ilustrasi anak perempuan yang seolah – olah menyambut anak – anak untuk membaca buku ilustrasi yang berjudul “Dolanan Engklek Yuk” serta dibagian cover depan diletakan logo identitas Universitas Dinamika dan Dkv Dinamika, sedangkan dibagian cover belakang diletakkan narasi yang bertujuan untuk lebih menarik minat anak agar membaca buku ilustrasi ini.

3. Desain Layout Kata Pengantar dan Daftar isi



Gambar 4.16 Kata Pengantar dan Daftar isi

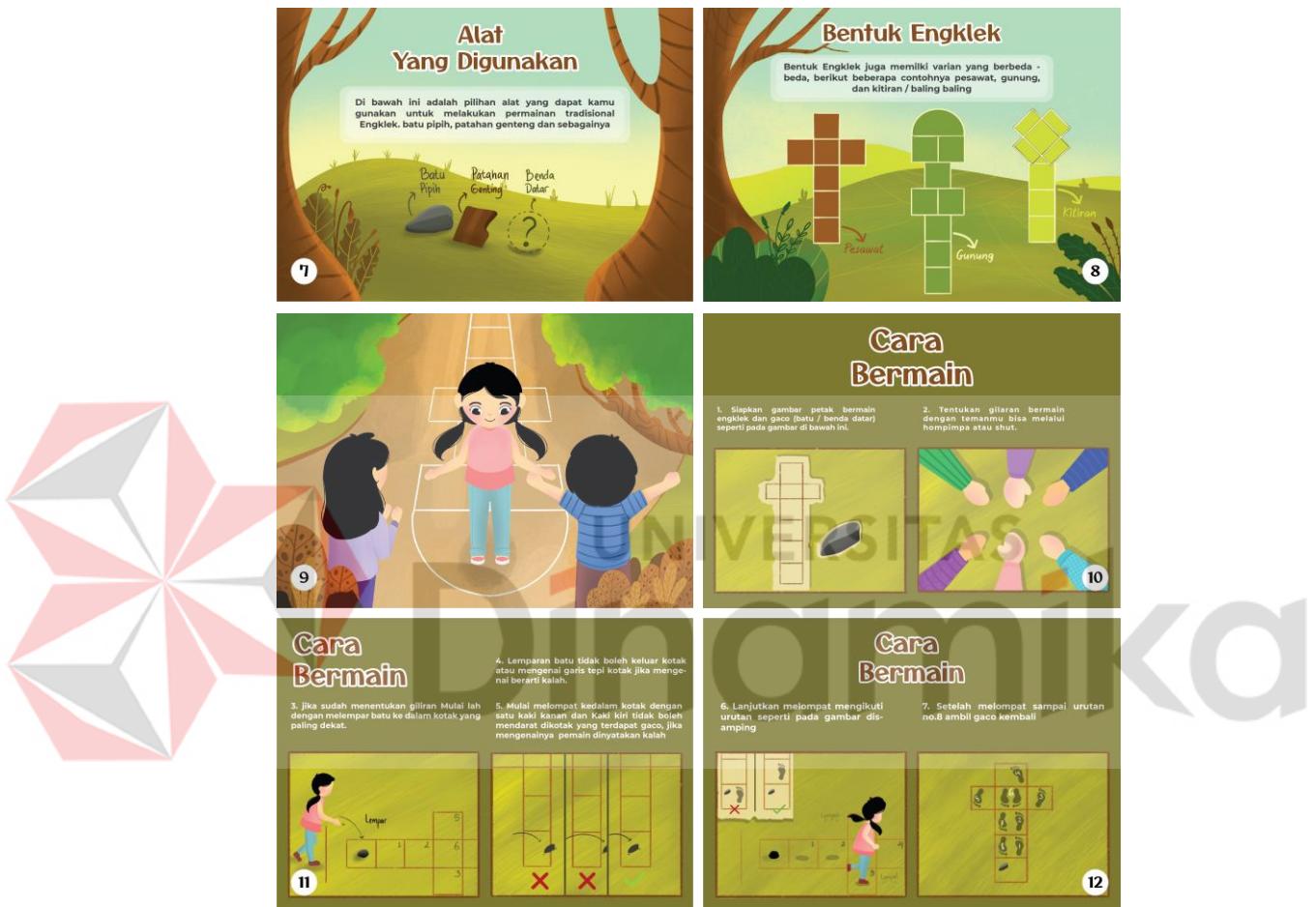
Pada bagian lembar pertama berisi kata pengantar yang berisi sambutan untuk anak – anak serta ajakan untuk membaca halaman berikut dari buku ini, sedangkan halaman sebelah kanan berisi susunan daftar isi dari buku ilustrasi ini.

4. Desain Isi Buku



Gambar 4.17 Desain Isi Buku Halaman 1 - 6

Pada halam 1 dan 2 berisi mengenai pengertian engklek dan juga ilustrasi beberapa anak – anak yang sedang melakukan kegiatan bermain permainan tradisional engklek, kemudian halaman 3 – 4 berisi penjelasan singkat mengenai asal usul permainan Engklek, 5 – 6 berisi mengenai pengertian dari filosofi permainan tradisional Engklek.



Gambar 4.18 Desain Isi Buku Halaman 7 - 12

Pada halaman berikutnya yaitu halaman 7 – 8 sudah memasuki mengenai alat apa saja yang dibutuhkan dalam permainan Engklek dan juga mengenalkan 3 bentuk Engklek yang sudah umum atau yang sering digunakan dalam bermain permainan Engklek, dan untuk halaman 9 – 12 sudah mulai memasuki mengenai cara bermain serta aturan – aturan yang terdapat pada permainan Engklek.



Gambar 4.19 Desain Isi Buku Halaman 13 - 18

Pada halaman selanjutnya yaitu halaman 13 – 14 masih mengenai cara bermain dan aturan dari permainan engklek, kemudian untuk halaman 15 – 16 sudah memasuki mengenai manfaat apa saja yang terkandung dalam permainan Engklek yang baik untuk anak – anak, dan untuk halaman 17 – 18 merupakan penutup serta QR Code yang dapat di scan oleh pembaca untuk memudahkan para pembaca untuk dapat mengakses atau membaca buku dimana saja melalui gadget.

4.6.2 Media Pendukung

1. Desain X-Banner



Gambar 4.20 Desain X-Banner

Visual x-banner diperoleh dari layout dari cover depan buku, pada bagian atas terdapat judul serta bagian tengah yang berisi beberapa foto dari latar belakang buku, kemudian pada bagian bawah berisi mengenai arti dari permainan engklek, instragram serta barcode yang dapat di scan oleh pembaca untuk melihat isi buku tersebut melalui gadget. Dan gambar sebelah kiri merupakan contoh mockup dari x-banner yang telah dibuat.

2. Media Pendukung Poster



Gambar 4.21 Desain Poster

Layout pada poster memiliki visual serupa dengan ilustrasi yang digunakan dalam media X-Banner, dibagian isinya memiliki judul dibagian atas yaitu “Doalan Engklek Yuk”, pada bagian tengah berisi beberapa foto dari latar belakang buku, kemudia pada bagian bawah berisi mengenai arti dari permainan engklek, instragram serta barcode yang dapat di scan oleh pembaca untuk melihat isi buku tersebut melalui gadget.

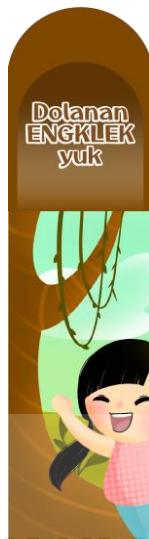
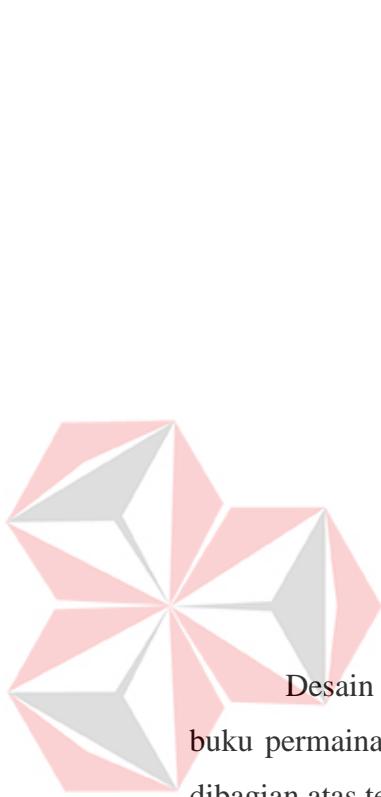
3. Pin & Stiker



Gambar 4.22 Desain Pin dan Stiker

Pin dan Stiker set ini di desain berdasarkan isi yang terdapat di dalam buku ilustrasi permainan engklek, yaitu karakter perempuan serta bertulisakan judul dari buku permainan tradisional “Dolanan Engklek Yuk”

4. Pembatas Buku



Gambar 4.23 Desain Pembatas Buku

Desain dari pembatas buku ini tetap menggunakan karakter perempuan dari buku permainan tradisional tidak jauh dari desai media pendukunga lainnya dan dibagian atas terdapat judul dari buku yaitu “Dolanan Engklek Yuk”.

5. Desain Feed Instagram



Gambar 4.24 Desain Feed Instagram

Desain feed intagram memiliki 3 bagian, bagian 1 mengenai segera launching buku permainan engklek, bagian 2 memperlihatkan gambar dan bentuk engklek serta penjelasan mengenai permainan Engklek, dan untuk bagian ke 3 memperlihatkan bentu, manfaat, serta bentuk atau cover depan buku. Agar calon konsumen makin tertarik untuk membeli.

4.6.3 Budgeting Media

Dalam perancangan buku ilustrasi permainan tradisional Engklek ini dianggarkan agar dapat mengetahui berapa biaya yang dikeluarkan untuk membuat perancangan buku ini agar dapat mengalokasikannya secara tepat.

1. Estimasi Biaya Produksi Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Engklek

Tabel 4. 2 Budgeting Produksi Media Utama

No.	Nama Barang	Jumlah Kebutuhan	Harga Satuan	Harga Total
1.	Cetak Hard Cover	1 kali cetak	48.000	48.000
2.	Art Carton 210 gsm	10 Lembar	5.000	50.000
3.	Laminasi Doff	2 Lembar	4.000	8.000
Total Keseluruhan				106.000

2. Estimasi Biaya Produksi Media Pendukung

Tabel 4. 3 Budgeting Produksi Media Pendukung

No.	Nama Barang	Jumlah Kebutuhan	Harga Satuan	Harga Total
1.	X - Banner	1 Buah	60.000	60.000
2.	Poster	1 Lembar	4.000	4.000
3.	Stiker Laminasi Vinyl	14 Lembar	1.000	14.000
4.	Pin	5 Buah	3.000	15.000
5.	Pembatas Buku	2 Lembar	1.000	2.000
Total Keseluruhan				95.000

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan yaitu saat ini banyak anak sekolah dasar yang lebih menyukai permainan digital dan mulai melupakan mainan seperti permainan tradisional engklek bahkan dalam buku sekolah dasar kelas 3 yang berjudul Tematik 2 hanya menampilkan gambar sebuah permainan engklek saja dan tidak ada penjelasan seperti cara bermain, manfaat, dan filosofi. Maka hasil dari penelitian berupa perancangan buku ilustrasi permainan tradisional engklek dengan teknik *Digital painting* sebagai media pembelajaran anak sekolah dasar diharapkan bisa mengembangkan pengetahuan anak mengenai permainan tradisional. Peneliti menggunakan teknik *Digital painting* yang digunakan dalam perancangan buku ini karena *Digital painting* yang dapat menciptakan suatu garis, gambar, serta warna yang terbentuk melalui titik-titik digital monitor. Didapatkan konsep *keyword* “Alluring” yang memiliki arti menarik atau memikat, dalam KBBI *Alluring* memiliki makna sesuatu yang menyenangkan, atau yang dapat membangkitkan keinginan untuk memperhatikan. Dalam proses perancangan buku ilustrasi ini Kata “Alluring” juga yang menjadi dasar pewarnaan dalam perancangan buku ini. Buku ilustrasi ini berisikan cover depan, cover belakang serta 12 halaman pada isi buku dengan bahan art carton diharapkan bisa lebih tahan lama pada fisik buku. Beberapa hasil dari penelitian perancangan buku ini diimplementasikan menjadi buku ilustrasi yang memiliki judul “Dolanan Engklek Yuk” dengan target anak sekolah dasar di Tk Sunan Giri, Lalu media pendukung dalam penelitian ini berupa X-Banner, Poster, Pembatas Buku, Stiker dan Pin, serta Sosial Media Instagram sebagai promosi dari buku ilustrasi bermain engklek.

5.2 Saran

Dari keseluruhan hasil penelitian perancangan buku ilustrasi permainan tradisional engklek pada anak sekolah dasar yang berjudul “Dolanan Engklek Yuk”, memiliki sebagian saran yang bisa diberikan untuk kelancaran perancangan media yang akan lebih baik kedepannya, yakni:

1. Pada sisi penjelasan setiap bentuk permianan dapat dijelaskan lebih detail lagi agar audiens lebih mengenal dan mengerti dengan isi dari buku atau permainan tersebut.
2. Membuat dan merancang konsep buku yang lebih menarik atau lebih interaktif lagi sehingga anak dapat belajar sambil bermain, dan supaya antusias anak – anak lebih tertarik lagi dengan perancangan buku selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Danandjaja, J. (1986). *Folklore Indonesia: Ilmu Gossip, Dongeng, dan lain lain.* Jakarta: PT.Grafitipers.
- Hunt, P. (2005). *Undrestanding Children's Literature.* London and New York: Routledge.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak.* Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual.* Yogyakarta: Andi Offset.
- Muktiono, J. D. (2003). *Aku Cinta Buku, Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak.* Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Rosmawati, D. A. (2012). *Digital Paintig dan Desain Karakter Dengan Adobe Photoshop.* Andi.
- Rustan, S. (2009). *Layout Dasar dan Penerapannya.* Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D).* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual - Teori dan Aplikasi.* Yogyakarta: Andi Offset.
- Umar, H. (2005). *Metode Penelitian Untuk Tesis Dan Bisnis.* Jakarta: Grafindo Persada.

Sumber Jurnal

- Azizah, I. M. A. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya Di Kelas Iv Min Ngronggot Nganjuk. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 16(2), 279-308.
- Iswinarti. (2007). *Permainan anak traditional sebagai model peningkatan kompetensi sosial anak usia sekolah dasar: laporan penelitian hibah bersaing tahun 1*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Iswinarti, I. (2010). *Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Muhammadiyah University Malang.
- Kurniati, E. (2011). Program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. *Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1).
- Yusuf, W. L., & Adi, E. P. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pelajaran Baca Tulis Aksara Jawa Dengan Sandhangan Kelas Iv Sd. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 95-98.

Sumber Website

- <https://id.scribd.com/document/409907429/MAKALAH-Engklek>
- <http://www.digitaltutors.com//11index.php>
- <https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-buku/>
- <https://www.wikipedia.org>
- <https://www.kompasiana.com/imam34449/5eb6ca80097f361faf66d663/terkikisnya-permainan-tradisional-akibat-perubahan-sosial>
- <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20180817120306-241-323001/permainan-tradisional-puncak-dari-segala-kebudayaan>