

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Permainan tradisional merupakan permainan yang memiliki makna dan fungsi beragam juga memiliki aspek psikologis dan aspek sosial dalam pengembangan diri anak. Permainan tradisional ialah sebuah kegiatan yang kreatif namun juga merupakan alat untuk membina hubungan dan komunikasi sosial serta membangun ketentraman. Menurut Direktorat Nilai Budaya mengatakan bahwa, setiap permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak. Permainan rakyat tradisional selain dapat memupuk kesatuan dan persatuan juga dapat memupuk kerja sama, kebersamaan, kedisiplinan, dan kejujuran, Euis Kurniati (2016: 3).

Permainan tradisional menjadi salah satu minat yang sangat digandrungi oleh anak-anak zaman dahulu. Namun sayangnya tidak pada saat ini permainan tradisional tidak menjadi aktifitas yang diminati anak-anak. Masuknya era modernisasi yang menyebabkan dunia digital berkembang pesat yang menjadikan anak-anak menyukai hal yang praktis. Permainan yang canggih yang terdapat pada gadgetlah yang membuat permainan tradisional tersingkir dan sedikit terlupakan.

Di era modernisasi ini Indonesia hampir seluruh pelosok menggunakan smartphone atau gadget, dapat dilihat pada grafik , peminat gadget terbanyak kedua adalah pulau Sumatera. Modernisasi menjadikan pulau Sumatera pengguna gadget kedua yang mana diini Sumatera Barat masuk pada era modernisasi. Sumatera Barat yang terkenal dengan budayanya, ternyata tersentuh juga oleh modernnya era saat ini.



Gambar 1
 Grafik pecinta gadget
 (Sumber : Goodstats.id, 2022)

Dunia anak-anak yang sangat disenangi adalah yang namanya bermain. Bermain sendiri merupakan sebuah aktivitas sosial masyarakat Minangkabau yang disebutkan dalam pepatah "duduak babarintang, tagak bapamenan" yang artinya ketika duduk ada yang dikerjakan dan ketika berdiri ada yang dipermainkan (N. Sahrul, 2020). Pepatah ini menginsyarkan bahwasanya bermain merupakan kegiatan manusia Minangkabau yang memiliki makna dan penting untuk dilaksanakan. Permainan tradisional Minangkabau dinilai unik dan bermanfaat bagi kesehatan. Namun, seiring bergesernya budaya masyarakat, permainan tradisional mulai jarang ditemukan.

Minangkabau memiliki budaya yang sangat beragam yang diturunkan nenek moyang. Permainan yang lahir dan dimainkan secara turun menurun, contohnya permainan Tumbuak Lana-Lana dari Pariaman. Kreatifnya anak Minangkabau mampu melahirkan permainan

sederhana dengan media sederhana yang ada dilingkungan sekitar. Permainan tumbuk Lana-Lana contohnya hanya menggunakan tumpukan dua tangan tiap pemain menjadikan permainan yang sangat seru pada masanya.



Gambar 2
Permainan Tumbuk Lana-Lana
(Sumberi : Antaranews, 2022)

Berbagai macam bentuk permainan tradisional Minangkabau dari kota Pariaman yaitu Egang Urang, Sepak Tekong dan Silapak. Permainan tradisional yang telah dipilih memiliki nilai kebersamaan, gotong royong atau saling kerjasama, dorongan berprestasi, kejujuran, tanggung jawab dan taat pada aturan. Permainan ini sangat cocok dimainkan ketika anak-anak memiliki waktu senggang atau dalam waktu sekolah outdoor. Alasan yang sangat jelas mengapa mengambil usia 6-8 tahun adalah usia ini sudah memiliki pemahaman yang cukup jelas tentang permainan.

Permainan tradisional Minangkabau dari kota Pariaman juga memiliki pengaruh positif untuk anak-anak terhadap perannya. Permainan tradisional sebenarnya mempunyai nilai-nilai dan karakteristik yang berdampak positif pada perkembangan anak, dimana hal itu diungkapkan melalui beberapa hal; pertama, permainan itu cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas lingkungan tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreatifitas yang tinggi. Terbukti banyak alat permainan yang dibuat atau digunakan seperti; tumbungan, tanah, genting, batu, kayu dan lainnya sebagainya. Kedua, permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Ketiga, permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur serta pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada "kalau kalah", saling kerjasama, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan, Salma Rozana & Ampun Bantali (2020: 6).

Berdasarkan yang telah dijelaskan diungkapkan kelebihan dan kekurangan permainan tradisional. Kelebihan dari permainan tradisional yaitu bahan-bahan yang digunakan sangat alternatif yang mudah ditemukan dilingkungan, permainan anak-anak sangat mendidik anak-anak untuk menghadapi masa depan, sebab dalam permainan tradisional nilai-nilai moral, etika, kejujuran, kemandirian, solidaritas sosial dan lain sebagainya. kekurangannya tempat atau lahan yang semakin sulit ditemukan, dikarenakan banyaknya pemukiman penduduk, kurangnya sosialisasi baik dari masyarakat maupun pemerintah, Ampun Bantali & Salma Rozana (2020: 68).

Teknologi canggih menjadikan permasalahan yang menjadikan anak-anak tidak tertarik pada pelajaran. Orang tua beranggapan bahwa teknologi canggih dapat memperluas pertemanan dengan media sosial dan game lainnya. Teknologi canggih saat ini menghambat konsentrasi anak dan juga dapat melalaikan waktu anak. Anak-anak yang cenderung bermain

teknologi canggih contohnya seperti gedit dan PlayStasion tidak menghiraukan waktu dan lingkungan sekitarnya dikarenakan titik fokusnya tertuju pada teknologi canggih. Hal ini mengakibatkan kurang terbentuknya interaksi sosial yang baik pada anak.

Kurangnya ketertarikan minat anak pada permainan tradisional menjadi topik utama untuk merancang sebuah media yang tepat untuk menarik anak-anak ke dalam lingkungannya. Tersingkirnya permainan tradisional kota Pariaman, maka diperlukan sebuah media untuk mengembangkan karakter anak di kalangan usia 6-8 tahun. Media cetak menjadi pilihan sebagai media penyalur untuk memperkenalkan permainan tradisional kota Pariaman. Zaman modern canggih saat ini menjadi incaran anak-anak dalam mengisi waktu luang mereka, untuk meminimalisir penggunaan gadget pada anak-anak, penulis merancang buku cetak sebagai minat baru untuk anak mengenal permainan tradisional serta menumbuhkan minat baca pada anak. Salah satu media yang tepat menarik anak-anak untuk mengenal permainan tradisional ialah buku ilustrasi. Buku ilustrasi menjadi strategi yang tepat untuk menumbuhkan rasa tertarik anak pada budaya luhur dari nenek moyang.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah : Bagaimana merancang sebuah “*Buku Ilustrasi Ragam Permainan Tradisional Rangk Piaman*” yang edukatif dan komunikatif sebagai upaya melestarikan nilai budaya bagi anak-anak

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan Karya

1. Tujuan Penciptaan

Tujuan yang hendak dicapai dalam perancangan Buku ilustrasi Ragam Permainan

Tradisional Rang Piaman ini adalah :

- a. Memperkenalkan kembali permainan tradisional Minangkabau dari kota Pariaman kepada masyarakat Indonesia terutama anak-anak khususnya Sumatera Barat
- b. Memberikan informasi mengenai permainan anak Minangkabau dari kota Pariaman yang berasal dari nenek moyang nagari Minangkabau dan menarik minat baca anak untuk melakukan permainan tersebut.
- c. Melestarikan budaya sebagai bentuk membantu pemerintah untuk mempromosikan nagari Minangkabau khususnya kota Pariaman.

2. Manfaat Penciptaan

a) Bagi Target Audience

Melalui perancangan ini nantinya menjadikan informasi mengenai permainan tradisional kota Pariaman sehingga menjadi budaya yang tidak terlupakan. Diharapkan perancangan ini dapat menumbuhkan rasa minat anak bermain permainan tradisional, serta menumbuhkan minat baca pada anak. Nilai moral yang tertera pada permainan ini sehingga dapat direalisasikan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari.

b) Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat khususnya orang tua diharapkan buku ini dapat menambah pengetahuan orang tua terkait nilai-nilai moral dan pesan yang ada dalam cerita serta mampu mengajarkannya kepada anak selaku generasi penerus.

c) Bagi Mahasiswa

Perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai buku ilustrasi, serta kaitannya dengan pelestarian cerita anak.

d) Lembaga Pendidikan

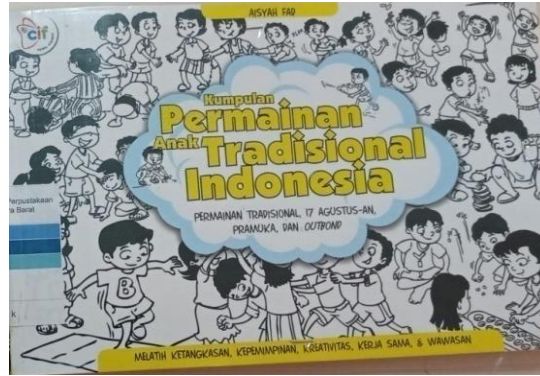
Perancangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber referensi ilmu baru mengenai buku ilustrasi serta peran mahasiswa selaku desainer terhadap kelestarian budaya rakyat.

D. Tinjauan Karya

Tinjauan karya adalah sebuah proses sebagai perbandingan karya dengan karya lainnya juga sebagai pembanding dari karya lainnya dan juga sebagai acuan dari proses rancangan karya nantinya.

1. Buku Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia

Berbagai jurnal dan proposal penelitian yang membahas tentang perancangan buku ilustrasi yang dijadikan sebagai bahan acuan untuk penelitian bagi penulis. Pertama, dari buku Permainan Tradisional Anak Negeri yang dirancang oleh Agus Safitri yang mana buku ini memiliki penjelasan berbagai macam Permainan Tradisional. Buku ini berjumlah 56 halaman. Buku ini menggunakan tipografi sans serif yang mana terkesan minimalis. Buku ini berisikan penjelasan tentang apa itu permainan tradisional, pentingnya permainan tradisional dan berbagai penjelasan yang tertera pada setiap bagian halaman permainan tradisional Minangkabau. Buku ini adalah buku edukasi yang berjenis gambar kartun dengan menggunakan teknik *digital painting*.

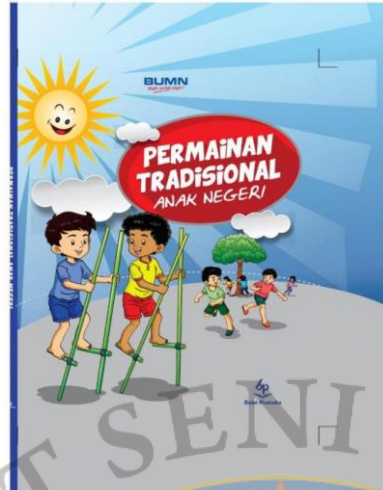


Gambar 3

Buku Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia

(Repro Yosi, 2021)

Perancangan buku ilustrasi yang akan menjadi pembeda disini adalah direncanakan dengan ukuran 20x25 Cm, dengan menggunakan warna kuning, coklat, merah dan hitam, menggunakan tipografi serif yang akan menimbulkan kesan tradisionalnya, sedangkan buku Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia. Jenis buku cerita bergambar dan gambar kartun mengenai Permainan Tradisional Anak Nagari Pariaman yaitu ilustrasi penjelasan permainan tradisional, yang mana ilustrasi menggambarkan gerakan permainan. Perancangan ini nantinya akan lebih dominan ilustrasi dibandingkan teks, sedangkan buku Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia berjenisakan ilustrasi buku pelajaran. Perancangan buku ilustrasi ini nantinya akan menggunakan teknik ilustrasi komputer yaitu *digital painting*. Buku Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia juga menggunakan teknik *digital painting*.



Gambar 4

Buku Permainan Tradisional Anak Negeri
(Repro: Yosi, 2021)

Perancangan buku ilustrasi yang akan menjadi pembeda disini adalah direncanakan dengan ukuran 18x21 Cm, dengan menggunakan warna kuning, coklat, merah dan hitam, sedangkan buku Permainan Tradisional Anak Negeri menggunakan warna gradasi biru, kuning, merah, hijau dan pink. Menggunakan tipografi serif yang akan menimbulkan kesan tradisionalnya, sedangkan buku permainan anak negeri handwritten. Jenis buku yang akan digarap ini cerita bergambar dan gambar kartun mengenai Permainan Tradisional Anak Nagari Pariaman yaitu ilustrasi penjelasan permainan tradisional, yang mana ilustrasi menggambarkan gerakan permainan. Perancangan ini nantinya akan lebih dominan ilustrasi dibandingkan teks, sedangkan buku Permainan Anak Negeri berjeniskan ilustrasi buku pelajaran. Perancangan buku ilustrasi ini nantinya akan menggunakan teknik ilustrasi komputer yaitu *digital painting*. Buku Kumpulan Permainan Anak Negeri juga menggunakan teknik *digital painting*.

2. Ilustrasi Permainan Lore Atau Silapak

Ilustrasi dari Muhammad Alnani Alifian (2021) menceritakan gambaran dari permainan Lore atau Silapak. Ilustrasi yang digambarkan menggunakan pakaian

sederhana yang terlihat pakaian model zaman dahulu. Penggambaran dari permainan ini sangat apik dan menjelaskan bagaimana permainan itu berlangsung. Ilustrasi ini berjeniskan ilustrasi khayalan menggunakan teknik *digital painting*.



Gambar 5

Ilustrasi Permainan lore atau silapak/ Muhammad Alnani Alifian
(Repro:Yosi, 2021)

Perancangan buku ilustrai yang akan menjadi pembeda disini adalah direncanakan dengan ukuran 18x21 Cm, dengan menggunakan warna kuning, coklat, merah dan hitam, menggunakan tipografi serif yang akan menimbulkan kesan tradisionalnya. Jenis buku cerita bergambar dan gambar kartun mengenai Permaianan Tradisional Anak Nagari Pariaman yaitu ilustrasi penjelasan permaianan tradisional, yang mana ilustrasi menggambarkan gerakan permainan. Perancnagan ini nantinya akan lebih dominan iluatrasi dibandingkan teks. Perancangan buku ilustrasi ini nantinya akan menggunakan

teknik *digital painting*. Sedangkan ilustrasi permainan lore ini menggunakan Ilustrasi ini berjeniskan ilustrasi khayalan menggunakan teknik *digital painting*.

3. Buku Cerita Anak

Buku ini adalah buku ilustrasi yang bercerita tentang kehidupan kelinci. Buku ini memiliki 100 halaman. Buku ini sangat apik, dikarenakan buku ini menggunakan teknik *digital painting* yang mana hasil karya ilustrasinya mendekati hasil karya lukisan manual. Buku cerita anak ini adalah buku ilustrasi yang dirancang dan dibuat oleh Beatrix Potter yang mana karyanya membahas tentang kehidupan hewan seperti kelinci, bebek kelinci dll. Buku ilustrasi ini termasuk kepada jenis ilustrasi cerita bergambar menggunakan teknik arsir dan *digital painting* dalam penggarapannya.



Gambar 6

Screenshoot Buku cerita anak/ Beatrix potter dkk
(Repro:Yosi, 2021)

Perancangan buku ilustrai yang akan menjadi pembeda disini adalah direncanakan dengan ukuran 18x21 Cm, dengan menggunakan warna kuning, coklat, merah dan hitam, menggunakan tipografi serif yang akan menimbulkan kesan tradisionalnya, sedangkan buku dari Beatrix Potter ini juga menggunakan tipografi serif . Jenis buku cerita bergambar dan gambar kartun mengenai Permainan Tradisional Anak Nagari Pariaman yaitu ilustrasi penjelasan permainan tradisional, yang mana ilustrasi menggambarkan gerakan permainan, sedangkan buku dari Beatrix Potter ini buku ilustrasi yang menjelaskan tentang kehidupan hewan. Perancangan ini nantinya akan lebih dominan ilustrasi dibandingkan teks. Perancangan buku ilustrasi ini nantinya akan menggunakan teknik *digital painting*.

E. Landasan Teori

1. Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Sedangkan menurut (Oxford dictionary), buku adalah hasil karya yang ditulis atau dicetak dengan halaman-halaman yang dijilid pada satu sisi atau hasil karya yang ditujukan untuk penerbitan.

Menurut Sitepu, buku adalah kumpulan kertas berisi informasi, tercetak, disusun secara sistematis, dijilid serta bagian luarnya diberi pelindung terbuat dari kertas tebal, karton atau bahan lain (Agus Purnama, dkk. 2021: 25).

2. Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata latin yaitu *illustrare* yang artinya menerangi atau memurnikan, dengan demikian yang dimaksud dengan ilustrasi adalah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara

visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran, berupa ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan suatu gambar. Menghidupkan atau memberi bentuk visual dari sebuah tulisan adalah peran dari ilustrator, Ricky W. Putra (2020: 123). Ilustrasi adalah seni yang menyertai proses pembuatan atau proses gambar, foto, atau diagram, bentuknya bisa berupa naskah tercetak, terucap atau dalam bentuk elektronik (Pundra Rengga Andhita, 2021: 49).

Menurut Fleishmen, dikatakan bahwa ilustrasi adalah seni yang menyertai proses produk atau pembuatan sebuah gambar, foto, atau diagram, bentuknya bisa berupa naskah tercetak, terucap, atau dalam bentuk elektronik. Ilustrasi secara harfiah berarti gambar yang digunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu (Kusrianto Adi, 2010).

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing (menggambar), lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud dari pada bentuk. Menampilkan informasi dengan keterampilan menggambar melalui tangan dan penguasaan daya imajinasi serta diramu dengan kekuatan skill yang dimiliki oleh seseorang. Ilustrasi merupakan seni gambar sebagai sarana komunikasi visual dan seni. Menceritakan sesuatu kejadian kondisi situasi dengan bahasa gambar, misalnya informasi, persuasi dan ungkapan dengan maksud terarah dan ditangkap dengan makna yang dimaksud dari gambar (Harrisman, 2009)

Dari keseluruhan penjelasan jenis ilustrasi, perancangan buku Permainan Tradisional Anak Nagari Pariaman nantinya akan menggunakan jenis ilustrasi cerita bergambar dan gambar kartun. Penggabungan antara dua jenis ilustrasi tersebut

dianggap tepat dalam membuat buku ilustrasi Permainan Tradisional Anak Nagari dari kota Pariaman.

3. Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi adalah buku yang menampilkan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud dari pada bentuk. Ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna (Rosihan Arif Ifandi, dkk. 2015).

4. Storytelling

Sementara itu Pellowski mendefinisikan *storytelling* sebagai sebuah seni atau seni dari sebuah keterampilan bernarasi dari cerita-cerita dalam bentuk syair atau prosa, yang dipertunjukkan atau dipimpin oleh satu orang di hadapan *audience* secara langsung dimana cerita tersebut dapat dinarasikan dengan cara diceritakan atau dinyanyikan, dengan atau tanpa musik, gambar, ataupun dengan iringan lain yang mungkin dapat dipelajari secara lisan, baik melalui sumber tercetak, ataupun melalui sumber rekaman mekanik (Boltman, 2001:1).

Storytelling merupakan seni bercerita yang dapat digunakan sebagai sarana yang dilakukan tanpa perlu mengguruin sang anak untuk menanamkan nilai-nilai pada anak (Asfandiyar, 2007:2). *Storytelling* merupakan perkembangan dalam suatu proses kreatif anak-anak, bukan hanya aspek intelektual saja tetapi juga aspek kehalusan budi, emosi, kepekaan, imajinasi, fantasi dan seni anak pada otak kanan bukan hanya mengutamakan kemampuan otak kiri saja.

Cerita adalah media yang sangat baik, karna dari sebuah cerita dapat menginspirasi sebuah cerita. Membantu mengembangkan kecerdasan emosional, memperluas pengetahuan anak-anak, apresiasi kultural, atau hanya menimbulkan kesenangan. Membantu memahami dunia mereka dengan mendengarkan cerita dan bagaimana mereka berhubungan dengan orang lain (Raines dan Isbell, 2002: vii). Saat anak-anak menggunakan imajinasi mereka untuk mendengarkan cerita, saat itulah anak-anak menggambarkan, membayangkan, mengkhayal dari deskripsi pembaca cerita.

Terlepas dari semua itu, adapun cerita memiliki fungsi, manfaat serta kekuatan sebagai media komunikasi, juga membangun metode dalam membangun kepribadian anak. Membuat cerita itu menarik dan disukai anak-anak yang merupakan unsur dalam bercerita (Fakhruddin 2003: 10).

Seni dongeng (*storytelling*) di Indonesia sudah lahir pada puluhan abad silam. Seiring dengan perkembangan zaman, persaingan budaya modern sedikit demi sedikit mengikis tradisi lisan ini. Hiruk pikuk kemajuan teknologi menyingkirkan kegiatan mendongeng.

Proses adalah hal yang paling penting dalam kegiatan *storytelling*. Interaksi pendongeng dan audience ini lah proses dari *storytelling*. Terjalannya komunikasi antara audience dan pendongeng terjadi karena melalui proses *storytelling*. Agar *storytelling* yang disampaikan menarik, maka dibutuhkan adanya tahapan-tahapan dalam *storytelling*.

Terdapat tiga tahapan dalam *storytelling*, yaitu persiapan sebelum *storytelling* berlangsung, hingga kegiatan *storytelling* selesai (Bunanta, 2009:37). Berikut langkah-langkah tahap pertamanya, persiapan sebelum *storytelling*. Yang pertama adalah judul yang menarik dan mudah diingat. Studi linguistik membuktikan bahwa judul

mempunyai kontribusi terhadap memori cerita. Melalui judul, *audince* maupun pembaca akan memanfaatkan latarbelakang pengetahuan untuk memproses isi cerita secara *top down*. Menurut MacDonald(1995:62) dalam memilih cerita yang didogengkan, pendongeng dapat mulai mendongeng kepada anak-anak, seperti bawang merah bawang putih, kancil, maupun cerita-creita legenda lainnya yang pernah didengar. Agar dapat menampilkan karakter tokoh, pendongeng terlebih dahulu harus dapat menghayati sifat-sifat tokoh dan memahami relevansi antara nama dan sifat-sifat yang dimilikinya. Ketika memerankan tokoh-tokoh tersebut, pendongeng diharapkan mampu menghayati bagaimana perasaan, pikiran, dan emosi tokoh pada saat mendongeng. Selanjutnya tahap *storytelling* berlangsung,

Menurut Josette Frank (dalam Asfandiyar, 2007:98), seperti halnya orang dewasa, anak- anak memperoleh pelepasan emosional melalui pengalaman fiktif yang tidak pernah mereka alami dalam kehidupan nyata. Storytelling ternyata merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), social, dan aspek konatif (penghayatan) anak.

Wahana Didaktika (2017:7) mengatakan bahwa manfaat dari Storytelling yaitu “Banyak sekali manfaat storytelling di antaranya adalah: pertama, penanaman nilai-nilai. Storytelling merupakan sarana untuk “mengatakan tanpa mengatakan”, maksudnya storytelling dapat menjadi sarana untuk mendidkan tanpa perlu menggurui. Pada saat mendengarkan dongeng, anak dapat menikmati cerita dongeng yang disampaikan sekaligus memahami nilai-nilai atau pesan yang terkandung dari cerita dongeng tersebut tanpa perlu diberitahu secara langsung atau mendikte. Kedua, mampu melatih daya konsentrasi. Storytelling sebagai media informasi dan komunikasi yang digemari anak-

anak, melatih kemampuan mereka dalam memusatkan perhatian untuk beberapa saat terhadap objek tertentu... Ketiga, mendorong anak mencintai buku dan merangsang minat baca dan menulis...”

5. Karakter

Masnur Muslich menyatakan bahwa karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. Sedangkan menurut Michael Novak karakter merupakan “campuran kompatibel dari seluruh kebaikan yang diidentifikasi oleh tradisi religius, cerita sastra, kaum bijaksana, dan kumpulan orang berakal sehat yang ada dalam sejarah.”

Menurut Iona Sopov (2013) dalam sebuah artikel tentang karakter desain, menjelaskan bahwa karakter harus dirancang dan tidak muncul dengan sendirinya, ada beberapa prinsip atau pedoman yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menciptakan sebuah karakter, yaitu:

1. Fungsi

Salah satu teori paling umum dalam desain adalah bentuk harus mengikuti fungsi , dan ini berlaku untuk semua bidang termasuk desain karakter. Sebuah karakter dengan bentuk logis, akan lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh otak manusia. Bentuk sederhana seperti lingkaran atau oval sering kali menjadi pilihan terbaik untuk digunakan sebagai gambar rangka karakter, karena fleksibilitasnya.

2. Style/Aesthetic

Hal yang dapat membuat atau merusak karakter adalah gaya atau estetika umum yang digunakan oleh pembuatnya. Terlepas dari bentuk dasar pada karakter, gaya dan estetika dari desain karakter dapat dicapai dari bentuk-bentuk lain yang membaaur dan saling memberi rangsangan visual. Kontras bentuk atau proporsi adalah cara yang baik untuk menyeimbangkan dan membuat karakter menjadi menarik.

3. Kepribadian

Kepribadian karakter terdiri dari banyak aspek, namun sebagian besar berasal dari penampilan fisik karakter tersebut yang secara tidak langsung tertangkap oleh kesadaran visual kita.

6. Gestur

Alo Liliweri (1994) dalam buku “komunikasi verbal dan nonverbal” menjelaskan bahwa bahasa tubuh adalah gerakan ; tubuh yang merupakan sebagian perilaku nonverbal (termasuk yang anda miliki) dapat disampaikan melalui simbol komunikasi kepada orang lain. Perilaku itu sangat bergantung dari erat tidaknya hubungan dengan orang lain. Dalam bagian ini akan diuraikan komunikasi nonverbal “gerak tubuh” atau yang disebut kinesik.

Menurut David Cohen (1992) dalam buku “bahasa tubuh dalam pergaulan” yang menjelaskan tentang bahasa tubuh sebagai bentuk topeng-topeng mengungkapkan bahwa bahasa tubuh juga menyingkapkan topeng-topeng kita. Manusia belajar menggunakan topeng sejak kecil dan banyak diantara kita dapat melakukannya dengan baik. Banyak sayarat-isyarat nonverbal tentang perasaan bersifat sangat halus dan terjadi hanya sekilas. Membacanya seperti mencoba menguraikan pola dari selendang yang dipakai seseorang yang sedang lewat. Anda dapat melakukannya, tapi membutuhkan keahlian dan latihan.

Horton (1995:66) mengatakan bahwa untuk menggambar gerak memerlukan pendekatan yang berbeda, yaitu harus menangkap kejadian yang selalu berbeda setiap saat. Proses ini tergantung pada bagaimana menangkap perubahan dan menangkap momen sebelum digambar secara cepat. Penari dan binatang merupakan subjek yang menarik untuk digambar, karena gerakannya selalu berulang. Tetapi kecepatan gerakannya, maka harus dapat menangkap esensi dari gerakan tersebut. Dengan cara ini diperlukan kecepatan sebab hal ini sulit dicapai pada situasi yang tidak teratur.

Gerak tubuh manusia yang merupakan teknik menggambar gerakan global menurut Fraydas (1961:48-55) terdiri dari: pertama, gerak dasar yang meliputi berdiri, berjalan, berlari, dan melompat. Kedua, gerak tubuh secara umum terdiri dari duduk, condong, membungkuk, meraih, mengangkat, menarik, mendorong, mendaki, dan menuruni.

Loomis (1961:38) yang mengemukakan tentang cara-cara menggambar gerak tubuh manusia, mulai dari bagaimana gaya berat atau tekanan yang menghasilkan keseimbangan pada tubuh ketika orang itu bergerak, seperti posisi berdiri tegak dengan berbagai gerak dengan posisi berat pada bagian kaki, duduk dengan posisi gaya berat pada pinggul, jongkok dengan gaya berat pada lutut, kaki, tangan, dan sebagainya. Lalu digambarkan pula bagaimana gerak tubuh merangkak, duduk, dan melompat.

7. Psikologi Anak

Kehidupan sosial pada anak yang memiliki kecerdasan emosi yang baik

Mengantarkan peranan diri anak menjadi seseorang yang dapat di berbagai situasi dan kondisi. Kecerdasan emosional adalah dasar yang paling penting dikarenakan untuk menjadi manusia dewasa penuh dengan kekefektifitasan, produktif, aktif, memiliki rasa empati, bertanggung jawab, cinta kasih dan penuh perhatian. Memiliki kemampuan yang berkaitan dalam menghadapi kehidupan sehari-hari, mampu mengelola emosi secara baik,

dan memiliki rasa percaya diri yang tinggi pada mereka yang memiliki kecerdasan emosional yang tinggi.

Meningkatkan kecerdasan emosional merupakan salah satu upaya melibatkan anak secara emosi melalui penjelajahan pada karya sastra. Menurut Kayam(1988: 124). Pengembangan kecerdasan emosional pada diri anak tidak terlepas dari konsep karya sastra yang mana sebagai salah satu peran karya sastra dalam model kehidupan. Artinya ,Secara langsung maupun tidak langsung karya sastra menggambarkan dunia imajinasi yang terkait dengan kehidupan dunia nyata.

Secara genetis atau bawaan kecerdasan emosional bukanlah sesuatu yang dimiliki seorang anak tetapi sesuatu yang dapat dikembangkan dan dipelajari (Vic, 2000). Oleh karena itu, pada masa yang akan datang lahir generasi yang lebih baik, perlu dilakukannya upaya-upaya yang dapat mengembangkan secara sehat tersebut salah satunya dengan mengajarkan karya sastra.

8. Permainan Tradisional Pariaman

Permainan tradisional sebagai satu unsur dari satu kebudayaan bangsa yang banyak tersebar berbagai penjuru Nusantara. Namun, keberadaannya sudah berangsur mengalami kepunahan. Beberapa jenis permainan tradisional ada pula yang masih dapat bertahan, itupun disebabkan karena para pelaku pemain permainan tradisional tersebut berada jauh dari jangkauan permainan modern yang menggunakan alat-alat canggih (Euis Kurniati, 2016: 1)

Permainan tradisional merupakan suatu aktifitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang syarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi

berikutnya. Setiap permainan anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa (Euis Kurniati2016: 2).

Permainan tradisional secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Pada umumnya, permainan ini memiliki sifat-sifat yang universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah yang juga muncul di daerah lain, serta masing-masing daerah memiliki cara khas untuk memainkannya.

Cooney, dalam Ulker & Gu (2004), menjelaskan bahwa permainan tradisional terbentuk dari aktivitas yang diturunkan dari generasi ke generasi selanjutnya dan secara berkesinambungan dilakukan oleh kebanyakan orang (Kurniati, 2016: 2).

Permainan Tradisional Minang Kabau dari Sumatera Barat sbb:

a) Egang Urang,

Permainan tradisional dari Pariaman Egang Urang ini memiliki kandungan nilai-nilai luhur seperti nilai-nilai kebersamaan, rasa tanggung jawab dan kerjasama.



Gambar 7

Permainan Egang Urang/ Aprilia Tri Wahyu Ningrum
(Sumber: Aprilia Tri Wahyu Ningrum, 2021)

Permainan ini sama hal seperti tarik tambang, melainkan bedanya tidak menggunakan tali tambang tapi hanya badan memeluk badan orang saja. Cara memainkannya adalah permainan ini terdiri dari satu tim 3,5 atau lebih. Kedua tim memeluk atau memegang pinggang teman didepannya. Jika ayunan badan satu tim tumbang, maka tim yang satunya menang.

b) Injak Tekong

Permainan tradisional dari Pariaman Egang Urang ini memiliki kandungan nilai-nilai luhur seperti nilai-nilai kebersamaan rasa tanggung jawab, kerjasama, sikap lapang dada, taat pada aturan serta dorongan berprestasi.



Gambar 8
Injak Tekong/ Beautiful Indonesia
(Sumber: Beautiful Indonesia, 2021)

Permainan ini menggunakan tekong sebagai medianya, permainan ini bisa dimainkan 4 orang atau lebih. Cara memainkannya penjaga tekong harus berhitung sampai selesai, ketika penjaga berhitung, teman yang lainnya bersembunyi, ketika selesai berhitung,

penjaga mencari orang yang bersembunyi jika menemukan lawan maka sebut namanya lalu injak tekongnya, dan jika orang yang bersembunyi keluar dari markas persembunyian tekong tetap diinjak oleh teman yang bersembunyi dan sebutkan injak tekong dengan keras

c) Silapak

Permainan tradisional dari Pariaman Egang Urang ini memiliki kandungan nilai-nilai luhur seperti nilai-nilai kebersamaan, rasa tanggung jawab, kerjasama dan taat pada aturan.



Gambar 9

Permainan Silapak/ Faz Facil
(Sumber:Faz Facil, 2021)

Bentuk permainan ini dilakukan dilapangan yang besar dan pada tanah digambarkan bentuk kotak-kotak yang nantinya akan menjadi bagian-bagian yang dilompati. Jika garis batas terpijak permainan akan berakhir dan digantikan dengan teman lainnya.

Berdasarkan penjelasan tentang permainan tradisional diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah aktifitas bermain yang diwariskan secara turun-menurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan yang memiliki banyak nilai-nilai yang

bermakna, serta memberi dampak positif bagi yang memainkan permainan tradisional terutama bagi tumbuh kembang anak-anak.

9. **Tipografi**

Kata tipografi berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *typos* dan *graphia*. *Typos* artinya cetakan bentuk dan sejenisnya, sedangkan *graphia* artinya hal tentang seni tulisan. Secara umum tipografi diartikan seni mencetak dengan menggunakan huruf, seni menyusun huruf dan cetakan dari huruf atau penyusunan bentuk dengan gaya-gaya huruf. Tipografi sama dengan menata huruf yang merupakan unsur penting dalam sebuah karya desain komunikasi visual untuk mendukung terciptanya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya (Santoso, 2002: 108).

Tipografi menurut Herbert Bayer adalah seni pelayanan, bukan seni murni, betapapun murni & mendasarnya disiplin (Herbert Bayer. 2009).

Disimpulkan bahwa tipografi yang tepat dalam sebuah karya desain akan menimbulkan efek komunikasi, informasi dan pesan dengan baik. Tipografi adalah salah satu bahasan dalam design grafis yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif, ia sangat erat terkait dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, psikologi, dan lainnya.

10. **Layout**

Menurut Surianto Rustan pada dasarnya *Layout* dapat dijadikan sebagai elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. *Me-Layout* adalah salah satu proses/tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan *Layout* pekerjaannya. Pada buku *layout* memiliki banyak elemen yang mempunyai peran yang

berbeda-beda dalam membangun keseluruhan *layout* hal ini bertujuan agar tata letak antara elemen visual dan teks dapat terbaca dengan jelas oleh audience (Surianto Rustan, 2008).

11. Warna

Warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau, secara subjektif dan psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Secara objektif atau fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian sempit dari gelombang elektromagnetik. Definisi lain tentang warna adalah mutu cahaya yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan atau mata manusia. Warna merupakan unsur penting dalam desain, karena dengan warna, suatu karya desain akan mempunyai arti atau nilai lebih (*added value*). Keindahan sebuah warna tidak akan ada artinya apabila hadir sendiri tanpa kehadiran warna-warna lain disekitarnya, karena warna-warna tersebut akan saling mempengaruhi (Yulianto, 2018: 139).

F. Metode Penciptaan

1) Persiapan

Perancang menggunakan metode riset data dengan mewawancarai masyarakat. Data yang diperoleh saat dilapangan dalam bentuk observasi dan wawancara serta dokumentasi.

a. Observasi

Observasi merupakan kegiatan meliputi pencatatan secara sistematis atas kejadian-kejadian, perilaku, objek-objek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan sebagai pendukung penelitian yang sedang dilakukan (Sarwono, 2007: 100). Observasi

dilakukan ke tempat-tempat yang diperlukan seperti perpustakaan yang memiliki informasi mengenai artevak visual adat dan budaya permainan tradisional minangkabau seperti di pusat dokumentasi dan informasi kota Padangpanjang dan perpustakaan Sumatera Barat.

b. Wawancara

Wawancara dimulai dengan mengemukakan topik umum untuk membantu peneliti memahami perseptif makna yang diwawancarai. Dalam menggunakan teknik wawancara keberhasilan untuk mendapatkan informasi atas objek yang diteliti sangat bergantung pada kemampuan peneliti dalam melakukan wawancara (Sarwono, 2007: 101). Metode yang digunakan adalah metode terstruktur (*structured interview*). Wawancara terstruktur merupakan wawancara yang dilakukan kepada sumber utama. Sumber utama untuk mendapatkan informasi mengenai visualisasi budaya yang dihadirkan dalam buku ilustrasi Permainan Tradisional Anak Nagari kota Pariaman.

Wawancara yang dilakukan penulis yaitu Hasil riset yang ditemukan dari berbagai daerah dan kalangan masyarakat, pertama menurut Resna Wati (22thn)warga Kabupaten Padang Pariaman tepatnya didesa Buluah Apo mengungkapkan pendapat bahwa "peminat dari permainan tradisional ini sangat berkurang, tidak seperti saya zaman kecil dulu yang mencoba berbagai macam permainan tradisional, dikarenakan ketertarikan pada media teknologi seperti *gadget*. Jika diberi pertanyaan pada anak zaman sekarang banyak yangn tidak tahu berbagai macam banyaknya permainan tradisional."

Hal ini di benarkan oleh Yuliza Novianti (24thn) menurutnya "kemungkinan masih ada yang memainkan permainan tradisional unutm anak-anak yang belum mengenal *gadget*". Menurut alumni mahasisiwa Universitas Bina Sarana Informatika

yaitu Gusti Diana Yusman (23 thn) "dizaman ini sangat susah menemukan anak-anak yang bermain permainan tradisional, karnan sekarang zaman *gadget*". Mahasiswa Muhammadiyah Sumbar yang bernama Yuris Tarisa (20thn) mengatakan bahwa "masih ada yang memainkan permainan tradisional Cuma hanya sebagaian permainan tradisional seperti engklek, klereng, petak umpet, layang-layang kelereng". Permainan tradisional anak nagari kota Pariaman merupakan salah satu unsur budaya yang patut untuk dilestarikan. Adapun pendapat mantan Wali Nagari desa Marabau, kota Pariaman yaitu bapak Feri Mulyadi (36 thn) seseorang yang berasal dari kota Pariaman berpendapat bahwa permainan tradisional masih ada yang memainkannya namun tidak seperti zaman saya kecil dulu yang sangat identik dengan permainan tradisional.

c. Studi pustaka

Studi pustaka bertujuan untuk menambahkan penyempurnaan perancangan media pengenalan sebagai permainan tradisional juga menambahkan wawasan perancang dalam melakukan proses penggarapan perancangan. Studi pustaka dilakukan dengan cara mengambil informasi dari buku, jurnal dan *website*.



Gambar 10

Wawancara Narasumber Resna Wati
Sumber; Yosi, 22 September 2021



Gambar 11

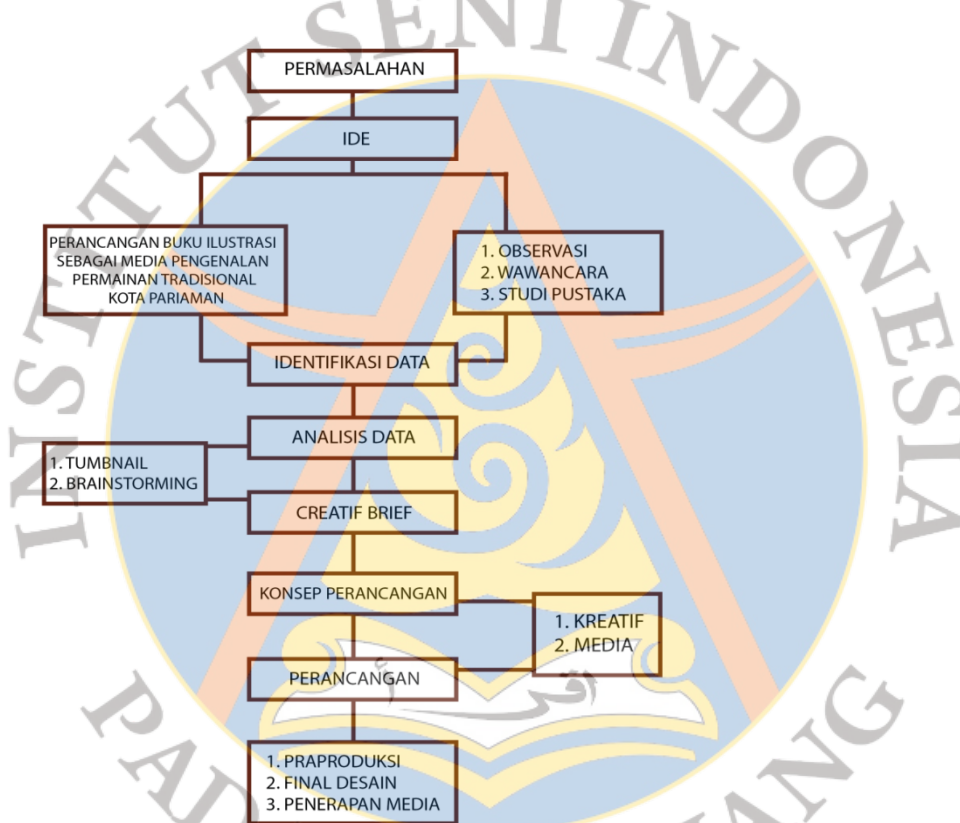
Wawancara Narasumber Feri Mulyadi
Sumber: Yosi, 11 November 2021)

Informasi yang didapatkan akan dirangkum sebagai data dokumentasi terkait perancangan baik itu visual baik dilapangan maupun sumber lainnya

2) Perancangan

Berdasarkan dari data yang ditemukan, tujuan yang akan dicapai adalah bagaimana membuat media infografis dalam perancangan Buku Ilustrasi

Permainan Tradisional Minangkabau yang akan dinikmati oleh target audience usia 6-8



tahun sehingga dapat tersampaikan secara efektif, efisien dan komunikatif.

Bagan 1
Struktur Perancangan
(Olah Grafis Oleh: Yosi, 2021)

3) Perwujudan

Media pengenalan akan dikemas dalam bentuk ilustrasi yang menarik dan layak digunakan dengan layout, warna, tipografis/teks. Dalam perancangan buku ilustrasi

permainan tradisional dibuat berdasarkan karakteristik latar tempat dan bentuk permainnya. Teks dari buku ilustrasi permainan tradisional ini akan diedit menjadi lebih singkat tanpa menghilangkan intisarnya buku ilustrasi permainan tradisional yang menggambarkan bagaimana permainan tersebut dimulai. Pembuatan buku ilustrasi permainan tradisional ini dimaksudkan untuk menarik minat generasi muda yang kurang menyukai *text book*.

Perancangan buku ilustrasi permainan tradisional minang kabau ini dirancang dengan tampilan sederhana dan teks yang tidak dominan. Teknik ilustrasi yang digunakan pada tampilan buku adalah ilustrasi digital *blok*. Perancangan ini menggunakan teknik digital dengan software Adobe Ilustrasi CC 2018. Ilustrasi ini memiliki kesan budaya dan gaya berpakaian yang terlihat dari kebudayaan, warna, dan jenis tipografi yang digunakan.

Media yang akan digunakan dalam buku ilustrasi permainan tradisional minang kabau ini sebagai solusi yaitu media buku yang menampilkan ilustrasi dan teks. Dalam mempromosikan buku ilustrasi permainan tradisional ini dibuatlah media sosial seperti instagram. Selain sosial media pendukung untuk *launching-book* buku ilustrasi permainan tradisional minang kabau seperti, fisik buku permainan tradisional Anank Negeri Pariaman, stiker, x-banner, poster dan pin.

Berikut ini adalah penjabaran analisis SWOT pada Permainan Tradisional Anak Nagari Minang Kabau:

1. Strength (kekuatan)

- a) Permainan tradisional terdapat nilai-nilai budaya dan pesan moral

- b) Melatih rasa kepedulian antara satu dengan yang lainnya, melatih kecerdasan, kekompakan, dan meningkatkan rasa sosial dilingkungan sekitar.
- c) Membangun karakter dan perkembangan kognitif anak
- d) Meningkatkan kemampuan motorik anak

2. Weaknes (kelemahan)

Kelemahan dari permainan tradisional saat ini ialah kurangnya media informasi sebagai media pengenalan permainan tradisional ke masyarakat luas terutamanya untuk anak sekolah usia 6-8 tahun. Permainan pada teknologi canggih menjadi hambatan dalam pengenalan permainan tradisional. Keterbatasan media yang menarik minat baca anak-anak terhadap permainan tradisional Minangkabau.

3. Opportunity (peluang)

Permainan tradisional memiliki peluang untuk kembali diperhatikan dan dilestarikan permainan tradisional minang kabau, dikarenakan permainan tradisional lebih menyenangkan dibandingkan permainan modern yang mana tidak adanya interaksi antar sesama pemain.

Perancangan media pengenalan permainan tradisional Minangkabau ini dalam bentuk buku ilustrasi untuk mengenalkan kembali permainan tradisional serta dengan ilustrasi menumbuhkan minat baca anak. Merebut kembali perhatian masyarakat terutama anak-anak pada permainan tradisional Minangkabau.

4. Threats (ancaman)

Ancaman dari permainan tradisional adalah mulai terlupakan oleh perkembangan teknologi dan lebih dilitik oleh masyarakat terutama anak-anak.

4) Penyajian karya

Karya akan disajikan dalam bentuk pameran tugas akhir. Perancangan buku ilustrasi permainan tradisional minang kabau digunakan media utama adalah disajikan dalam bentuk buku ilustrasi. Penyajian dalam bentuk buku ilustrasi permainan tradisional minang kabau ini akan disajikan beberapa permainan tradisional yang berasal dari minang kabau tepatnya yang sangat sering dimainkan oleh anak nagari minang kabau. Media informasi dikemas dalam bentuk buku ilustrasi yang menarik dan layak digunakan.

a. Bauran Media

Bauran media pendukung

1. Poster

Poster dirancang sebagai media pendukung yang berfungsi untuk memberikan informasi secara singkat mengenai permainan tradisional Minangkabau. Media ini dipilih sebagai media informasi yang memberi tahu keberadaan media utama, yang mana media pajang ini nantinya akan dipajang di event atau pameran yang berkaitan dengan karya.

2. Banner

Banner yang akan dirancang berfungsi sebagai pengingat permainan tradisional anak nagari minangkabau, yang mana stiker ini dapat dilihat dari kejauhan oleh target audience.

3. Kotak Pensil

Kotak pensil dirancang berfungsi sebagai penaruh alat tulis yang mana kotak pensil ini akan menjadi merchandise pengingat permainan tradisional dari kota Pariaman

4. Keychain

keychain nantinya akan dirancang yang berfungsi sebagai pengingat permainan tradisional dari kota Pariaman. Keychain berfungsi sebagai mainan atau gantungan pada kunci yang sering dilihat oleh target audience.

5. Stiker

Stiker nantinya akan dirancang yang berfungsi sebagai pengingat permainan tradisional anak nagari minangkabau, yang mana stiker ini dapat ditempelkan pada tempat yang sering dilihat oleh target audience.

6. Totebag

Sebagai media pajang pada kegiatan pameran, buku ilustrasi akan di aplikasikan ke elemen visualisasi desain *Totebag* yang menjadi daya tarik tersendiri pada kalangan muda dan tertarik pada media utama.

7. Instagram

Instagram menjelaskan sedikit isi buku Ragam Permainan Tradisional Rang Piaman. Instagram juga akan dipost di media sosial seperti halnya pada feed instagram.