

Perancangan Ilustrasi Buku Digital Permainan Tradisional Jawa Barat

Rika Yanti¹, M. Firdaus Benyamin²
Universitas Widyatama^{1,2}
Email: rika.yanti@widyatama.ac.id

ABSTRACT

This Final Project is entitled Illustration Design for a Digital Book of Traditional West Java Games. The problem that the author raises is how to design illustrations of traditional West Java games for interesting digital books to be liked by children and adolescents aged 9-15 years. Children's games are increasingly modern along with the development of technology that is growing rapidly every day. The presence of traditional games is increasingly invisible in people's lives, especially children. In fact, there are around 2,600 traditional games recorded in Indonesia and 360 of them are from West Java. However, the number of complete and interesting educational media and publications related to traditional games is very limited. Therefore, it is necessary to create a media to increase children's reading insight into regional cultural references that are beneficial for children's education and character development. This design includes information, descriptions, visualizations and how to play traditional West Java games in the form of digital books.

Keywords: *Illustration; Digital Book; Traditional Game; West Java.*

ABSTRAK

Tulisan ini berjudul Perancangan Ilustrasi untuk Buku Digital Permainan Tradisional Jawa Barat. Permasalahan yang penulis angkat adalah bagaimana merancang ilustrasi permainan tradisional Jawa Barat untuk buku digital yang menarik agar disukai oleh anak-anak dan remaja usia 9-15 tahun. Permainan anak-anak semakin modern seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat setiap harinya. Kehadiran permainan tradisional semakin tidak terlihat di dalam kehidupan masyarakat terutama anak-anak. Padahal tercatat ada sekitar 2.600 permainan tradisional di Indonesia dan 360 diantaranya berasal dari Jawa Barat. Namun media edukasi dan publikasi yang lengkap dan menarik terkait permainan tradisional jumlahnya sangatlah terbatas. Oleh karena perlu dibuat sebuah media untuk meningkatkan wawasan bacaan anak-anak akan referensi budaya daerah yang bermanfaat bagi pendidikan dan pengembangan karakter anak-anak. Perancangan ini meliputi informasi berupa deskripsi, visualisasi dan cara memainkan permainan-permainan tradisional Jawa Barat dalam bentuk buku.

Kata Kunci: Ilustrasi, Buku Digital, Permainan Tradisional, Jawa Barat.

PENDAHULUAN

Perkembangan permainan di dunia saat ini sangatlah pesat, didukung juga dengan banyaknya media baru dan

teknologi yang membuat sebuah permainan yang tadinya hanya bisa dilakukan ketika beberapa orang berkumpul, sekarang anak-anak bahkan

bisa memainkan permainan modern bersamaan dari jarak jauh. Hal ini merupakan hal yang baik tentunya, namun di sisi lain hal ini membuat permainan-permainan tradisional mulai terlupakan.

Permainan tradisional sendiri sudah hidup di dalam masyarakat dan masih populer hingga era tahun 2000-an. Anak-anak biasanya menghabiskan banyak waktu selepas sekolah untuk bermain bersama-sama temannya. Biasanya anak-anak khususnya di daerah-daerah Jawa Barat memanfaatkan pekarangan rumah atau lapangan yang cukup luas untuk memainkan berbagai permainan seperti gatrik, ucing sumput, sorodot gaplok atau bancakan.

Sedangkan sekarang dengan semakin sempitnya lahan, ditambah lagi sebagian besar kegiatan sekolah pun dilakukan secara daring maka semakin sulit untuk anak-anak mendapatkan pengetahuan tentang permainan-permainan tradisional yang sampai saat ini di Indonesia tercatat ada sekitar 2.600 permainan di Indonesia dan 360 diantaranya berasal dari Jawa Barat. Namun dari angka tersebut sebagian besar permainan tradisional sudah hampir punah keberadaannya.

Padahal kehadiran permainan tradisional memiliki peran penting dalam tumbuh kembang anak karena bisa membantu untuk mengembangkan potensi di dalam diri mereka yang termuat dalam olah pikir, olah rasa dan olah raga. Permainan tradisional mampu mengem-bangkan olah pikir dengan mengajarkan keruntutan berpikir secara logis, seperti dalam permainan tebak kata. Olah rasa juga dapat dikembangkan lewat nyanyi-nyanyian atau *kawih* yang menyertai permainan tradisional sehingga memba-ngun keindahan estetika anak-anak. Dan yang paling penting

permainan tradisional mampit menyehatkan raga atau jasmani untuk tumbuh lebih sehat dan kuat.

Media bacaan untuk permainan tradisional masih bisa ditemukan di toko-toko buku namun jumlahnya terbatas, kalau pun ada isinya tidak terlalu detail dan tidak dilengkapi visualisasi yang cukup untuk menjelaskan setiap langkah cara memainkannya.

Permainan tradisional Jawa Barat memiliki nilai filosofis dan manfaat yang besar bagi perkembangan anak-anak sehingga sangat layak untuk diperkenalkan kembali dengan media dan kemasan yang juga menyesuaikan dengan kebiasaan anak-anak di jaman sekarang.

METODE

Media digital menjadi salah satu media paling strategis untuk untuk menyampaikan berbagai informasi bagi khalayak umum dari berbagai kalangan. Oleh karena itu penulis mencoba untuk merancang sebuah media informasi digital berupa buku digital yang memuat tentang permainan-permainan tradisional di Jawa Barat yang saat ini sebagian besar sudah hampir punah.

Target audiens dalam perancangan ini adalah anak-anak dan remaja usia 9-13 tahun karena di usia ini anak-anak sudah mahir mempergunakan keterampilan membacanya untuk belajar, baik di dalam maupun di luar sekolah. Sehingga akan lebih mudah untuk memahami maksud dari informasi yang akan disajikan di dalam perancangan ini.

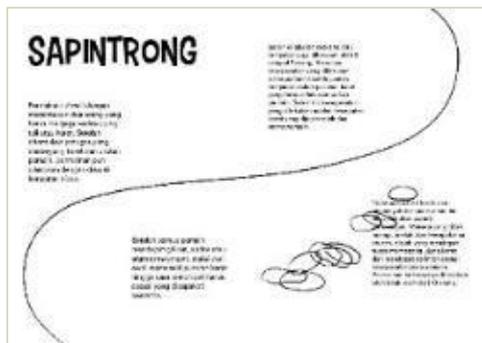
Pesan yang ingin penulis sampaikan di dalam perancangan ini adalah untuk memperkenalkan dan menambah pengetahuan tentang budaya permainan tradisional kepada anak-anak dan remaja yang sebenarnya tidak kalah menyenangkan jika dibandingkan dengan permainan-

permainan digital yang sekarang lebih banyak digemari anak-anak.

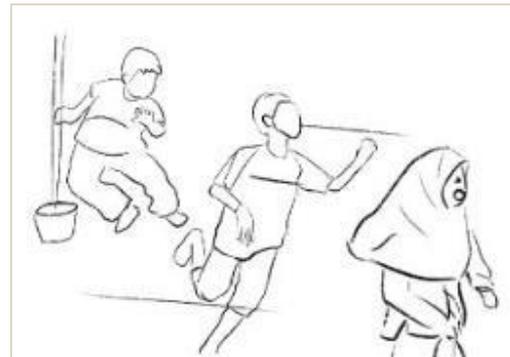
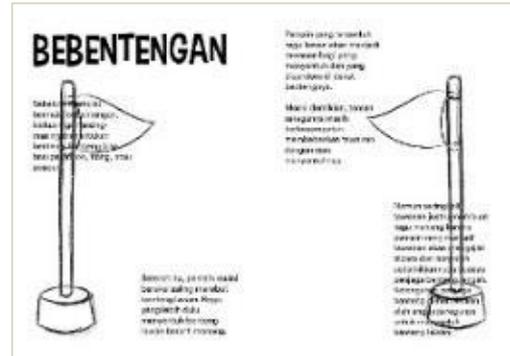
Berdasarkan konsep visual yang dirancang, maka dalam perancangan ini media yang digunakan adalah gambar digital yang nantinya akan disatukan dalam sebuah e-book atau file PDF. Untuk pengembangan berikutnya media ini bisa juga dipublikasikan dalam bentuk *flipbook*.

Dalam proses produksi ilustrasi menggunakan aplikasi Procreate, sedangkan untuk *layouting* dan *formatting* teks menggunakan aplikasi Figma.

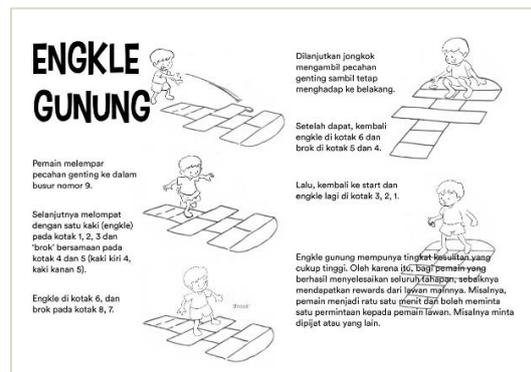
HASIL DAN PEMBAHASAN



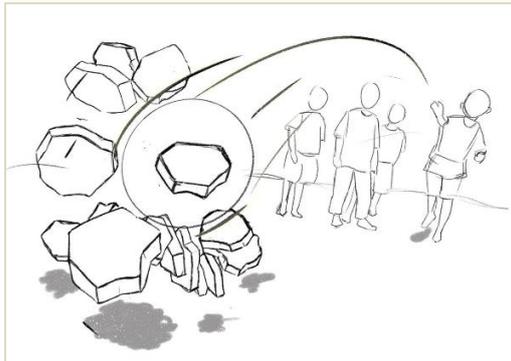
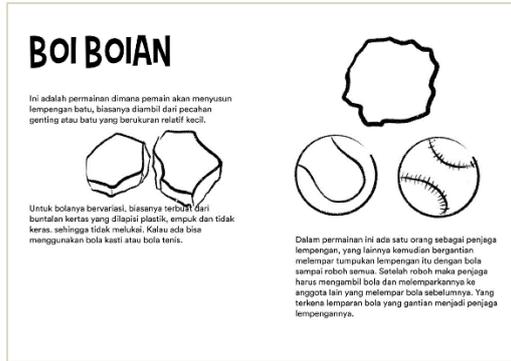
Gambar 1. Sketsa Permainan *Sapintrong*



Gambar 2. Sketsa Permainan *Bébénténgan*



Gambar 3. Sketsa Permainan *Éngklé Gunung*



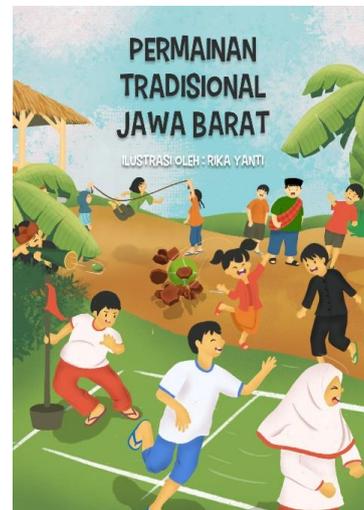
Gambar 4. Sketsa Permainan Boi-boian



Gambar 5. Sketsa Permainan Pepeletokan



Gambar 6. Mockup Buku Permainan Tradisional Jawa Barat



Gambar 7. Cover Depan



Gambar 8. Cover Dalam



Gambar 9. Pengantar dan Daftar Isi



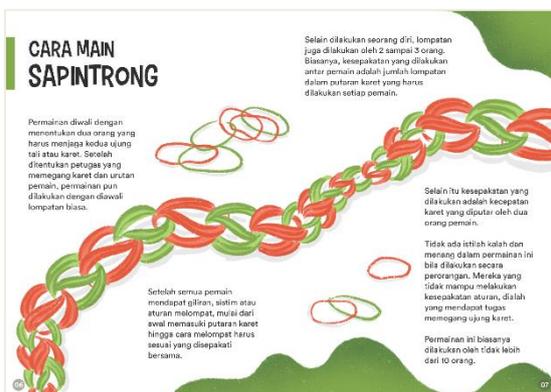
Gambar 12. Visualisasi Permainan *Bébénténgan*



Gambar 10. Visualisasi Permainan *Sapintrong*



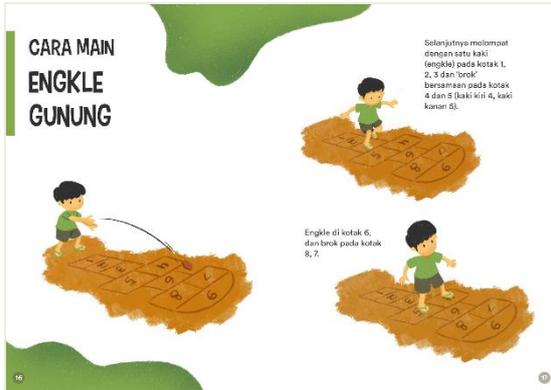
Gambar 13. Cara Memainkan Permainan *Bébénténgan*



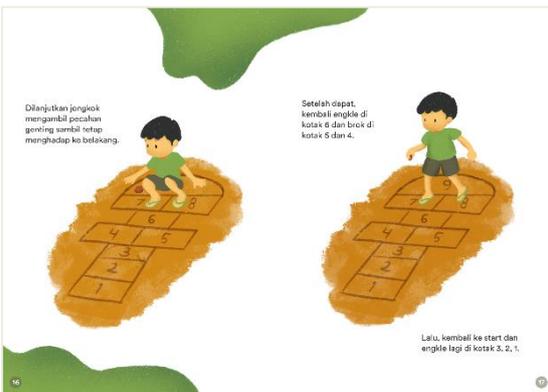
Gambar 11. Cara Memainkan Permainan *Sapintrong*



Gambar 14. Visualisasi Permainan *Éngklé Gunung*



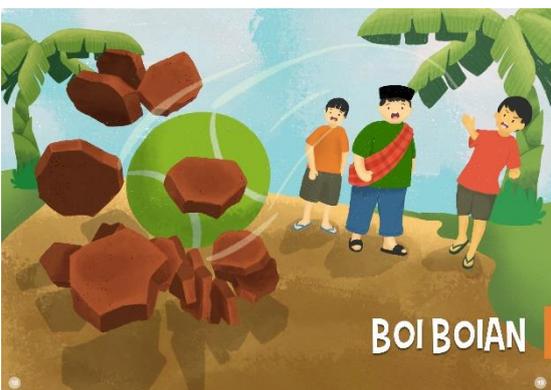
Gambar 15. Cara Memainkan Permainan *Éngklé Gunung 1*



Gambar 16. Cara Memainkan *Éngklé Gunung 2*



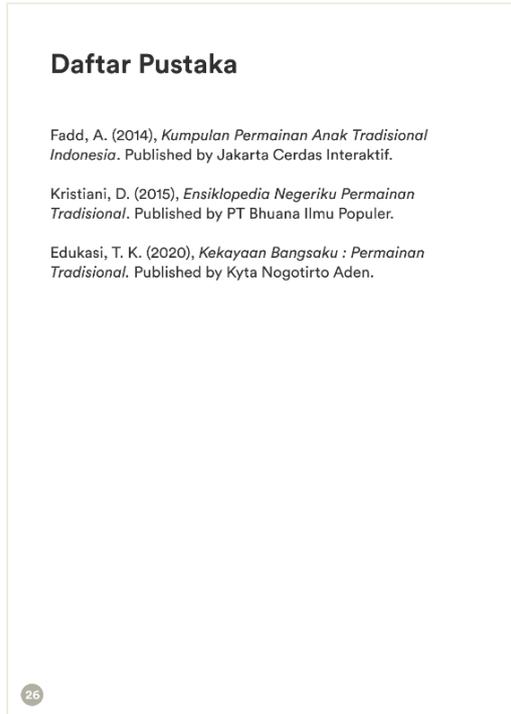
Gambar 19. Visualisasi Permainan *Pepeletokan*



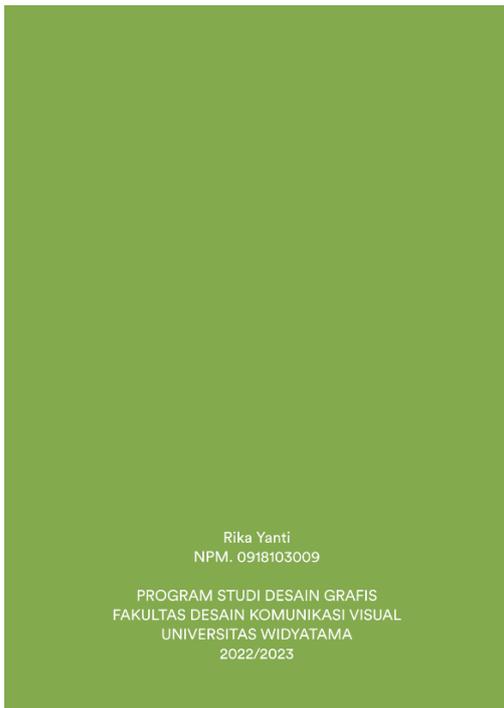
Gambar 17. Visualisasi Permainan *Boi-boian*



Gambar 20. Cara Memainkan Permainan *Pepeletokan*



Gambar 21. Daftar Pustaka

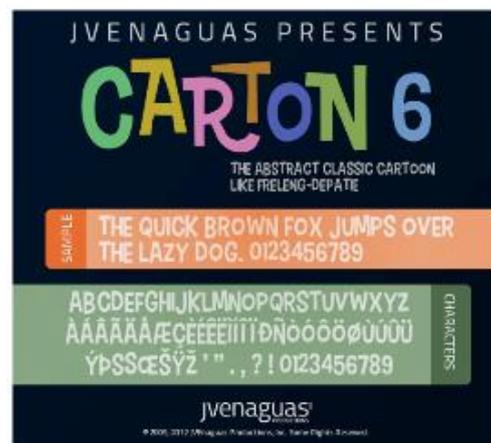


Gambar 22. Cover Belakang

Dalam perancangan ini penulis menggunakan gaya *whimsical illustration*, yaitu gaya ilustrasi yang ceria dan tanpa beban yang biasanya digunakan dalam ilustrasi buku anak. Gaya ilustrasi ini juga

biasanya memiliki kesan membangkitkan semangat dan membuat yang melihatnya merasa lebih bahagia. *Whimsical illustration* biasanya cerah, penuh warna dan terlihat menyenangkan.

Ukuran media yang digunakan adalah A5 (148 x 210 mm). *Font* yang digunakan adalah Carton Six dan Circular Std. Carton Six karakternya lebih *playful* dan juga dalam bentuk kapital sehingga cocok digunakan untuk bagian judul. Sedangkan font Circular Std digunakan untuk bagian *body* atau paragraf karena tingkat keterbacaannya lebih baik.



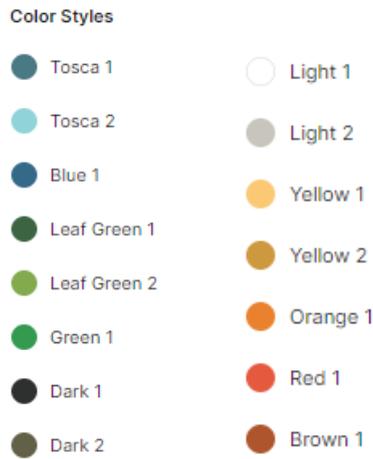
Gambar 23. Font Carton Six



Gambar 24. Font Circular Std

Pemilihan warna menggunakan warna-warna tropis dan tema *forest* karena Jawa Barat identik dengan suasananya yang sejuk. Pemilihan warnanya juga menggunakan warna yang lebih teduh supaya mata audiens tidak cepat lelah selama berinteraksi dengan

buku digitalnya.



Gambar 25. Palet Warna

KESIMPULAN

Di era sekarang media digital menjadi salah satu media paling strategis untuk menyampaikan berbagai informasi bagi khalayak umum dari berbagai kalangan termasuk untuk publikasi tentang permainan tradisional Jawa Barat. Dari hasil perancangan ilustrasi untuk buku digital Permainan Tradisional Jawa Barat ini penulis dapat mengambil kesimpulan dalam proses perancangan ilustrasi perlu diperhatikan siapa target audiensnya supaya bisa menentukan gaya dan warna yang akan diimplementasikan.

Pemilihan media juga bisa mempengaruhi bagaimana cara memilih warna karena audiens akan berinteraksi dengan gadget nantinya, sehingga perlu memilih warna yang sekiranya tidak mudah membuat mata lelah.

Perancangan buku digital lebih mudah dilakukan karena bisa membuat waktu produksi menjadi lebih efisien dan biaya publikasinya pun lebih ringan jika dibandingkan dengan buku cetak. Selain itu buku digital juga cakupan publikasinya bisa lebih luas dan cepat.

Dalam perancangan ilustrasi untuk buku digital permainan tradisional ini

penulis menemukan beberapa kesamaan antara permainan tradisional Jawa Barat dan beberapa permainan dari daerah lain walaupun menggunakan nama yang berbeda. Sehingga jika pembaca nantinya akan melakukan perancangan atau penelitian terkait permainan tradisional dapat mengambil dari beberapa sumber supaya datanya lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Andina, E. (2012). Buku Digital Dan Pengaturannya. *Buku Digital Dan Pengaturannya*, 2(Juni 2011), 82.
- Edukasi, T. K. (2020). *Kekayaan Bangsaku : Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Kyta Nogotirto Aden.
- Fadd, A. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Jakarta Cerdas Interaktif.
- Kristiani, D. (2015). *Ensiklopedia Negeriku Permainan Tradisional*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Rifai, M. (2019). Memahami Teori Warna. Dipetik March 22, 2022, dari <https://desainerhub.com/2019/11/memahami-teori-warna>
- Setiautami, D. (2011). Eksperimen Tipografi Dalam Visual Untuk Anak. *HUMANIORA*, 2(No. 1), 315.
- Supriadi, A. (2021, October 1). 5 Permainan Tradisional yang Langka, Referensi bagi Anak Zaman Now. Diambil kembali dari Jabar iNews: <https://jabar.inews.id/berita/permainan-tradisional/2>
- Tysara, L. (2021). 15 Jenis-Jenis Gambar Ilustrasi dan Penjelasan, Ketahui Fungsi dan Peranannya. Dipetik March 22, 2022, dari <https://hot.liputan6.com/read/4718000/15-jenis-jenis-gambar-ilustrasi-dan-penjelasan-ketahui-fungsi-dan-peranannya>