

BAB II DATA DAN ANALISA

A. Tinjauan Permainan Tradisional Engklek

Menurut Anchori, permainan Engklek juga dikenal dengan permainan Sunda Manda. Permainan ini dapat dilakukan di halaman rumah, dilahan lapang, dan halaman. Biasanya permainan ini banyak dimainkan oleh anak-anak khususnya yang berada di daerah pedesaan.

Sedangkan menurut Dharmamulya, permainan Engklek juga memiliki nama lain yaitu Ingling. Permainan ini dilakukan dengan cara Engklek atau melompat dengan satu kaki. Durasi dari permaianan ini juga tidak menentu, biasanya akan berakhir saat para pemain sudah mendapatkan sawah atau omah “rumah”.

Ismail mengatakan permaianan Engklek biasa dimainkan oleh anak perempuan yang berusia 7-13 tahun. Untuk memainkan permainan ini diperlukan tempat datar dengan ukuran sekitar 240cm x 100cm bisa juga dengan ukuran yang menyesuaikan. Alat yang digunakan untuk bermain hanya benda pipi yang disebut Era atau *gacuk*. Era atau *gacuk* terbuat dari batu pipih atau pecahan tembikar. (Kurnia, 2015)



Gambar 2 Permainan Engklek
(Sumber : <https://www.idntimes.com/>)

Permainan Engklek adalah permainan yang dimainkan menggunakan satu kaki dalam sebuah pola dengan bidak sebagai penanda permainan. Permainan Engklek tidak hanya dikenal di pulau Jawa dan di

negara Indonesia saja, akan tetapi di luar negeri juga ada permainan ini dengan sebutan *Hop-Scotch*. *Hop* memiliki arti lompat, sedangkan *Scotch* memiliki arti menggores. Jika diartikan maka *Hop-Scotch* adalah permainan yang melompati bidang yang telah digores menggunakan pecahan gerabah atau kapur. Permainan Engklek memiliki nama yang berbeda pada setiap daerah, ada dengan sebutan Sunda Manda, Sondah, Ingkling, Engklek, dan masih banyak nama lain dari daerah lainnya (Atta, 2021).

Engklek bukanlah permainan asli dari Indonesia, disinyalir permainan ini masuk ke Indonesia karena dikenalkan oleh orang-orang dari Belanda. Kata *sunda manda* berasal dari bahasa Belanda yaitu *zondag-maandag*, *zondag* memiliki artinya *Sunday*, sedangkan *maandag* memiliki arti *Monday*. Pada zaman dahulu juga pernah ditemukan artefak dari India yang digambarkan seperti permainan Engklek, oleh sebab itu permainan Engklek ini sudah terkenal sejak peradaban kuno dari kekaisaran romawi. (PlayPlus, 2014)

Permainan Engklek ini bersifat kompetitif, tetapi tidak terdapat hukuman untuk pemain yang kalah. Dalam permainan Engklek memiliki unsur keahlian serta ketangkasan. Di samping itu, permainan ini bisa memupuk persahabatan antar anak-anak. Pada permainan ini juga terdapat sebutan pemain *bawang kothong*, ialah pemain yang tidak memiliki hak serta kewajiban, namun tetap diizinkan mengikuti permainan.

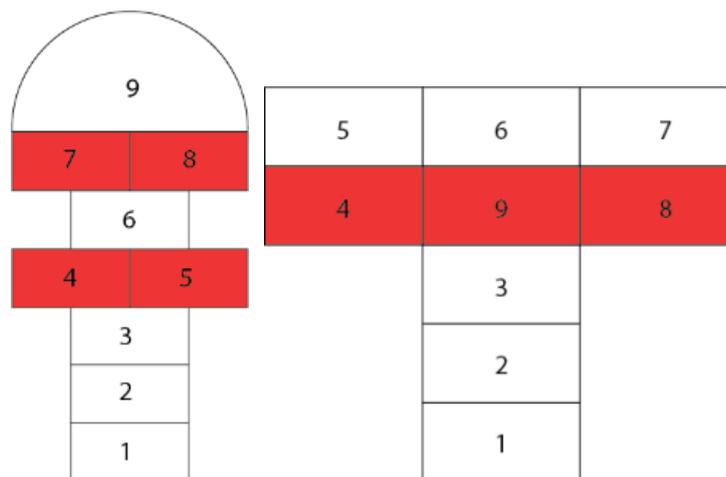
Permainan Engklek sesungguhnya mempunyai arti yang filosofis. Permainan ini dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk memperoleh serta membangun tempat ataupun rumah yang ingin ditinggalinnya, selain itu juga mempunyai arti sebagai simbol usaha manusia untuk menggapai suatu kekuasaan. Untuk memperoleh sawah ataupun omah yaitu dengan metode menuntaskan jalannya permainan.

B. Tahapan Bermain Engklek

Bentuk pola permainan Engklek ada bermacam-macam. Menurut Iswinarti (Kurnia, 2015), jenis atau bentuk permainan Engklek yang telah diidentifikasi dalam penelitiannya ada beberapa bentuk Engklek, yaitu:

1. Engklek Gunungan
2. Engklek Pesawat
3. Engklek Baling-Baling
4. Engklek Rok
5. Engklek Buaya
6. Engklek Orang-orangan
7. Engklek Payung
8. Engklek Sorok

Cara bermain Engklek dikatakan cukup mudah. Dalam permainan Engklek hanya membutuhkan beberapa alat dan bahan saja. Menurut Husna, jumlah pemain pada permainan Engklek adalah dua orang atau lebih, alat dan bahan yang digunakan adalah kapur, ubin atau pecahan keramik. Engklek dapat dimainkan di pekarangan yang luas, seperti pekarangan, lapangan atau taman bermain. ada beberapa jenis permainan Engklek. Cara pertama bermain Engklek sebagai berikut :



Gambar 3 Pola Permainan Engklek Versi Husna
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

1. Gambarlah kotak Engklek dengan kapur.

2. Sebelum memulai permainan, pemain harus melakukan *hompimpah* untuk menentukan pemain yang lebih dahulu memainkan permainan.
3. Pemain melemparkan kepingan genting (*gacuk*) terlebih dahulu ke dalam kotak, lalu Engklek melompati kotak demi kotak. Saat melakukan Engklek pemain harus menggunakan satu kaki.
4. Saat mengitari kotak Engklek, pemain akan kembali dan mengambil genting yang tadi dilemparkan baru setelah itu menuntaskan permainan hingga pada garis start.

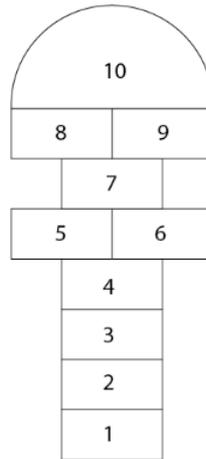
Pemain dapat dinyatakan gugur dan harus berganti apabila :

1. Menginjak atau keluar garis kotak.
2. Menginjak kotak yang didalamnya terdapat pecahan genting.
3. Melempar genting keluar dari kotak yang seharusnya.

Permainan tidak berhenti disitu. Setelah selesai mengitari kotak Engklek ada langkah tambahan, yaitu menempatkan *gacuk* di suatu tempat di sekitar kotak Engklek tanpa terjatuh. Posisi-posisi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Diatas punggung telapak tangan
2. Diatas telapak tangan
3. Diatas punggung tangan yang dikepal
4. Diatas telapak tangan yang dikepal
5. Diatas jempol dan telunjuk tangan yang dikepal
6. Diatas pununggung dua jari (telunjuk dan jari tengah)
7. Diatas telapak dua jari
8. Diatas pergelangan tangan yang telungkup
9. Diatas pergelangan tangan yang telentang
10. Diatas siku tangan yang dilipat
11. Diatas bahu kanan
12. Diatas bahu kiri
13. Diatas kepala

Berbeda dengan metode diatas, bagi Dharmamulya Engklek dibawah ini mempunyai pola permainan yang sedikit berbeda.



Gambar 4 Pola Permainan Engklek Versi Dharmamulya
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

- a. Pertama adalah membuat area Engklek dan melakukan *hompimpah* atau *suit* untuk menentukan urutan pemain. Misalnya urutan pemain adalah A, B, dan C. Pemain juga harus memiliki *gacuk* yang berbeda-beda bentuknya agar menghindari kekeliruan.
- b. Pemain A mulai permainan dengan cara melempar *gacuk* ke arah petak 1, kemudian pemain A melakukan Engklek langsung menginjak pada petak 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9. Khusus petak 5, 6, 8, dan 9 harus melakukan obrong (kedua kaki menginjak tanah) kemudian kembali lagi ke pentasan dengan jalan menginjak petak 8, 7, 6, 5, 4, 3, dan 2. Saat pemain sampai pada petak 2, maka A harus berjongkok untuk mengambil *gacuk* yang ada pada petak 1, lalu kembali ke pentasan dan begitu seterusnya.
- c. Apabila pemain A telah menyelesaikan permainannya hingga petak 10 maka pemain dapat melemparkan *gacuk* keluar dari petak dan melakukan Engklek kembali serta mengambil *gacuk* dengan cara menghadap belakang dan kembali ke pentasan. Setelah itu pemain dapat melempar *gacuk* pada *omah* yang ia inginkan sehingga pemain sudah mendapatkan *omah*.

Cara bermain Engklek tidak selalu sama antara satu daerah dengan daerah yang lainnya. Begitu pula dengan namanya, ada berbagai macam nama Engklek di setiap daerah yang berbeda. Secara garis besar permainan tradisional Engklek adalah mempersiapkan *gacuk* sebagai tanda permainan,

kemudian melakukan *hompimpah* untuk mencari urutan pemain kemudian melakukan Engklek sesuai dengan urutan pemain yang telah ditentukan tadi. (Kurnia, 2015)

C. **Analisa Objek**

Setelah data dan informasi mengenai objek sudah terkumpul, maka diperlukan sebuah analisa untuk meninjau lebih jauh mengenai objek perancangan yang telah ditentukan.

Analisis SWOT

Analisis SWOT (*SWOT analysis*) merupakan identifikasi sebuah masalah atau kasus dari empat sisi yang berbeda, yaitu mencakup upaya untuk memaksimalkan kekuatan (*Strenght*) dan peluang (*Opportunity*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*Weakness*), dan ancaman (*Threat*).

1. *Strenght* (Kekuatan)

- a. Permainan Engklek membantu pembentukan karakter anak dengan cara belajar bersosialisasi, menghargai orang lain, melatih kejujuran, dan kesabaran dalam mentaati peraturan permainan.
- b. Permainan Engklek dapat dimainkan oleh beberapa anak, sehingga dapat anak-anak dapat bersosialisasi.
- c. Alat yang digunakan untuk bermain permainan Engklek mudah ditemukan.

2. *Weakness* (Kelemahan)

- a. Kurangnya lahan untuk bermain membuat permainan Engklek saat ini jarang dimainkan oleh anak-anak.
- b. Kurangnya pengetahuan anak tentang permainan tradisional Engklek membuat permainan ini tidak dimainkan oleh anak-anak.
- c. Orang tua tidak memberi informasi tentang permainan tradisional Engklek.

3. *Opportunity* (Peluang)

- a. Sebagai hiburan untuk *target audience*.

- b. Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi mengenai sejarah permainan tradisional Engklek.

4. Threat (Ancaman)

- a. Munculnya game online membuat anak tidak mengenal permainan tradisional Engklek.
- b. Permainan modern lebih mendominasi daripada permainan tradisional.
- c. Pesatnya perkembangan teknologi membuat anak-anak cenderung menggunakan *gadget* untuk mengakses hal baru.

D. Target Audiens

Target audience dalam perancangan ini adalah anak-anak usia 4-10 tahun yang berlokasi di kota Yogyakarta. Karena terlalu banyak jenis permainan Engklek di setiap daerah Indonesia dengan sebutan yang berbeda-beda, maka penulis mengambil permainan Engklek khas daerah Yogyakarta. Dan akan disajikan dengan sederhana dan penggunaan bahasa yang ringan agar mudah dipahami.

1. Demografis

- a. Gender : Laki-laki dan Perempuan
- b. Usia : 4-10 tahun
- c. Strata Ekonomi sosial : B dan B+
- d. Pendidikan : *Early School* (Taman kanak-kanak) dan Sekolah Dasar (SD)

2. Geografis

- a. Primer : Kota
- b. Sekunder : Pulau Jawa / kota-kota besar lainnya di Indonesia

3. Psikografis

a. Behaviour/tingkah laku

- 1) Dekat dengan orangtua.
- 2) Senang mencoba hal-hal yang baru.
- 3) Suka bermain dan belajar.

b. *Habit/kebiasaan*

- 1) Suka membaca dan bermain.
- 2) Mempunyai minat terhadap permainan tradisional.

c. *Emotion/emosi*

- 1) Aktif.
- 2) Memiliki rasa ingin tau yang tinggi.

Berdasarkan hasil riset, belum ditemukan buku yang dapat digunakan orang tua untuk membimbing anak usia 4-10 dalam menimbulkan minat bacaan anak yang disertai dengan aktifitas menarik untuk dimainkan anak. Maka dapat disimpulkan bahwa peran orang tua dalam mendidik anak yang paling awal adalah dengan memberi buku bacaan yang menarik untuk anak, salah satunya melalui buku interaktif.

E. Target Market

Target market dalam perancangan ini adalah orang tua usia 25-35 tahun yang berdomisili di kota Yogyakarta dan sedang mempunyai anak usia 4-10 tahun. Dan orang tua yang memiliki kesadaran anak pentingnya mengutamakan pendidikan pada anak usia dini.

1. Demografis

- a. Gender : Laki-laki dan Perempuan
- b. Usia : 25-35 tahun
- c. Status : Menikah
- d. Strata Ekonomi sosial : B dan B+
- e. Profesi : Ibu Rumah Tangga, Guru,
Pengasuh

2. Geografis

- a. Primer : Kota
- b. Skunder : Pulau Jawa / kota-kota besar
lainnya di Indonesia

3. Psikografis

- a. *Behaviour/tingkah laku*
 - 1) Dekat dengan anak.

2) Perduli dengan pendidikan anak.

b. *Habit/kebiasaan*

1) Sering menghabiskan waktu dengan keluarga.

2) Suka membaca buku anak.

3) Suka memotivasi dalam perkembangan anak.

c. *Emotion/emosi*

1) Sabar.

2) Penuh perhatian.

F. Referensi Perancangan

1. Hansel dan Gretel



Gambar 5 Buku Cergam Hansel dan Gretel
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Spesifikasi Buku

Judul : Hansel dan Gretel

Pengarang : Auzou

Penerbit : Bhuana Ilmu Populer

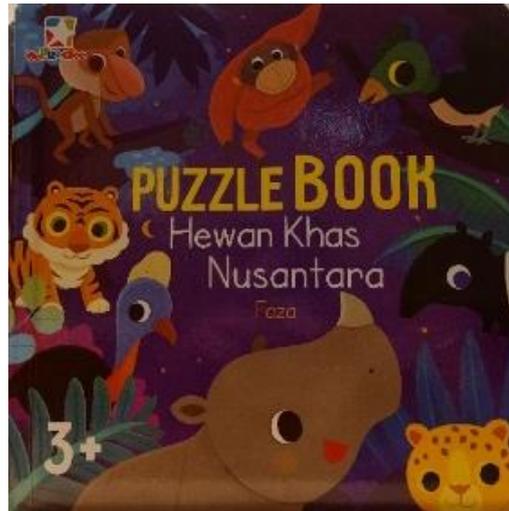
Ukuran : 18cm x 22cm (12Hal)

Keterangan :

- a. Buku ini ditujukan untuk anak-anak 4tahun keatas.
- b. Menggunakan ilustrasi yang ekspesif dan lucu mampu menarik perhatian anak-anak dalam membaca.

- c. Visual yang *colorful* menarik perhatian anak-anak.
- d. Penggunaan *layout* yang tidak monoton sehingga anak-anak senang dalam membaca buku tersebut.
- e. Terdapat panel yang interaktif sehingga anak-anak tidak bosan saat membaca buku.

2. Opredo Puzzel Book Hewan Khas Nusantara



Gambar 6 Buku Cergam Puzzel Book Hewan Khas Nusantara
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Spesifikasi Buku

- Judul : Opredo Puzzel Book Hewan Khas Nusantara
- Pengarang : Fatimah Zahra
- Penerbit : Alex Media Komputindo
- Ukuran : 18cm x 22cm
- Keterangan :
- a. Buku ini ditujukan untuk anak-anak 4 tahun keatas.
 - b. Penggunaan *layout* yang tidak monoton.

- c. Terdapat panel interaktif sehingga anak-anak dapat membaca dan bermain.

3. Dunia Petak Umpet



Gambar 7 Buku Cergam Dunia Petak Umpet
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Spesifikasi Buku

- Judul : Dunia Petak Umpet
- Pengarang : Yim Sun Kyung
- Penerbit : Funtastic (Imprint Buku Anak M&C)
- Ukuran : 24cm x 20cm
- Keterangan :
- Buku ini ditujukan untuk anak-anak 4 tahun keatas.
 - Memiliki informasi yang sama yaitu mengenalkan suatu permainan.
 - Menggunakan karakter yang sesuai dengan anak-anak, sehingga mereka mampu masuk kedalam cerita tersebut.
 - Memiliki visual yang *colorful* yang menggunakan teknik *hand drawing* memberikan kesan *childish*.
 - Menggunakan bahasa yang akrab dengan anak-anak.

G. Landasan Teori

1. Tinjauan Teori Buku Cerita Interaktif

Buku adalah sarana penunjang pengembangan diri anak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembaran kertas yang berjilid. Sedangkan arti dari interaktif adalah bersifat saling melakukan

aksi, antar hubungan, saling aktif. Melalui buku anak akan banyak belajar bagaimana berkonsentrasi dan berimajinasi dalam memaknai alur cerita serta membantu meningkatkan minat baca anak.

Menurut (Chorina, 2020) buku dapat digolongkan menjadi beberapa jenis mulai dari buku bayi, buku interaktif, buku minim kata, buku pop up, komik dan lain-lain. Buku interaktif biasanya digunakan sebagai pembelajaran, media pendorong minat baca, dan daya tarik kecintaan target audience terhadap buku. Buku interaktif juga harus menyajikan ide dan teknik yang menarik agar menambah minat baca target audience.

Stewing juga mengatakan bahwa ilustrasi yang ada dalam sebuah buku cerita anak harus sesuai dengan tema, latar, perwatakan dan plot dalam cerita. Ilustrasi tersebut berfungsi untuk mengilustrasikan pelaku, latar, dan kegiatan yang dipakai untuk membangun rangkaian cerita (plot) dari sebuah cerita. Sehingga menarik untuk pembaca. (Kusvitaningrum, 2019)

a. Buku Cerita Bergambar Berdasarkan Golongan Usia Anak

(Kusvitaningrum, 2019) dalam memilih buku cerita bergambar merupakan faktor penting yang harus diperhatikan, sebab pemahaman anak berbeda-beda sesuai dengan usianya. Anak dengan usia 4-10 tahun lebih menyukai dongeng yang nyata seperti terjadinya suatu benda dan cara kerja sesuatu. Contoh dongeng tersebut seperti dongeng Si Kancil, Timun Mas dan lain sebagainya.

b. Manfaat Membacakan Buku Cerita atau Dongeng

Menurut (Hasan, 2008) Pada masa usia dini, potensi anak berkembang dengan cepat. Membacakan buku untuk anak mempunyai peranan penting dalam menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca, namun juga dalam mengembangkan bahasa dan pikiran anak. Manfaat dari kegiatan membaca buku dongeng untuk anak antara lain adalah :

- 1) Cerita yang terdapat pada dongeng dapat memberikan teladan bagi anak serta mengandung budi pekerti didalamnya.
- 2) Anak-anak yang gemar membaca biasanya dikarenakan orang tuanya sering membiasakan budaya membaca sejak dini.

Anak-anak cenderung memiliki imajinasi diluar logika untuk mentafsirkan sebuah cerita. Meskipun demikian, cerita tersebut yang dapat membantu anak untuk meningkatkan daya imajinasinya

2. Jenis-jenis Buku Cerita Interaktif

Menurut (Oey, 2013) buku interaktif dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yang terdiri atas :

a. Buku interaktif *Pop Up*

Buku interaktif ini merupakan jenis buku yang terdapat lipatan gambar didalamnya yang terlihat 3 dimensi dengan menggunakan lipatan kertas.



Gambar 8 Buku Interaktif Pop Up

(Sumber: <https://www.serambisnis.com> diakses pada 13 April 2021)

b. Buku interaktif *Peek a Boo*

Jenis buku interaktif yang halaman bukunya harus dibuka untuk mengetahui kejutan dibalik halaman tersebut, buku ini terkadang disebut juga dengan buku interaktif *lift a flap*.



Gambar 9 Buku Interaktif Peek a Boo

(Sumber: <http://sahabatmembaca.org> diakses pada 13 April 2021)

c. Buku interaktif *Pull Tab*

Buku interaktif ini merupakan jenis buku berupa kertas yang ditarik pada halaman bukunya dan akan memperlihatkan gambar yang lain.

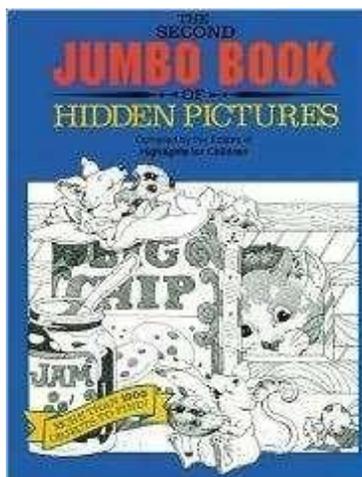


Gambar 10 Buku Interaktif Pull Tab

(Sumber: Jurnal Perancangan buku interaktif pembelajaran menjahit untuk melatih motorik halus bagi anak-anak usia 8-12 tahun di akses 14 April 2021)

d. Buku interaktif *Hidden Objects Book*

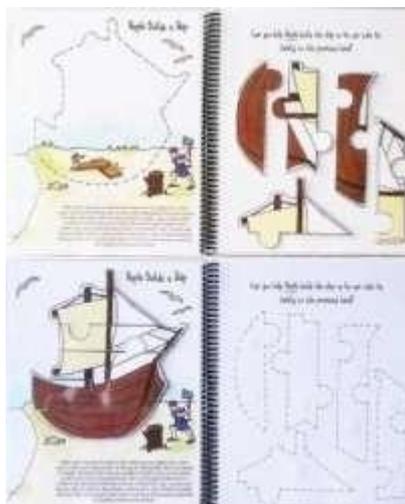
Jenis buku interaktif yang berfungsi mengajak anak-anak untuk menemukan suatu objek yang telah disamarkan pada bagian halaman dan cerita dibawakan melalui itu.



Gambar 11 Buku Interaktif Hidden Objects Book (Sumber: Jurnal Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun di akses 16 April 2021)

e. Buku interaktif *Games*

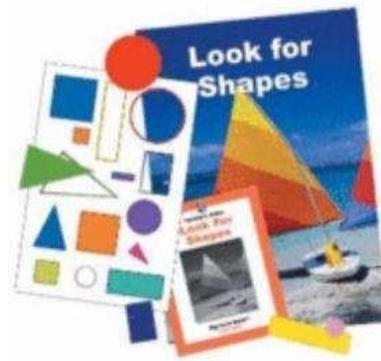
Jenis buku interaktif yang didalamnya terdapat suatu permainan yang dapat dimainkan menggunakan alat tulis atau tidak menggunakan alat tulis.



Gambar 12 Buku Interaktif Games (Sumber: Jurnal Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun diakses 16 April 2021)

f. Buku interaktif *Participation*

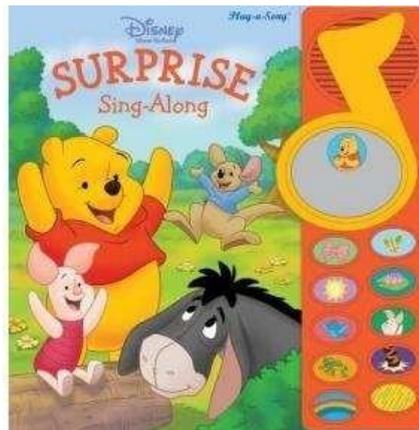
Jenis buku interaktif yang didalamnya berisi penjelasan atau cerita dengan disertai tanya jawab atau sebuah intruksi untuk melakukan sesuatu guna menguji penjelasan atau cerita yang ada didalam buku tersebut.



Gambar 13 Buku Interaktif Participation
(Sumber: Jurnal Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun diakses 16 April 2021)

g. Buku interaktif *Play-a-Song*

Jenis buku interaktif yang mengeluarkan bunyi- bunyi berupa lagu atau suara dan dilengkapi dengan tombol-tombol yang dapat ditekan dengan tujuan menjelaskan cerita di dalam bukunya.



Gambar 14 buku Interaktif Play-A-Song
(Sumber: Jurnal Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun di akses 16 April 2021)

h. Buku interaktif *Touch and Feel*

Jenis buku interaktif yang biasa digunakan untuk mengenalkan tekstur kepada anak usia *pre-school*. Contohnya bulu halus, bulu kasar.



Gambar 15 Buku Interaktif Touch and Feel (Sumber: <http://sahabatmembaca.org> diakses pada 13 April 2021)

i. Buku interaktif Campuran

Jenis buku interaktif yang menggabungkan beberapa bentuk penerapan buku interaktif lainnya. Contoh : buku interaktif yang berisi campuran antara *peek a boo* dan *participation*.

Dalam perancangan buku interaktif permainan tradisional Engklek ini penulis menggunakan jenis interaktif campuran, yaitu *Hidden Pull Tab*, *Peek a Boo*, dan *Games*.

3. Tinjauan Permainan Tradisional

Permainan adalah sebuah aktivitas yang bertujuan untuk memperoleh suatu kesenangan. Menurut (Dharmamulya, 2005) didalam sebuah permainan tradisional terdapat unsur-unsur kebudayaan yang memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak dikemudian hari. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan sebuah kegiatan yang bertujuan untuk menghibur juga sebagai sarana untuk memelihara dan menjalin hubungan sosial agar semakin erat diantara rakyat atau masyarakat. Terdapat pengaruh dan manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan jiwa anak adalah :

- a. menjadi lebih kreatif.
- b. digunakan sebagai terapi terhadap anak.
- c. kecerdasan majemuk anak.
- d. kecerdasan natural anak.
- e. Kecerdasan musikal anak.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Permainan tradisional perlu untuk dikembangkan karena mengandung nilai-nilai seperti kejujuran, sportivitas, kegigihan dan kegotong royongan.

4. Tinjauan Ilustrasi

Ilustrasi adalah kata yang berasal dari bahasa Belanda *illustratie* yang artinya adalah suatu hisan gambar. Menurut Soedarso ilustrasi adalah sebuah gambar yang melukiskan tujuan tertentu seperti contoh pada cerpen.

Menurut Soedarso berdasarkan penampilannya, ilustrasi memiliki jenis, yaitu:

a. Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna dengan aslinya (realis) yang didalamnya tidak ada pengurangan maupun penambahan sama sekali.

b. Ilustrasi Dekratif

Ilustrasi jenis ini berfungsi untuk menghias suatu bentuk yang sudah di stilasi (dilebih-lebihkan atau disederhankan).

c. Ilustrasi Kartun

Ilustrasi jenis ini memiliki bentuk dan gambar yang lucu, biasanya digunakan untuk kartun, majalan anak-anak, dan cerita bergambar.

d. Ilustrasi Karikatur

Ilustrasi yang digambarkan menyimpang dari bentuk tubuh aslinya. Ilustrasi jenis ini biasanya digunakan untuk sindiran atau kritikan.

e. Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi yang tercipta karena adanya imajinasi. Biasanya ilustrasi jenis ini sering ditemu di novel dan komik. (Nurhadiat, 2009)

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan jenis ilustrasi kartun agar lebih menarik dan menyesuaikan dengan *target audience*.

5. Tinjauan Warna

Warna ialah salah sesuatu faktor yang berarti dalam kehidupan kita, sebab dengan terdapatnya warna manusia bisa membedakan antara

hitam serta terangnya suatu. Dalam bidang desain warna ialah salah satu energi tarik tertentu. Anggapan warna pula mengaitkan reaksi psikologi serta fisiologi manusia.

Fungsi warna bagi manusia menurut (Rustan, 2008) yaitu :

- a. Untuk mengenali objek
- b. Sebagai identitas atau tanda pengenal atau pembeda
- c. Untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi tertentu
- d. Untuk membangkitkan perasaan atau mood emosi tertentu
- e. Untuk mendeteksi atau mengukur

Menurut (Rustan, 2008) dalam cahaya yang masuk kedalam mata, sulit sekali untuk mengurikan warna tersebut dengan satu persatu dan membedakan garis batasnya. Maka orang membuat diagram warna atau sering disebut dengan Color Wheel, yang hingga saat ini digunakan sebagai alat bantu untuk mepermudah dalam memilih warna dan memahami interaksi warna, Color Wheel tersebut adalah :

- a. Warna Primer / *Primary*

Warna primer adalah warna yang paling murni tidak mengandung warna lain kecuali warna itu sendiri. Masing-masing dari warna primer tidak memiliki persamaan satu dengan yang lainnya. Tingkat kontas pada warna ini sangat tinggi.



Gambar 8 Warna Primer
(Sumber: www.tigercolor.com diakses pada 20 April 2021)

- b. Warna Sekunder / *Secondary*

Warna sekunder merupakan pencampuran 2 warna primer yang menjadi satu. Warna ini juga memiliki persamaan dengan warna

sekunder lainnya. Di dalam warna hijau dan oranye misalnya, sama-sama mengandung warna primer kuning.



Gambar 9 Warna Sekunder

(Sumber: www.tigercolor.com diakses pada 20 April 2021)

c. Warna *Intermediate*

Warna *intermediate* adalah pencampuran antara warna primer dan warna sekunder. Tapi sering disalah artikan sebagai campuran antara 2 warna sekunder, atau sering disebut '*Tertier*'.



Gambar 10 Warna Intermediate

(Sumber: www.tigercolor.com diakses pada 20 April 2021)

Menurut (Rustan, 2008) dalam psikologi warna, sejalan dengan usia orang tersebut warna favorit seseorang juga akan berubah. Anak-anak dengan usia 4-10 tahun tetap menyukai warna-warna yang cerah dibandingkan warna yang kusam. Berdasarkan penelitian, umunya urutan kesukaan anak laki-laki adalah warna biru, merah, hijau, ungu, oranye, dan kuning. Sedangkan anak perempuan akan lebih menyukai warna biru, hijau, oranye, ungu, merah, kuning, dan putih.

Menurut (Rustan, 2008) hubungan warna dengan tradisi manusia sudah berlangsung sejak lama dan diwariskan turun temurun. Contoh dalam tradisi budaya di Indonesia salah satunya topeng yang digunakan dalam upacara ritual. Warna topeng dan makna sifat atau karakter yaitu:

- a. Merah : Watak angkara, jahat, dan berani
- b. Merah muda : Sifat keras hati atau angkuh
- c. Kuning muda : Putri
- d. Kuning emas : Kesatria yang hidup di lingkungan keraton
- e. Hijau tua : Jin perempuan
- f. Biru kehijauan : Tokoh tua yang baik hati
- g. Biru muda : Tokoh yang baik hati
- h. Biru tua : Jin atau magis
- i. Coklat tua : Abdi yang setia dan harmonis
- j. Putih : Kesatria utama yang masih muda
- k. Putih perak : Kesatria yang berpangkat rendah
- l. Hitam : Tokoh bijak, arif dan teguh dalam perjuangan dan pengabdian

6. Tinjauan Tipografi

Tipografi berasal dari bahasa Yunani yang berarti *typos (mould, impression, shape)* dan *graphein (writing, carving)*. Tipografi adalah suatu bentuk kesenian atau teknik dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebaran pada ruang yang tersedia dan berfungsi untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca yang semaksimal mungkin. (Rustan, 2011)

Tipografi pada fungsinya sebagai tata letak secara umum berupa teks yang terdiri atas beberapa bagian yaitu :

a. Judul (*headline*)

Judul (*headline*) merupakan pembuka yang akan mengarahkan pembaca untuk mengetahui informasi lebih jauh yang akan disampaikan didalamnya. Judul berfungsi untuk menarik perhatian dan merupakan hal yang dibaca pertama kali oleh *target audience*.

b. Sub judul (*sub headline*)

Sub judul (*sub headline*) merupakan kelanjutan dari judul (*headline*) yang berfungsi untuk menjelaskan makna atau arti pada

judul biasanya cukup singkat perlu adanya penjelasan lebih lengkap agar saling mendukung.

c. Naskah (*body copy*)

Naskah (*body copy*) adalah kalimat yang berisi informasi yang lebih mendetail dan mendalam sesuai dengan tema pada judul, fungsi dari naskah (*body copy*) adalah untuk memberikan wawasan kepada pembaca sehingga pembaca dapat menganalisa dan menentukan sikap terhadap pesan yang akan disampaikan.

Berikut adalah contoh analisis aspek fisik dan non fisik *typeface* berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh Surianto Rustan antara lain:

a. Display

Storke garis lengkung, organik, terminal berbentuk spiral. *X-height* tidak ada keseragaman. Kontras tinggi, *Legibility & Readability* rendah. Jenis ini memiliki kesan feminine, cantik, kekanak-kanakan, tidak bisa diam, periang, positif, apa adanya, *extrovert*, menyenangkan, polos, bebas, ringan, tidak kaku, dan bersahabat.



Gambar 11 Font Display

(Sumber: <http://www.coreldrawpedia.com/2017/07/15-jenis-font-desain-grafis-profesional.html> diakses pada 18 April 2021)

b. Slab atau Serif

Stroke geometris / *weight bold*. *Widht* agak lebar, kontras rendah, *legibility & readability* cukup. Jenis ini memiliki kesan maskulin, berwibawa, dewasa, serius, gelap, kaku, *to the point*, tegas, akurat, kuat, *introvert*, tokoh, tegap, dan penuh keyakinan.



Gambar 12 Slab atau Serif
(Dokumentasi Pribadi)

c. *Script*

Menyerupai dengan tulisan tangan yang menggunakan pena. Stroke organik, semua huruf miring, kontras tidak ada, *legibility & readability* rendah. Jenis ini memiliki kesan bijaksana, berkharisma, tua, tenang, serius, teratur, apa adanya, *introvert*, penuh pemikiran, konservatif, hati-hati, dan bernilai tinggi.



Gambar 13 Script
(Dokumentasi Pribadi)

d. Dekoratif

Stroke goresan-goresan garis manual, organik. Semua atribut tidak ada yang konsisten. *Legibility & readability* rendah. Kesan jenis ini adalah kacau, sembarangan, dinamis, menyalahi aturan, *extrovert*, spontan, frustrasi, kemarahan, negatif, pemberontakan, keburukan, blak-blakan, dan agresif.



Gambar 14 Dekoratif

(Sumber: <http://www.fontriver.com/font/ukiran/>)

Maka dapat disimpulkan peran huruf atau tipografi dalam sebuah buku sangatlah penting guna menyampaikan informasi. Karena dalam perancangan ini *target audience* adalah anak-anak maka jenis huruf yang akan dipakai adalah display atau dekoratif. Agar informasi serta imajinasi *target audience* dapat tersampaikan.

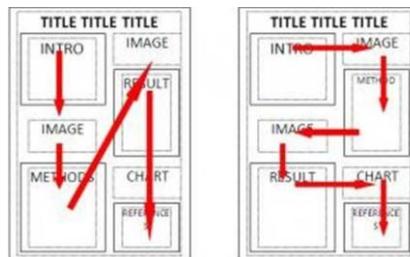
7. Tinjauan Layout

Layout atau tata letak adalah beberapa gabungan elemen desain seperti teks dan gambar yang mampu untuk mengkomunikasikan suatu informasi. *Layout* biasanya dibentuk dalam suatu bidang menggunakan sebuah media yang sebelumnya telah dikonsep terlebih dahulu.

Prinsip-prinsip sebuah *layout* menurut (Rustan, 2008):

1. *Sequence* (alur baca)

Merupakan urutan atau alur mata pembaca dalam menelusuri informasi dari satu bagian ke bagian yang lain. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dr. Mario R. Gracia dan Pegie Stark pada tahun 2007 kebiasaan orang saat membaca dari kiri ke kanan dan dari atas kebawah. Kecenderungan lain adalah membaca dengan menggunakan *sequence* huruf Z atau biasanya supaya lebih mudah untuk mengingat diwakilkan dengan huruf-huruf C, L, T, dan I.



Gambar 15 Layout Squence

(Sumber: : <http://umardanny.com/pengertian-dan-prinsip-desain-poster/>)

2. *Emphasis* (titik berat)

Salah satu pembentuk *emphasis* adalah kontras yang bertujuan sebagai pembentuk *sequence*. Adapun macam-macam cara menciptakan kontras yaitu dapat melalui ukuran, posisi, warna, bentuk, dan konsep yang berlawanan. Selain itu *emphasis* bisa diciptakan lewat elemen *layout* yang mengandung pesan yang unik, emosional atau kontroversional.



Gambar 16 Layout Emphasis

(Sumber: : <http://umardanny.com/pengertian-dan-prinsip-desain-poster/>)

3. *Balance* (seimbang)

Pembagian berat yang merata pada suatu bidang *layout*. *Layout* yang tidak seimbang membuat pembaca merasakan sesuatu yang mengganjal.

Terdapat 2 bentuk *balance*, yaitu :

a. *Balance Simetris*

Dapat dibuktikan secara tepat dan secara matematis dengan pencerminan, sama besar baik secara segi horizontal, segi vertikal, maupun segi radial. Mengandalkan keseimbangan dari dua sisi yang berbeda, sehingga memberi kesan yang formal, kokoh, kuat, dan stabil.



Gambar 17 Layout Balance Simetris

(Sumber: <http://umardanny.com/pengertian-dan-prinsip-desain-poster/>)

b. *Balance Asimetris*

Balance asimetris, keseimbangan bersifat optis atau kelihatannya seimbang. Untuk mencapai keseimbangan mengandalkan permainan visual seperti skala, kontras, dan warna. Memberi kesan yang variatif dan bergerak.

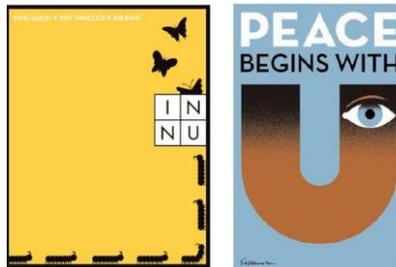


Gambar 18 layout Balance Asimetris

(Sumber: <http://umardanny.com/pengertian-dan-prinsip-desain-poster/>)

4. *Unity* (kesatuan)

Kesatuan elemen-elemen antara yang fiksi dan *non fiksi* yaitu pesan atau komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut. Keseluruhan elemen pada *layout* harus saling memiliki satu dengan yang lainnya. Biasanya dibuat dengan mendekatkan beberapa elemen desain, bertumpuk, dan memanfaatkan garis sebagai pemisah informasi.



Gambar 19 Layout Unity

(Sumber: <http://umardanny.com/pengertian-dan-prinsip-desain-poster/>)

Dalam menyusun perancangan buku interaktif permainan tradisional Engklek ini, pemilihan *layout* dibuat dengan sangat sederhana dengan tujuan agar mudah dibaca oleh *target audience* yaitu anak-anak, dengan alur baca dari kiri ke kanan seperti buku pada umumnya serta menggunakan prinsip-prinsip *layout*.