

BAB II

DATA DAN ANALISA

II. 1 Data Objek

II.1.1. Sejarah Wayang Potehi

Wayang Potehi adalah sebuah pertunjukan wayang yang berasal dari Negara Tiongkok. Potehi berasal dari kata Poo yang berarti kain, tay yang berarti kantong dan hie yang berarti wayang. Jadi wayang potehi adalah wayang kantong kain. Menurut Denys Lombard di Negara Tiongkok wayang ini biasa disebut dengan budaixi (dibaca:butaisi) yang terdiri dari kata budai artinya kantong dan xi artinya drama atau wayang. Berbeda dengan David Kwa yang menggunakan istilah pouw tee hie yang berasal dari kata pouw tee artinya kantong dan hie artinya sandiwara atau wayang. Wayang Potehi berasal dari kota *Coanciu* (Quanzhou) yang terletak di propinsi *Hokkian* (Fujian) pada akhir dinasti Beng (baca: peng).

Pada masa ini ada seorang siucaï – orang yang lulus ujian kesusatraan tingkat pertama bernama Nio Peng Lan (1600-1644). Sang siucaï berkali-kali menempuh ujian kesusastraan lebih tinggi lagi untuk menjadi pegawai negeri ke kota Pakkhia (Beijing) namun tidak lulus. Dalam perjalanan ke Pakkhia untuk ujian lagi yang kesekian kalinya ia bermimpi bertemu dengan seorang tua berambut putih. Dalam mimpinya orang tua tersebut memegang tangannya dan menuliskan frasa “kong beng kui ciang siang” atau “ketenaran dan kejayaan kembali ke telapak tanganmu”. Nio Peng Lan mengira ini adalah petunjuk bahwa ia akan berhasil dalam ujian kali ini, tetapi ternyata ia keliru dan lagi-lagi ia tidak lulus dalam ujian kali ini. Untuk mengobati rasa kecewanya ia lalu membuat boneka-boneka dari kain yang kemudian membawa ia terkenal di seluruh propinsi Hokkian. Dia baru menyadari makna dari mimpi ketika dia menjelang ujian. Boneka-boneka tersebut membuat ia terkenal

dan menjadi tenar serta memperoleh kejayaan tanpa harus melewati ujian kesusastraan. (Widyani, dkk. 2017)

Versi lain mengenai asal usul wayang Potehi diperoleh dari dalang wayang Potehi terkenal di Semarang yaitu bapak Thio Tiong Gie. Menurut beliau wayang Potehi dimainkan pertama kalinya oleh lima orang terpidana mati. Untuk menghilangkan rasa sedih, mereka mencari cara untuk menghibur diri dan melupakan sejenak hukuman mati yang harus mereka jalani. Dengan menggunakan barang-barang seadanya seperti panci, potongan kain bekas dan tangkai sapu mereka menciptakan permainan ini. Mereka mengikat potongan kain dan dibentuk menyerupai boneka. Permainan itu diiringi suara bunyi-bunyi dari tutup panci dan seruling yang dibuat dari tangkai sapu. Permainan yang sangat meriah karena diiringi suara tutup panci dan seruling sampai di telinga raja Tiu Ong yang memerintah pada saat itu. Raja kemudian meminta kepada mereka untuk memainkannya di hadapannya. Raja merasa terhibur dan kemudian membebaskan kelima narapidana mati tersebut. Sejak itulah permainan ini berkembang menjadi permainan wayang / boneka kantong yang selalu terdiri dari lima pemain.

II.1.2. Kajian Wayang Potehi

II.1.2.1 Kajian Visual Terhadap Karakter Wajah Wayang Potehi.

Tampilan visual pada wajah merupakan aspek yang sangat berkaitan dengan kepribadian dan perwatakan tokoh wayang potehi, misalnya karakter wajah berdasarkan usia bayi, muda, tua, berdasarkan jenis kelamin yaitu wanita dan laki-laki, serta berdasarkan penonjolan sifat, baik, berwibawa, jahat atau bengis. Beberapa ulasannya adalah sebagai berikut (Rahma, Doerjanto, 2016) :

1. Spesifikasi Karakter Wajah Berdasarkan Usia.

Untuk spesifikasi wajah berdasarkan usia bayi, muda, dewasa dan tua dapat dengan mudah dikenali dari tampilan visual, jika

karakter berusia sekisar 5-9 tahun akan memiliki kecenderungan bentuk wajah bulat dan bewarna putih. Pada anatomi bentuk wajah pipi terlihat tembem dan mempunyai kening lebar, hal ini untuk mempertegas visual dari karakter anak kecil. Pada usia muda berkisar antara 17-25 tahun, bentuk karakter digambarkan dengan wajah pemuda yang tampan dan bentuk wajah bulat. Bentuk wajah bulat menunjukkan kepandaian, enerjik dan dinamis. Pipi dibentuk tembem dan kontur wajah lebih lebar dari usia bayi agar mempertegas visual karakter usia muda. Pada usia dewasa berkisar antara 25-50 tahun, karakter memiliki wajah oval dan kotak, pada usia dewasa ada karakter yang memiliki jenggot dan tidak. Untuk karakter tokoh yang memiliki jenggot, jenggot berjumlah 5 dan bewarna hitam. Jenggot berada di kiri dan kanan hidung, bagian bawah bibir, bawah telinga bagian kiri dan kanan. Terakhir yaitu usia tua berkisar antara 50-60 tahun. Karakter akan memiliki wajah berbentuk kotak, pipi tirus dan kurus, terdapat kerutan pada dahi dan mata dan bagian mata memiliki cekungan yang mendalam, jenggot berwarna putih.



Gambar 2.1. Gambar Wayang Usia anak, usia muda, usia dewasa, usia tua
Sumber : Jurnal Analisis Wayang Potehi Di Desa Gudo Kabupaten Jombang Oleh
Wihdatur Rahma Dan Dody Doerjanto

2. Spesifikasi wajah berdasarkan jenis kelamin.

Karakter wajah laki-laki adalah yang paling banyak mempunyai bentuk dan macam dibanding dengan karakter wajah perempuan. Alasannya karena cerita wayang potehi di dominasi

oleh kisah tentang kekaisaran dan kepahlawanan. Sehingga variasi karakter tokoh laki-laki pun beragam, salah satu yang membedakan satu karakter dengan yang lain adalah dari bentuk alis dan bibir. Bentuk alis pada karakter wajah laki-laki terbagi atas 6 yaitu alis seperti kadal menjulurkan lidah, alis tebal yang melengkung ke atas seperti ada 2 cabang, alis yang tipis melengkung seperti daun kelapa, alis menyerupai bentuk bulu, serta alis menyerupai golok. Sedangkan variasi Karakter wajah perempuan lebih sedikit, Wajah perempuan rata-rata berbentuk kotak. Karakter wajah kotak menggambarkan sifat agresif, bisa diandalkan dan teguh pada pendirian. Warna dasar untuk karakter wajah wanita adalah warna putih. Alis sangat tipis, lebih tipis dari alis laki-laki, bentuknya seperti sulur daun kelapa yang melengkung dan biasanya diberi sedikit efek bulu mata sehingga lebih terlihat kesan seorang wanita, pada bagian atas atau bawah mata.



Gambar 2.2. Gambar Wayang Laki-laki dan perempuan
Sumber : Wayang-Potehi-1-iidmarsanto.wordpress.com

3. Karakter wajah berdasarkan sifat

Pada pembagian sifat dibedakan menjadi sifat baik, berwibawa dan jahat atau bengis. Warna wajah putih atau merah menandakan tokoh tersebut berwatak baik, yang membedakan adalah raut wajah. Karakter dengan sifat baik digambarkan dengan bibir seperti tersenyum dan mata yang terlihat sayu dan ramah.



Gambar 2.3. Gambar Wayang Karakter Baik

Sumber : Perancangan Komunikasi Visual Buku Infografis Mengenal Wayang Potehi, dirancang oleh Erwin Darmawan

Karakter dengan sifat berwibawa biasanya dimiliki oleh para raja dan pejabat istana, seperti perdana menteri, penasihat kerajaan, jenderal perang, panglima dan lain sebagainya. Secara umum karakter dengan watak wajah berwibawa memiliki ciri-ciri yang sama dengan karakter usia dewasa dan tua, yang membedakan adalah bentuk alis yang digunakan adalah bentuk alis seperti lidah naga dan parang dengan warna wajah putih dan merah.



Gambar 2.4. Gambar Wayang Karakter Berwibawa

Sumber : Perancangan Komunikasi Visual Buku Infografis Mengenal Wayang Potehi, dirancang oleh Erwin Darmawan



Gambar 2.5. Gambar Wayang Karakter Bengis atau Jahat

Sumber : Perancangan Komunikasi Visual Buku Infografis Mengenal Wayang Potehi, dirancang oleh Erwin Darmawan

Sifat bengis atau jahat dapat mudah dikenali dengan visual yang paling dominan dari karakter wajah ini terdapat beberapa garis berwarna gelap dan mata besar seperti membelalak lebar.

II.1.2.2 Kajian Visual Kostum Wayang Potehi.

Kostum wayang potehi meliputi pakaian, penutup kepala dan senjata. Unsur-unsur visual pada kostum terdiri dari beberapa motif, garis, warna dan bidang, beberapa macam motif juga mengandung makna dan filosofi. Kostum berkaitan dengan peran dan merupakan cerminan dari lakon atau peran sebuah karakter.

Berikut ini beberapa kostum yang sering dipakai wayang potehi, (Rahma, Doerjanto, 2016) :

1. Pendekar atau Kesatria

Pendekar merupakan rakyat jelata yang mempunyai kemampuan beladiri. Kostum yang digunakan pendekar bersimbolkan huruf Shou dan Fouk simbol rejeki berbentuk lingkaran ditengahnya terdapat simbol huruf Cina, yang mempunyai maksud agar sang pendekar diberkati diberikan umur panjang. Unsur visual lainnya terdapat motif sulur pada

bagian bawah baju. Untuk aksesoris penutup kepala atau topi prajurit berdiameter 4-5 cm. Alas kaki yang dipakai meyerupai boot bewarna hitam dengan panjang 6 cm.



Gambar 2.6. Gambar Wayang Karakter Pendekar

Sumber : <https://www.instagram.com/wayangpotehi/>

2. Prajurit

Prajurit merupakan pasukan militer perang dalam membela kerajaan. Warna dasar yang digunakan pada kostum prajurit hanya satu warna. Warna kostum menandakan perwakilan dari masing-masing kerajaan. Misalnya saja kerajaan A prajurit berkostum merah, maka prajurit B berkostum hijau, hal ini untuk membedakan dari mana prajurit tersebut berasal. Aksesoris pendukung seperti alas kaki menyerupai boot bewarna hitam dengan panjang 6 cm.



Gambar 2.7. Gambar Wayang Karakter Prajurit

Sumber : Perancangan Komunikasi Visual Buku Infografis Mengenal Wayang Potehi, dirancang oleh Erwin Darmawan

3. Jenderal perang

Jenderal perang merupakan tokoh wayang potehi dari golongan militer, bertugas untuk mengatur strategi perang dan menjadi pemimpin tertinggi dalam suatu peperangan. Dalam kostum jenderal perang terdapat motif kepala harimau, garis bergelombang seperti sisik dan motif naga kecil pada bagian bawah baju. Motif kepala harimau hanya dimiliki oleh kalangan militer. Cakar 3 dapat digunakan pada kemileteran karena jenderal perang merupakan kaki tangan raja. Motif sisik diartikan sebagai perisai pelindung yang seolah-olah terbuat dari baja. Motif dua naga dibagian bawah melambangkan kekuatan raja selalu menyertai. Warna dasar pada baju bermacam-macam yaitu warna merah, putih, biru dan hitam. Aksesoris kepala menggunakan topi penutup militer yang disebut second grade cap dengan diameter topi 4- 5cm, bentuk topi menyerupai mahkota, terdapat manik-manik dibagian depan dan samping topi.



Gambar 2.8. Gambar Wayang Karakter Jenderal Perang

Sumber : <https://www.instagram.com/wayangpotehi/>

4. Panglima

Panglima merupakan pemimpin pasukan perang yang berada paling depan dan ikut serta bersama prajurit dalam pertempuran. Lambang yang digunakan pada kemiliteran pada umumnya adalah kepala harimau, namun motif dan bentuk kepala harimau sedikit berbeda dengan jenderal perang. Bentuk kepala harimau dibuat mulut menganga lebar sehingga terlihat taring dan gigi dari harimau. Selain motif kepala harimau, terdapat pula motif cakar 3 dan bunga teratai yang mengisyaratkan akan keindahan, namun disini lambang teratai mempunyai arti harapan yang indah memperoleh kemenangan dalam pertempuran. Aksesoris penutup kepala yang digunakan adalah topi panglima atau second grade cap dengan diameter 4-5 cm.



Gambar 2.9. Gambar Wayang Karakter Panglima

Sumber : Wayang-Potehi-1-iidmarsanto.wordpress.com

5. Raja atau kaisar

Raja atau kaisar merupakan orang berkasta paling tinggi dalam tokoh wayang potehi. Raja merupakan golongan seorang bangsawan. Dalam anggota kerajaan, warna kuning keemasan merupakan simbol warna dari Tuhan. Warna kuning keemasan melambangkan kejayaan dan kebesaran. Menurut kepercayaan budha bahwa raja merupakan jelmaan dari Dewa yang berwujud manusia. Maka dari itu, baju yang dikenakan juga bewarna kuning karena sifat Tuhan yang agung dan besar. Warna kuning mengisyaratkan kesan kekuasaan sang raja sebagai pemimpin tertinggi dalam suatu pemerintahan, rakyat harus tunduk terhadap segala aturan raja, karena raja sebagai tangan dari Dewa. Dalam kostum raja terdapat beberapa motif, pola dan garis, antara lain motif naga, cakar 5, bunga teratai yang berada ditepi baju serta motif awan yang menyerupai ombak pada bagian bawah baju. Motif naga melambangkan kekuatan alam, keadilan, dan juga kebahagiaan.



Gambar 210. Gambar Wayang Karakter Kaisar

Sumber : Perancangan Komunikasi Visual Buku Infografis Mengenal Wayang Potehi, dirancang oleh Erwin Darmawan

6. Permaisuri

Permaisuri merupakan istri dari seorang raja. Motif yang ada pada baju permaisuri yaitu burung hong atau merak, serta rumbai-rumbainnya terdapat motif bunga teratai dan sulur-sulur. Ditengah baju terdapat sebuah persegi panjang yang mirip seperti sebuah ikat pinggang bermotif bunga teratai. Burung hong dalam pakaian permaisuri melambangkan keindahan dan kebaikan. Aksesoris yang digunakan pada kepala adalah sebuah penjepit rambut berbentuk bunga. Alas kaki yang digunakan sejenis sepatu berhak tinggi bewarna hitam.



Gambar 2.11. Gambar Wayang Karakter Permaisuri
Sumber : Wayang-Potehi-1-iidmarsanto.wordpress.com

7. Perdana menteri

Perdana menteri merupakan orang yang memiliki kedudukan atau jabatan penting dalam istana. Perdana menteri dibedakan menjadi dua yaitu Sin Siang dan Tihu Dien Tikwan. Sin Siang merupakan jabatan perdana menteri tertinggi sedangkan Tihu Dien Tikwan adalah jabatan yang terendah. busana yang dipakai perdana menteri bermotif kepala naga, cakar 3 dan motif bunga teratai yang berada di lengan, namun ada juga yang memakai motif sisik. Motif naga melambangkan sebuah kekuatan alam, keadilan, dan juga kebahagiaan. Untuk warna dasar pakain beragam yaitu, putih, hitam dan biru. Untuk alas kaki menggunakan boot berwarna hitam berukuran 6cm.



Gambar 2.12. Gambar Wayang Perdana Menteri
Sumber : Perancangan Komunikasi Visual Buku Infografis Mengenal Wayang Potehi, dirancang oleh Erwin Darmawan

8. Dewa

Motif pada pakaian yang dipakai Dewa berupa simbol yin yang atau liang gie. Motif yin yang merupakan lambang keseimbangan hidup, maksud dari yin yang adalah sebaik-baiknya manusia pasti ada keburukan nya, seburuk-buruknya manusia pasti ada kebaikan nya, maka dari itu dewa adalah penyeimbangnya. Warna dasar baju pada dewa bermacam-macam. Sebagai contoh dewa kebaikan menggunakan baju berwarna merah melambangkan arti bahwa dewa tersebut memberikan banyak keberkahan.



Gambar 2.13. Gambar Wayang Karakter Dewa
Sumber : Perancangan Komunikasi Visual Buku Infografis Mengenal Wayang Potehi, dirancang oleh Erwin Darmawan

9. Siluman

Siluman merupakan jelmaan atau titisan dari binatang. Seekor binatang yang ingin menjadi manusia kemudian bertapa selama ratusan tahun, sehingga dia memiliki kaki dan wujud seperti manusia namun berkepala binatang. Baju yang digunakan bernama baju padri. Baju polos tanpa motif, karena siluman termasuk golongan rakyat jelata. Motif yang ada sederhana seperti beberapa lipatan pada kerah baju serta memakai sabuk atau ikat pinggang.



Gambar 2.14. Gambar Kostum Wayang Siluman
Sumber : Jurnal Analisis Wayang Potehi Di Desa Gudo Kabupaten Jombang Oleh Wihdatur Rahma Dan Dody Doerjanto

10. Rakyat Jelata

Rakyat jelata merupakan seorang yang berstatus rendah dan tidak memiliki pangkat. Kostum tidak bermotif atau polos. Rakyat jelata tidak boleh memakai lambang apapun karena rakyat jelata termasuk dalam strata sosial yang paling rendah.



Gambar 2.15. Gambar Wayang Karakter Rakyat Jelata
Sumber : Perancangan Komunikasi Visual Buku Infografis Mengenal Wayang Potehi, dirancang oleh Erwin Darmawan

II.2 Analisa Objek

II.2.1. Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan studi analisa berdasar pada *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (peluang), dan *Threats* (ancaman) yang dimiliki oleh permainan yang akan dirancang. Hal-hal berikut meliputi analisis yang berpengaruh terhadap berhasil atau tidaknya perancangan.

1. *Strength* (Kekuatan)

Selain tujuan Perancangan *Board Game* ini adalah untuk pengenalan Wayang Potehi, permainan ular tangga ini juga bisa menjadi penghubung kedekatan hubungan orang tua dan anak begitu juga dengan meningkatkan kemampuan mereka untuk bersosialisasi

dengan kelompok bermain nya. permainan ini juga mengadaptasi cerita *Sun go Kong* yang merupakan cerita dalam pewayangan dan mungkin tidak semua anak pada generasi ini mengetahui kisah tersebut.

2. Weakness (Kelemahan)

1. Meski konsep pada permainan ini adalah ular tangga pada umumnya anak-anak tetap harus mengerti terlebih dahulu peraturan dan cara menjalankan permainan ini.
2. Pion permainan berbahan dasar Kertas sehingga rentan terlipat.
3. Anak yang sangat aktif akan cenderung mudah bosan.

3. Opportunity (peluang)

1. *Board Game* ini bisa menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan untuk anak.
2. Anak mempunyai rasa ingin tau yang tinggi

4. Threats (Ancaman)

1. Masyarakat tidak mudah melepas kebiasaan menggunakan internet dan *game online* sebagai sarana bermain dan belajar saat ini.
2. Banyak muncul inovasi *Board Game* yang lebih inovatif dan menarik.

II.2.2 Target Audience

Target *audience* dalam perancangan ini adalah anak-anak usia 8-11 tahun atau disebut sebagai masa *elementary school age* atau usia sekolah dasar karena masa ini adalah *gang age* atau usia berkelompok selain itu bisa disebut juga sebagai *play age* atau usia bermain. Dalam usia ini anak cenderung ingin mempelajari banyak

hal dan mempunyai rasa ingin tau yang tinggi.

II.2.2.1 Demografis

- a. Gender : Laki-laki dan Perempuan
- b. Usia : 8-11 tahun
- c. Strata Ekonomi Sosial : B dan B+
- d. Pendidikan : *Elementary School* (Sekolah dasar)

II.2.2.2 Psikografis

a. *Behaviour/tingkah laku*

1. Dekat dengan orangtua
2. Senang mencoba sesuatu yang baru
3. Suka bermain dan belajar

b. *Habit/kebiasaan*

Senang bermain dan mempelajari hal-hal baru yang tidak diajarkan secara umum disekolah.

c. *Emotion/emosi*

1. Aktif
2. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
3. Memiliki daya imajinasi yang tinggi

II.2.3 Target Market

Target *market* dalam perancangan ini adalah orangtua usia 25-30 tahun yang mempunyai anak usia 8-11 tahun dan berdomisili di daerah atau kota-kota besar lainnya.

II.2.3.1 Demografis

- a. Gender : Laki-laki dan Perempuan
- b. Usia : 25 – 30 tahun
- c. Status : Menikah
- d. Strata Ekonomi Sosial : B dan B+
- e. Profesi : Ibu Rumah Tangga

II.2.3.2 Psikografis

1. *Behaviour/tingkah laku*

1. Dekat dengan anak
2. Peduli dengan pendidikan anak
3. Mempunyai ketertarikan dengan kebudayaan lokal
4. Penikmat kesenian

2. *Habit/kebiasaan*

1. Sering menghabiskan waktu dengan keluarga
2. Suka memotivasi dalam perkembangan anak

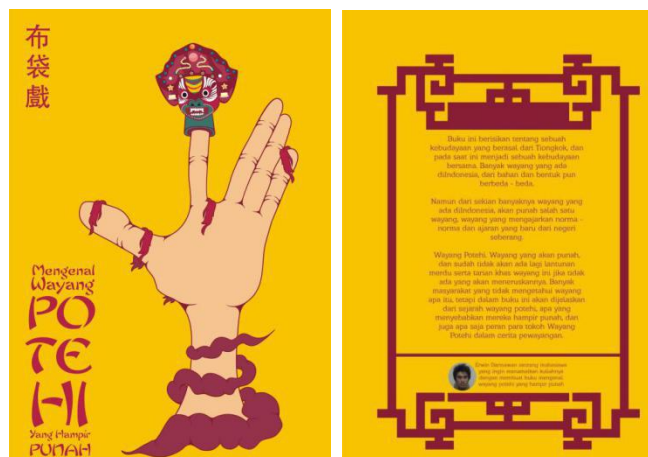
3. *Emotion/emosi*

1. Sabar
2. Penuh perhatian

II.3 Referensi Perancangan

II. 3.1 Perancangan Komunikasi Visual Board Game Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Mengenal Hewan, Buah Dan Sayur Serta Huruf Pada Anak Usia Dini, dirancang oleh Arya Pratamasetiawan program studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Yogyakarta. Perancangan bertujuan untuk menciptakan sebuah media alternatif pembelajaran berupa permainan Board Game yang diadaptasi dari ular tangga sebagai salah satu cara yang efektif dan menyenangkan untuk membantu proses belajar anak usia dini.

II. 3.2 Perancangan Komunikasi Visual Buku Infografis Mengenal Wayang Potehi, dirancang oleh Erwin Darmawan program studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Yogyakarta. Perancangan tersebut digunakan untuk mengenalkan dan melestarikan kembali kebudayaan wayang potehi yang mulai ditinggalkan dan sudah hampir punah melalui media pembelajaran berupa Buku infografis yang mengisahkan tentang *Sie Djin Koei : Tjeng Tang* salah satu kisah yang dibawakan pada saat pertunjukan wayang potehi.



Gambar 2.16. Mengenal Wayang Potehi Yang Hampir Punah
Sumber : Perancangan Komunikasi Visual Buku Infografis Mengenal Wayang Potehi, dirancang oleh Erwin Darmawan

II.4 Landasan Teori

II. 4.1 Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar

Menurut Santrock (2009), usia *elementary school age* atau usia sekolah dasar adalah *gang age* atau usia berkelompok selain itu bisa disebut juga sebagai *play age* atau usia bermain. Disamping itu dalam usia ini pertumbuhan anak juga bersifat relatif seragam dalam berbagai aspek. Keadaan ini memungkinkan anak untuk memperoleh dan memperbaiki ketrampilan berbicara sebagai upaya pribadi dalam sosial.

Ada 3 ciri utama pada anak yang memasuki masa *elementary school age* :

1. Dorongan anak untuk keluar dari rumah dan masuk kedalam kelompok
2. Keadaan fisik yang mendorong anak untuk masuk kedalam permainan dan pekerjaan yang membutuhkan keterampilan otot-otot
3. Dorongan mental untuk memasuki dunia konsep-konsep, logika, simbol, dan komunikasi secara dewasa.

II. 4.2 Permainan

Permainan adalah serangkaian aktivitas dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan yang biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Kegiatan bermain merupakan salah satu kebutuhan penting bagi anak-anak demi membantu proses tumbuh kembang.

Menurut Hurlock (1993: 22), bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain juga dapat dikatakan sebagai aktivitas yang menggembirakan, menyenangkan dan menimbulkan kenikmatan. Bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak, dengan kegiatan tersebut anak mendapatkan kebahagiaan dan kegembiraan.

II. 4.3 Manfaat Bermain

Aktivitas bermain dapat memicu dan mengembangkan seluruh perkembangan baik fisik maupun psikis anak. Fungsi dan manfaat bermain meliputi seluruh aspek perkembangan seperti diuraikan berikut (Elfiadi, 2016):

1. Perkembangan kognitif

Melalui kegiatan bermain anak akan belajar mengenai konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah yang memungkinkan stimulasi perkembangan intelektualnya.

Anak juga dapat belajar untuk mengasah kemampuan ‘*problem solving*’ sehingga dapat mengenal dunia sekitarnya dan menguasai lingkungannya

2. Perkembangan Bahasa

Aktivitas bermain dapat memperkaya perbendaharaan kata anak dan melatih kemampuannya berkomunikasi. Dalam melakukan aktivitas permainan, anak akan belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain ketika bermain.

3. Perkembangan Moral

Bermain membantu anak untuk belajar bersikap jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik, bertenggang rasa dan sebagainya. Apabila anak mengalami kegagalan saat melakukan bermain, hal itu akan membantu mereka menghadapi kegagalan dalam arti sebenarnya dan mengelolanya pada saat mereka benar-benar harus bertanggungjawab. Melalui permainan, anak akan melakukan hubungan komunikasi dengan anggota kelompok atau teman lainnya, sehingga ini akan melatih anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, dan sportif

4. Perkembangan Sosial dan Emosional

Bermain bersama teman juga melatih anak untuk belajar

membangun hubungan dengan sesamanya. Anak pada satu waktu akan belajar mengalah, memberi, menerima, tolong menolong dan berlatih sikap sosial lainnya. Bermain bisa menjadi kegiatan yang baik bagi anak menyalurkan perasaan/emosinya agar dia belajar untuk mengendalikan diri dan keinginannya sekaligus sarana untuk relaksasi karena pada beberapa jenis kegiatan bermain yang dapat menyalurkan ekspresi diri untuk anak.

5. Perkembangan Fisik

Bermain memungkinkan anak untuk menggerakkan dan melatih seluruh otot tubuhnya, sehingga anak memiliki kecakapan motorik dan kepekaan penginderaan. Permainan menitik beratkan anak pada keterampilan dalam mengkoordinasikan gerakan motorik maupun motorik halus. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas anak yang dilakukan secara berulang-ulang seperti berlari, memanjat, naik sepeda, lompat dan dapat memperkirakan tingginya suatu pohon dengan kemampuan untuk memanjat pohon tersebut sehingga hal ini akan mengembangkan fisik-motorik anak.

6. Perkembangan Kreativitas

Bermain dapat merangsang imajinasi anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba berbagai ideanya tanpa merasa takut karena dalam bermain anak mendapatkan kebebasan. Melalui coba-coba dalam bermain, anak-anak akan menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan.

II. 4.4 Board Game

Board Game atau disebut juga dalam Bahasa Indonesia adalah permainan papan, merupakan sebuah permainan yang menggunakan media biasanya papan sebagai alas dengan beberapa objek yang disebut pion berada di atas papan yang dapat digerakkan ke beberapa lokasi tertentu. *Board Game* ini memiliki banyak variasi cara bermain dan

peraturan. Di Indonesia, *Board Game* sudah tidak sepopuler zaman dulu karena sudah tergantikan dengan permainan-permainan di *gadget*, sedangkan di luar negeri seperti di Eropa, dan Amerika terutama, *Board Game* masih sering dimainkan karena masih dianggap sebagai permainan yang interaktif, menarik dan memiliki dampak positif. Contoh-contoh *Board Game* yang masih populer di Indonesia antara lain seperti *Monopoly*, halma, catur, dan ular tangga. (Chion, dkk. 2018)

II. 4.5 Sejarah Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional anak-anak di Indonesia. Permainan ini ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ini, biasanya terdiri dari beberapa (papan) ular tangga, dadu, dan bidak. Cara permainannya juga cukup mudah untuk dimainkan, yaitu pemain melempar dadu untuk menentukan berapa langkah ia akan bergerak dan selanjutnya menjalankan bidak. Apabila menemui gambar tangga, maka bidak bisa naik mengikuti arah tangga tersebut. Sedangkan apabila menemui gambar kepala ular, maka bidak turun mengikuti ekor ular tersebut. Permainan ini berakhir, apabila semua pemain telah mencapai angka yang paling terbesar sebagai tanda berakhir permainan.

II. 4.6 Tujuan Permainan Ular Tangga

Tujuan permainan ular tangga dalam kaitannya dengan perkembangan anak, terdapat 4 tujuan permainan ular tangga antara lain (Setiawan. 2016) :

1. mengajari anak agar lebih kreatif, dengan selalu diajak untuk bermain, anak akan lebih kreatif bahkan saat menghadapi masalah.
2. Melatih kesabaran, permainan ular tangga ini melatih kesabaran anak untuk mencapai puncak.
3. Menciptakan suasana bermain anak, di mana belajar yang efektif untuk anak adalah dengan belajar sambil bermain.

4. Mengajari anak untuk menghafal angka, permainan ini melatih anak untuk mengingat angka dan hitungan.

II. 4.7 Prinsip Dasar Desain Komunikasi Visual

Prinsip-prinsip desain sangat dibutuhkan untuk menghasilkan perencanaan komposisi yang serasi dan seimbang di dalam setiap bagiannya. Berikut adalah prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam sebuah desain (Sanyoto. 2005) :

1. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya akan membuat karya tersebut terlihat kacau balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang.

2. Keseimbangan (*Balance*)

Karya seni dan desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani.

3. Proporsi (*Proportion*)

Proporsi termasuk prinsip dasar untuk memperoleh keserasian. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Proporsi Agung (*The Golden Mean*) adalah proporsi yang paling populer dan dipakai hingga saat ini dalam karya seni rupa hingga karya arsitektur. Dalam bidang proporsi ini dapat kita lihat dalam perbandingan ukuran kertas dan layout halaman.

4. Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus meneurus. Dalam bentuk alam bisa kita ambil contoh pengulangan gerak pada ombak, laut, barisan semut, gerak dedaunan, dan lainnya. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk-bentuk unsur desain.

II.4.8 Ilustrasi

Ilustrasi dalam bahasa latin disebut dengan *illustrare* yang berarti menerangi atau menjelaskan. Ilustrasi merupakan penggabungan ekspresi personal dengan bentuk visual, tujuannya untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan, sebuah pembentukan citra untuk memperjelas suatu informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi itu sendiri adalah ide atau konsep yang melandasi pesan yang akan disampaikan gambar. Fungsi awal ilustrasi sebagai penjelas pada sebuah tulisan. Ilustrasi juga dapat mewakili karakteristik dari cerita yang ditampilkan, adanya kolerasi antara visual dan latar belakang cerita.

Pertama kali ditemukan pada huruf hieroglif bangsa Mesir Kuno. Kemudian mulai bermuculan relief-relief pada bangunan seperti candi dan bangunan kuno. Ilustrasi telah menjadi sebuah sumber dari bentuk pemikiran dan ide, hal ini juga merupakan salah satu cara untuk mempengaruhi masyarakat dalam hal mengajak, meyakini, dan mengangkat atau membawa trend.

II.4.4. Warna

Pada dasarnya warna adalah suatu mutu cahaya yang dipantulkan dari satu objek ke mata manusia. Hal ini menyebabkan kerucut-kerucut warna pada retina bereaksi, yang memungkinkan timbulnya warna pada objek yang terlihat sehingga dapat mengubah persepsi manusia. Warna bersifat subjektif karena memiliki hubungan yang kuat dengan setiap satu individu yang melihatnya. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu menstimulus perasaan, perhatian dan minat seseorang.

(Kusrianto 2007).

Warna dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu warna primer, warna sekunder dan warna tersier dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Warna Primer

Warna yang menjadi pedoman setiap orang untuk menggunakannya, terdiri dari warna Merah, Kuning dan Biru.

2. Warna Sekunder

Merupakan warna yang didapatkan dari pencampuran warna primer, contohnya seperti Ungu, Jingga, Hijau.

3. Warna Tersier

Merupakan warna yang didapatkan dari pencampuran antara warna sekunder

dengan warna primer. Setiap warna memiliki 4 dimensi yaitu :

1. Hue

Istilah untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dan warna lainnya.

2. Value

Dimensi kedua dari suatu warna yang berkaitan dengan terang gelapnya warna.

3. Intensity

Sering juga disebut Chroma, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.

4. Temperature

Dimensi yang berhubungan dengan panas dinginnya suatu warna.

Melalui uraian diatas, warna yang akan digunakan pada perancangan ini mengacu pada warna-warna yang khas dengan nuansa *Chinese* dan *Tionghoa* yaitu dominan kepada warna merah dan emas yang cerah sehingga lebih selaras dengan tema perancangan.

II.4.5 Tipografi

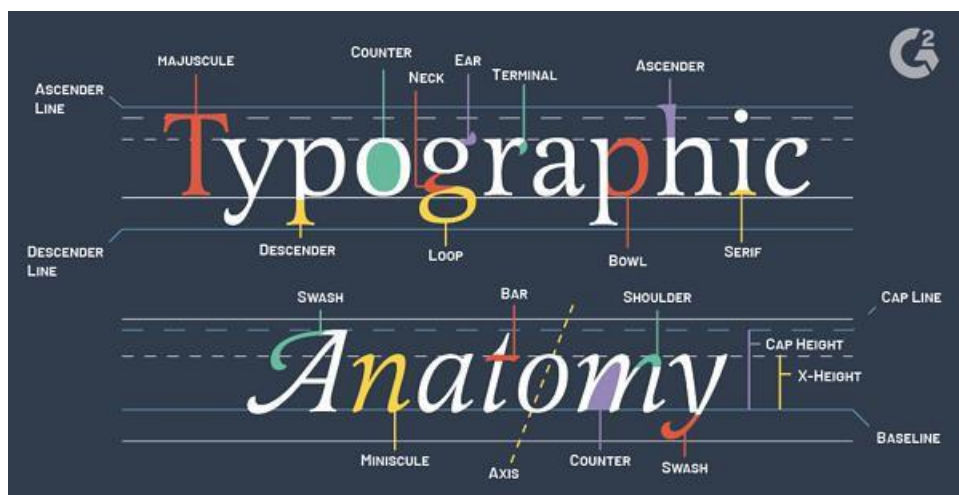
Dalam desain komunikasi visual, tipografi dikatakan sebagai '*visual language*', atau bahasa yang dapat dilihat. Tipografi adalah sarana untuk menerjemahkan kata-kata terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari tipografi adalah untuk menyampaikan ide atau informasi dari suatu

sumber ke pengamat.

Menurut Rustan (2011) mengemukakan anak-anak mempunyai persyaratan yang spesifik terhadap huruf dan *bodytext*. Mereka butuh *text* yang ukurannya besar, serta jarak antara huruf, kata dan baris yang cukup besar Karena anak-anak belum fasih membaca sehingga jelas dan mudah terbaca. Mereka belajar membaca dengan mengenali satu-persatu bentuk karakter sehingga membutuhkan huruf yang sangat *legible*. Ukuran huruf sekitar 12 sampai 14 point, huruf besar dan huruf kecil harus dibedakan dengan jelas, dan *weight* jangan terlalu tipis atau light.

Dalam pemilihan jenis huruf, yang perlu diperhatikan adalah karakter produk yang akan di tonjolkan dan karakter segmen target audience nya. Peran huruf dan tipografi sangat penting dalam penyampaian informasi, sehingga perlu mengenali bentuknya, mengetahui dan memahami karakternya, dan memanfaatkan potensi kekuatannya.

Pada perancangan ini, tipografi yang digunakan adalah *Brush* tipografi mengingat kaligrafi cina lebih mengacu pada tulisan yang digores dengan kuas sehingga lebih menagacu pada tema perancangan.



Gambar 2.17. Typographic Anatomy

Sumber : Learn.g2.com

II.4.6 Packaging

Kemasan adalah suatu objek yang dibuat dengan gabungan ilmu, seni dan teknologi. Menurut profesor Kotler dan Amstrong (2012) mendefinisikan bahwa “*packaging involves designing and producing the container or wrapper for a product*” yang artinya adalah proses kemasan melibatkan kegiatan mendesain dan memproduksi, fungsi utama dari kemasan itu sendiri adalah untuk melindungi produk agar tetap terjaga kualitasnya. Fungsi lainnya adalah sebagai perantara.

II.4.4. Sumber Cerita Wayang Potehi

II.4.4.1. Novel Cerita Sun go Kong atau Journey To The West

- A. Judul Cerita : *Sun Go Kong* Legenda Kera Sakti
- B. Cerita oleh : Yan Widjaya
- C. Penerbit : PT Gramedia Pustaka Utama
- D. Tahun terbit : 2015
- E. Desain Kaver : Hadi S.

Cerita ini adalah cerita kuno populer dalam khazanah budaya Tiongkok dan menjadi salah satu cerita yang dipentaskan dalam pertunjukan Wayang Potehi.



Gambar 2.18. Novel Sun Go Kong Legenda Kera Sakti,
Salah satu dari cerita yang sering dibawakan saat wayang potehi dipentaskan
Sumber : ebooks.gramedia.com

II.4.4.2. Cerita Singkat *Sun go Kong* atau *Journey To The West*

Tong Sam cong dan ketiga muridnya *Sun Go Kong*, *Tie Pat Kai* serta *Wu Ching* dari Kotaraja *Tiang an* di *Tionggoan* (negeri Tengah di pedalaman Tiongkok) sampai ke India dengan melewati banyak negara sungai, rawa, bukit, gunung, lebih dari 18000 Li alias 9000 km perjalanan itu dilakukan dengan berjalan pada abad ke-7 era Dinasti Tang atau Ahala Tong berkuasa (618 sampai dengan 907). *Sun Go Kong* adalah nama si kera sakti bersenjata toya emas *Kim-Ko pang*, berbobot 13.500 Kati atau 8100 kg, tongkat Sakti yang kondisi normalnya sebesar alu ini bisa berubah bentuk sesuai kehendak sang majikan. Bila sedang tidak digunakan tongkat ini bisa memperkecil lebih kecil dari pada jarum, seringan tusuk gigi dan diselipkan di telinga kanannya.

Tong sam Chong baru berusia 20 tahun, sejak bayi ia hidup di kelenteng dan setelah remaja menjadi seorang Padri. Ia menyanggupi misi dari Kaisar *Tong-thay-cong Lie Si-bin* untuk melakukan perjalanan yang penuh kesulitan ke tanah Barat. dengan tubuhnya yang lemah, tidak bisa bela diri, dan kebiasaannya hanya berdoa dan membaca ayat-ayat sutra. Berhati lemah tapi suci, ia akan membiarkan nyamuk menggigit lengan dan menghisap darahnya sampai kenyang.

Tie Pat Kai sang murid kedua berkepala babi, bermoncong panjang, berdaun telinga lebar, bertubuh manusia tinggi 180cm bobotnya 120kg dengan perut buncit nafsu makannya luar biasa ia gemar menggoda wanita senjatanya adalah penggaruk bergigi sembilan.

Wu Ching si murid ketiga adalah siluman lumpur rawa tingginya 2 Meter tegap, kekar, berkulit hitam, berambut gondrong dengan wajah penuh kumis dan brewok. bertubuh kuat

tapi pendiam karena bicaranya agak Gagap senjatanya adalah sebatang tongkat pusaka. Setelah 800 li telah dilewati dengan selamat tak kurang suatu apa kecuali sol sepatu mereka yang semakin menipis. Sang Guru dan ketiga muridnya, juga si kuda putih merasa bersemangat penuh. hati riang, kaki ringan melangkah titik mereka berkeyakinan tujuan akhir telah semakin dekat setidaknya Dua pertiga perjalanan sudah dilalui. Namun perjalanan mereka masih dipenuhi petualangan yang menanti.

Selain itu, tokoh dalam kisah *Cerita Sun go Kong atau Journey To The West* mempunyai karakter yang menggambarkan sifat buruk manusia, tokoh pertama adalah *Sun Go Kong*. *Sun Go Kong* merupakan tokoh yang sangat sakti. Tapi karena kesaktiannya, dia selalu merasa sombong. Dia juga egois dan keras kepala, tidak peduli dengan apa yang ada di sekitarnya, hanya peduli dengan tujuannya agar tercapai. *Sun Go Kong* juga merupakan gambaran dari pikiran manusia yang liar, sulit dikontrol. Dan satu sifat buruk lagi adalah kebencian (dosa). *Sun Go Kong* selalu ingin menghabisi semua siluman yang ada di depannya tanpa berpikir panjang.

Kedua adalah tokoh *Tie Pat Kai*. *Tie Pat Kai* adalah tokoh yang sangat dimabuk asmara. Hobinya adalah menggoda setiap wanita yang dilewatinya, ungkapan yang sering diucapkannya adalah "Begitulah cinta, deritanya tiada akhir". *Pat Kai* diliputi oleh kesenangan batin, dipenuhi oleh hawa nafsu sehingga setiap bertemu wanita, air iurnya selalu keluar mengalir deras dari mulutnya. hahaha. Satu sifatnya lagi adalah keserakahan (lobha). Gambaran keserakahannya dapat dilihat dari besar perutnya. *Pat Kai* selalu ingin mendapatkan porsi lebih dari *Go Kong* dan *Wu Ching*.

Ketiga adalah tokoh *Wu Ching*. *Wu Ching* merupakan tokoh yang menggambarkan kebodohan batin. Dia tidak mempunyai pengetahuan banyak. seringkali dia dimanfaatkan oleh *Pat Kai* yang

serakah untuk melakukan apapun, untuk hal yang sepele seperti “*Wu Ching*, ambilkan minum untuk guru!”, “*Wu Ching*, tolong carikan makanan!”.

Terakhir adalah Biksu Tong yang merupakan gambaran seorang manusia. Beliau didampingi oleh tiga makhluk dengan masing-masing memiliki sifat; kebencian, keserakahan, kebodohan seperti gambaran sifat buruk pada manusia.

II.4.4.3. Warna-warna pada Wayang Potehi

Dalam kebudayaan Tionghoa sendiri setiap warna memiliki filosofisnya sendiri. Dan dalam tradisi Tiongkok, terdapat lima elemen penting, yakni air, api, kayu, logam, dan tanah. Jika sesuai dengan urutan, warna yang mewakili kelima elemen tersebut adalah, hitam, merah, biru-hijau, putih, dan kuning. Warna dalam teropongan Cina, dikutip dari *The World of Chinese* dijelaskan sebagai berikut (Darmawan. 2015):

1. Putih

Warna putih dalam budaya Cina ternyata melambangkan kematian, nasib buruk, kegagalan dan kebodohan. Sejak jaman dahulu, putih merupakan warna dominan yang ditampilkan di pemakaman Cina. Secara harfiah, warna putih merupakan orang-orang yang memiliki kecerdasan lebih rendah atau idiot.

2. Hitam

Warna hitam melambangkan keagungan, kesetaraan, keadilan dan kesungguhan. Dalam drama tradisional Cina, aktor yang wajahnya di cat hitam, memainkan peran karakter yang benar dan adil. Biasanya sebagai hakim.

3. Merah

Warna merah melambangkan antusiasme, semangat dan

keberuntungan. Pernikahan tradisional Cina dianggap menguntungkan untuk pengantin perempuan. Sedangkan pengantin pria melambangkan mengantisipasi kebahagiaan.

4. Kuning

Warna Kuning melambangkan kesetiaan, kesungguhan dan kesucian. Dalam masyarakat Cina jubah naga berwarna kuning merupakan tempat persembunyian resmi kaisar feodal. Kuning juga merupakan simbol dari kekuasaan kekaisaran serta kedaulatan.

5. Hijau

Warna hijau melambangkan kehidupan, perdamaian, vitalitas. Hijau memiliki konotasi pada kedua budaya, Cina dan Barat. Warna ini muncul dalam ungkapan Cina yang berhubungan dengan pertanian.

Dari penjelasan teori-teori diatas, dapat disimpulkan bahwa Parancangan *Board Game* Ular Tangga sebagai media pengenalan kembali kesenian wayang potehi melalui cerita klasik *Sun Go Kong* atau Kera Sakti adalah sebagai media pembelajaran yang sekiranya akan efektif untuk diterapkan kepada anak usia 8 -11 tahun dengan mempertimbangkan media yang menyenangkan namun tetap mengedukasi anak.

Sedangkan permainan ular tangga dianggap menjadi permainan yang bisa disandingkan dengan kisah *Sun Go Kong* karena memiliki satu tujuan dan mempunyai cara bermain yang sederhana dan bisa dimainkan anak-anak. Kisah *Sun Go Kong* dipilih sebagai landasan permainan karena kisah klasik ini cukup familiar dengan masyarakat, tokoh-tokoh seperti *Sun go Kong*, *Tie Pat kay*, *Tong sam cong* dan *Wu Cheng* terkenal dan melekat dalam ingatan

namun tidak banyak yang tahu bahwa cerita ini juga di pertunjukan dalam Wayang Potehi dan Visualisasi dalam permainan ini akan mengenalkan tentang perwujudan tokoh-tokoh cerita dalam wujud Wayang Potehi tersebut. Warna-warna yang dipilih juga adalah warna yang dominan dan khas dengan budaya Tionghoa sehingga lebih terikat dengan tema perancangan.

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Dwi Saryono". The signature is fluid and cursive, with a long horizontal stroke at the end.