

PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA

Daffa Rifky Farnandi¹, Nanang Ganda Prawira², Gumilar Pratama³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat, 40154

Correspondence

Email: ¹daffarifkyfarnandi@gmail.com, No. Telp:

²nananggandaprawira62@upi.edu,

³gumilarpratama@upi.edu

Submitted: 25 Desember 2023 Accepted: 27 Desember 2023 Published: 14 Januari 2024

Abstrak

Manusia merupakan makhluk hidup yang mengalami perkembangan. Perkembangan ini perlu diperhatikan semenjak manusia sedang dalam usia yang masih muda. Usia muda yang dimaksudkan adalah usia 6-10 tahun atau yang biasa disebut dalam dunia pendidikan adalah usia sekolah dasar. pada perkembangannya anak usia sekolah dasar sudah berfikir secara operasional yang diperlihatkan dengan kemampuan anak dalam mengklasifikasi benda-benda disekitarnya. Anak usia sekolah memiliki kecenderungan belajar yaitu Konkret, Integratif dan hierarkis. Makna konkret dapat dilihat sebagai bentuk pembelajaran yang memiliki bentuk yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba dan diotak-atik dengan pemanfaatan lingkungan yang dijadikan sebagai sumber pembelajar yang dapat dimaksimalkan demi hasil pembelajaran yang baik namun anak masih belum memiliki kematangan dalam mengambil informasi yang baik dan buruk. Perkembangan anak ini penting untuk diperhatikan oleh orang tua agar anak dapat berkembang dengan baik. Untuk itulah diperlukan sebuah media yang dapat mengasah keterampilan anak sekaligus menjadi peranan orang tua dalam membimbing anaknya. media yang tepat untuk memecahkan masalah ini ialah dengan pembuatan buku ilustrasi anak. Buku ilustrasi memungkinkan para orang tua untuk membimbing anaknya dalam memberikan pemahaman serta memungkinkan adanya pola berpikir kreatif pada anak.

Kata Kunci: anak usia dasar, kreatif, orang tua.

Abstract

Humans are living creatures that will through development. This development needs to be considered since humans are still at a young age. The young age referred to is the age of 6-10 years or what is commonly referred to in the world of education as elementary school age. In its development, elementary school-aged children are already thinking operationally which is shown by the child's ability to classify objects around them. School-age children have a tendency to learn, namely concrete, integrative and hierarchical. Concrete meaning can be seen as a form of learning that has a form that can be seen, heard, smelled, touched and tampered with by using the environment as a source of learning that can be maximized for good learning outcomes but children still do not



have the maturity to take good and bad information. It is important for parents to pay attention to the child's development so that the child can grow well. For this reason, there's a need of media that can hone children's skills as well as the role of parents in guiding their children. The right media to solve this problem is by making children's illustration books. Illustrated books allow parents to guide their children in providing understanding and allow creative thinking patterns in children.

Keywords: *Elementary school-aged, creative, parents.*

A. Pendahuluan

Manusia merupakan makhluk hidup yang terus mengalami proses perkembangan selama masa hidupnya. Dalam proses perkembangan ini manusia memerlukan asupan pengetahuan dan perlu adanya pengasahan keterampilan yang banyak agar dapat mengembangkan dirinya menjadi manusia yang bermanfaat bagi dirinya dan juga sebagai individu untuk memenuhi tuntutan sebagai makhluk sosial berupa memberikan kontribusi bagi masyarakat luas. Kemampuan untuk berkontribusi ini memerlukan keterampilan dalam memahami permasalahan-permasalahan yang ada dengan berpikir kreatif. Dikutip dari haloedukasi.com, berpikir kreatif merupakan suatu metode berpikir yang tidak melebihi dari kapasitas pemikiran seorang individu. yang mana dalam pola pikir kreatif ini seorang individu diberikan kemampuan untuk dapat menggabungkan berbagai ide dan konsep untuk dijadikan suatu hal yang benar-benar baru, layak, dan fungsional. Kemampuan berpikir kreatif ditentukan dengan seberapa besar kemampuan kognisi dan motorik seseorang. Kognisi secara etimologis berasal dari bahasa Latin, yaitu *cognoscere* yang memiliki arti “mengetahui” yaitu kognisi sebagai suatu proses mental seorang individu menyadari dan mempertahankan hubungan dengan lingkungannya baik lingkungan dalam maupun lingkungan luarnya (fungsi mengenal).

Dalam landasan teori yang dikemukakan (Istiqomah & Suyadi, 2019) mengatakan bahwa anak pada usia sekolah dasar (7-11 tahun) sudah memandang dunia secara objektif dan sudah berfikir secara operasional yang diperlihatkan dengan kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda-benda disekitarnya. Anak usia sekolah memiliki kecenderungan belajar secara Konkret, Integratif dan hierarkis. Makna konkret dapat dilihat sebagai bentuk pembelajaran yang memiliki bentuk yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba dan diotak-atik dengan pemanfaatan lingkungan yang dijadikan sebagai sumber pembelajar yang dapat dimaksimalkan demi hasil pembelajaran yang baik. Pada usia ini pun perkembangan motorik anak sudah lebih terkoordinasi dengan baik. Anak-anak bisa mengendalikan otot-otot dan gerakan tubuhnya dengan baik.

Memahami perkembangan anak merupakan sebuah kewajiban orang dewasa terutama orang tua dari anak dalam memenuhi kebutuhan perkembangan anaknya. Banyak kegiatan yang bisa dilakukan untuk mengasah kognitif dan motorik pada anak, salah satunya dengan mengenalkan anak pada permainan edukatif.

Menurut Khobir (2009) permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dalam mendidik menggunakan permainan edukatif diperlukannya kesesuaian antara usia pemain, jenis permainan, tempat dan aspek pendidikan apa yang ingin dicapai.

Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukannya sebuah media visual yang dapat mengenalkan kepada permainan edukatif. Salah satu media edukatif yang efektif untuk saat ini adalah buku berupa ensiklopedia yang berisikan tentang permainan sunda. Ensiklopedia memuat berbagai macam informasi yang bisa dijadikan pedoman permainan sunda yang dapat mengembangkan kognitif anak.

B. METODE

Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berguna untuk menghasilkan penemuan yang tidak didapatkan melalui data statistik (Denizin dan Lincoln, 1994). Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dan dapat digunakan untuk meneliti aspek sosial dalam masyarakat.

Teknik Analisis data

Dalam perancangan ini, teknik analisis data yang digunakan adalah:

1. Reduksi Data

Data yang telah diperoleh kemudian dirangkum dan diperkecil lagi kedalam poin-poin penting untuk didapatkan inti dari data yang akan diolah pada tahap selanjutnya.

2. Verifikasi data

Data yang sudah dibuatkan kedalam teks narasi akan diambil sebuah kesimpulan data yang akan digunakan dalam menjawab permasalahan yang sudah dirumuskan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses perancangan buku ensiklopedia memerlukan sebuah metode yang bisa mejadikan buku ini sebagai media yang efektif. Metode yang perancang gunakan yaitu

menggunakan proses design thinking karena design thinking dapat mencakup seluruh aspek perancangan. Dalam proses design thinking terdapat 5 tahapan yakni empathize, define, ideate, prototype, dan test.

1. Empathize

Dalam tahap empathize, merupakan tahap dimana pola permasalahan dipusatkan dan dijabarkan untuk didapatkan gambaran lengkap tentang permasalahan atau ide yang akan dibangun.

Perembangan anak sangat penting untuk diperhatikan agar sang anak dapat tumbuh menjadi seorang dewasa yang matang secara mental. Pertumbuhan seorang anak diawali oleh dari pendidikan yang diberikan oleh orang tua sang anak. Pola pertumbuhan pemikiran anak perlu diberi asupan yang cukup agar anak dapat mengaktifkan kerja otak yang maksimal.

1) Segmentasi Masyarakat

Demografis

Usia:

Orang tua 21-30.

Anak-anak 6-12 tahun.

Psikografis:

Orang tua muda yang sudah memiliki anak minimal berusia 6 tahun yang sangat memerhatikan perkembangan anaknya.

Geografis:

Buku ini ditargetkan untuk anak diseluruh indonesia karena buku ini menggunakan bahasa indonesia yang menjadi bahasa nasional di indonesia. Namun fokus utama daerah yang menjadi target perancangan ini adalah di Bandung karena warga bandung lebih familiar dengann keberadaan permainan tradisional sunda.

2. Define

Setelah target ditentukan, proses define merupakan tahap perancang menemukan inti permasalahan berdasarkan data yang sudah diperoleh sebelumnya. Hal yang menjadi permasalahan di dalam prancangan ini adalah bagaimana buku ini bisa mengkomunikasikan bahwa buku ini perlu untuk dimiliki oleh setiap orang tua dan anak. Perancang memiliki beberapa poin penting yang menjadi kunci dalam komunikasi buku yang efektif:

1. Buku harus menarik bagi anak
2. Buku harus bisa mendapatkan kepercayaan orang tua

3. Ideate

Teknik penggambaran

Anak usia sekolah dasar merupakan masa dimana anak sedang sangat aktif dalam berimajinasi. Namun dalam berimajinasi diperlukan pengawasan yang cukup agar anak tidak terpapar hal yang bersifat negatif seperti ilustrasi kekerasan. Pada dasarnya anak lebih suka dengan buku yang memiliki komposisi gambar lebih banyak dibandingkan tulisan. Anak senang mengimajinasikan dirinya berada dalam cerita yang ada pada buku. Maka dari itu peran ilustrasi sangat penting dalam memacu anak untuk berimajinasi.

Untuk itu perancang menggunakan teknik ilustrasi kartun. Teknik ilustrasi kartun memungkinkan perancang untuk memberikan komunikasi yang efektif karena bentuk penyederhanaan bentuk aslinya dengan memunculkan keunikan yang menjadi ciri khas dari bentuk aslinya.

Menggunakan psikologi orang tua

Gaya beli seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor yang unik tiap individunya seperti pengalaman pribadi, bisikan teman, situasional, spontan atau terencana, dsb. Disini perancang berusaha mencoba untuk menghadirkan faktor yang sangat interpersonal dalam memicu emosi pembeli, yakni dengan cara menghadirkan familiaritas yang biasa dikenal sebagai nostalgia.

Target ideal orang tua yang perancang butuhkan adalah golongan orang tua yang lahir sekitar di tahun 90-an. Hal ini sangat penting untuk dipahami karena di tahun 2024

ini golongan anak 90-an sudah meukupi usia ideal menikah menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) yaitu pria dengan usia 25 tahun dan wanita 21 tahun.

Dari oarng tua dengan kelahiran 90-an ini, perancang mencari fenomena nostalgia apa yang dialami para orang tua keka masa kecilnya dulu. Jika melihat dari artikel berita yang beredar saat ini banyak sekali yang menghubungkan tahun 90-an hingga era awal tahun 2000 dengan tayangan masa-masanya kartun di pertelevisian di indonesia. Salah satu kartun yang sering dijumpai adalah kartun doraemon.

Untuk itu perancang mencoba menghadirkan familiaritas buku ini dengan menghadirkan kembali komposisi karakter seri pada kartun doraemon dengan menyesuaikan visualnya dengan anak indonesia.

4. Prototype

Perancangan karakter

Seperti yang sudah disinggung sebelumnya bahwa karakter yang dimunculkan disini memiliki nilai nostalgia sebagai bentuk provokasi emosi beli orang tua.

Dalam kartun Doraemon terdapat 5 karakter utama dalam cerita. Yakni, Doraemon, Nobita Nobi, Takeshi Gouda, Suneo Honekawa, dan Shizuka Minamoto yang mana bisa disebut 5 sekawan. Namun representasi doraemon pada buku ini tidak dihadirkan dengan tujuan agar orang tua yang dapat berperan sebagai Doraemon yang dapat menuntun anaknya dalam membaca.



Konsep Karakter

Sumber: Dokumentasi Pribadi

5. Test

Rancangan buku akan diuji coba pada target audiens untuk diuji kelayakannya.

D. Kesimpulan

Anak usia dasar adalah usia anak yang perlu diperhatikan karena perkembangan pada anak usia ini dapat menentukan masa depan sang anak. Orang tua perlu memerhatikan kebutuhan perkembangan anak karena orang tua berperan sebagai pendidik awal anak. Untuk itu diperlukan media yang bisa mengenalkan anak pada permainan edukatif yang berisikan permainan yang baik untuk tumbuh kembangnya. Buku ensilopedia ini diharapkan bisa menjadi solusi orang tua dalam memilih buku yang akan dibaca oleh anak.

E. Referensi

- Albi, Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). Metodologi penelitian kualitatif. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Hakubun, L. D. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Cerita. *Perancangan Buku Ilustrasi Cerita*, 1(1), 70–71.
- Istiqomah, H., & Suyadi, S. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus Di Sd Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta). *El Midad*, 11(2), 155–168. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1900>
- Janitra, F., S, A. A., & Kartaatmadja, H. (2018). *Perancangan Buku Ilustrasi Mitigasi Gempa untuk Anak Usia 7-12 Tahun*. 21.
- Lestari, R., Aditya, D. K., Studi, P., Komunikasi, D., Kreatif, F. I., Telkom, U., & Ilustrasi, B. (2018). *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG SEJARAH ONDEL – ONDEL BETAWI DESIGNING ILLUSTRATION BOOK ABOUT HISTORY OF ONDEL - ONDEL*. 5(3), 1522–1530.
- Ode, W., Arisanti, L., Sopandi, W., & Widodo, A. (2016). *ANALISIS PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SD MELALUI PROJECT BASED LEARNING*
- Tanzilia, H. (2014). *Peenciptaan Buku Ilustrasi Berbasis Pop Up Sebagai Upaya Memperkenalkan Produk Budaya Lokal Bagi Anak-Anak*
- BKKBN: Umur Ideal menikah lelaki 25 tahun dan perempuan 21 tahun. (16 Agustus 2023). antaranews.com.
<https://www.google.com?amp/s/m/antaranews.com/amp/berita/3684639/bkkbn-umur-ideal-menikah-lelaki-25-tahun-dan-perempuan-21-tahun>