

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap makhluk hidup dalam kesehariannya membutuhkan komunikasi, hal itu menjadi suatu kebutuhan dasar manusia. Dalam pengertiannya, komunikasi adalah pertukaran aliran informasi dan ide-ide dari satu orang, dengan melibatkan pengirim memancarkan ide dan menginformasikan suatu hal kepada orang lain. Sehingga, penerima/orang yang menjadi lawan bicara dapat memahami yang ingin disampaikan. Komunikasi akan lebih efektif jika penerima memahami yang telah diberikan oleh komunikator. Komunikasi juga dapat diartikan sebagai proses penyampaian pesan (*Informasi/ message*) dari komunikator/sumber kepada komunikan.

Penerima melalui media tertentu untuk menghasilkan efek/ tujuan tertentu dengan mengharapkan *feedback/* umpan balik. Didasarkan pada "semua manusia dilandasi kapasitas untuk menyampaikan maksud, hasrat, perasaan, pengetahuan dan pengaiaman dari orang yang satu kepada orang yang lain". (Moor, 1993). Komunikasi massa merupakan salah satu dari komunikasi yang berfungsi menyampaikan pesan, informasi, gagasan dan sikap kepada komunikan yang beragam dalam jumlah yang banyak dengan menggunakan media massa. Pada dasarnya

komunikasi massa merupakan komunikasi yang disalurkan lewat media massa (media cetak dan elektronik).

Dalam komunikasi massa, media massa menjadi otoritas tunggal yang menyeleksi, memproduksi pesan, dan menyampaikannya pada khalayak. Fungsi dari Komunikasi itu sendiri “Penerusan atau pewarisan sosial dari satu generasi kegenerasi selanjutnya” (M. Husseyn Umar, 2000). Komunikasi massa berproses pada level budaya massa sehingga sifat-sifat komunikasi massa sangat dipengaruhi oleh budaya massa yang berkembang di masyarakat saat proses komunikasi berlangsung. Dengan demikian, maka budaya massa dalam komunikasi massa memiliki karakter.

Media massa merupakan alat yang ampuh dalam penyampaian pesan dari berbagai sumber dengan pengolahan tertentu kepada khalayak. Dalam penyampaiannya diperlukan alat atau sarana guna menyampaikan isi pesan yang dimaksud. Ada berbagai macam media yang dapat digunakan. Diantaranya, media cetak (surat kabar, koran, majalah, poster, dll), media audio (radio, dsb), dan media audio visual (televisi, dll). Media massa merupakan bagian dari salah satu “faktor lingkungan yang mengubah perilaku khalayak melalui proses pelaziman klasik, pelaziman operan atau proses imitasi (belajar sosial)” (Tommy Suprpto, 2009). Dua fungsi dari media massa adalah memenuhi kebutuhan akan fantasi dan informasi.

Media cetak merupakan suatu media yang bersifat statis dan mengutamakan pesan-pesan visual. Media cetak merupakan dokumen atas segala dikatakan orang lain dan rekaman peristiwa yang ditangkap oleh jurnalis dan diubah dalam bentuk kata-kata, gambar, foto dengan tata warna, halaman yang beragam, dsb. Keunggulan media ini ialah menyampaikan sebuah informasi secara detail dan terperinci. Dari semua itu “media cetak akan bertahan hidup bahkan akan tetap berkembang sekalipun menghadapi saingan media lainnya, asalkan tanggap akan perubahan dan mampu menyesuaikan serta menguasai perubahan. Inovasi dan adaptasi” (Jakob Oetama, 2003). Media cetak diklasifikasikan menjadi beberapa jenis yaitu majalah, buku, flyer, poster dll.

Buku merupakan kumpulan kertas atau bahan yang dijilid menjadi satu dan salah satu ujungnya terdapat tulisan ataupun gambar. Setiap isi pada lembaran kertas disebut sebuah halaman. Kehadiran buku sebagai media massa dapat memberikan pengaruh bagi khalayak yang membaca dan menarik untuk dikaji. Hal ini dapat dilihat ketika seorang pengarang atau penulis menyusun semua isi pikirannya ke dalam buku yang ia tulis. Sehingga hal yang ingin ia sampaikan akan benar-benar dapat ditangkap dengan baik oleh pembacanya. Buku dinilai cukup mengandung semua komponen dari sebuah media komunikasi. Komunikatornya pengarang/ penulis, pesan berupa isi dari buku itu, medianya berupa buku itu sendiri dan komunikan tentu saja konsumen yang membaca buku tersebut.

Kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang didalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat oleh seseorang sebagai anggota masyarakat. Kebudayaan jika dimaknai secara bebas adalah “budaya sebagai perilaku” (Mudji Sutrisno, 2005) hasil cipta manusia, yang dilandasi dari kebiasaan, kepedulian yang dibangun dengan sentuhan karya seni, yang bertujuan menunjukkan eksistensi sebuah komunitas masyarakat. Kebiasaan-Kebiasaan ini berlangsung sejak lama dan diteruskan dari generasi ke generasi hingga sekarang ini.

Ketika budaya tumbuh pada sebuah komunitas/ lingkungan di masyarakat, maka masing-masing anggota masyarakat wajib memelihara budaya tersebut agar identitasnya tak luntur. “Kebudayaan dapat diinterpretasikan sebagai sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat” (Solo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi, 2004). Hal ini tentulah membuat kita sebagai warga negara Indonesia yang kaya akan nilai-nilai budaya turut merasa bangga. Serta bersemangat untuk melestarikan kebudayaan Indonesia yang telah ada sejak zaman dahulu hingga sekarang. Agar kebudayaan dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya tidak hilang begitu saja. Salah satu tradisi budaya Indonesia adalah permainan tradisional anak.

Permainan merupakan suatu aktivitas salah satu karya budaya yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang

dapat membentuk proses kepribadian dan membantu anak dalam menumbuhkan perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Dunia anak-anak adalah dunia bermain dan belajar. Permainan merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Permainan tradisional merupakan segala bentuk permainan yang telah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Biasanya permainan tradisional yang tumbuh dan berkembang dalam suatu masyarakat mencerminkan warna kebudayaan setempat atau dikatakan sebagai budaya lokal.

Pada dasarnya permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap kejiwaan, refleksi, kesabaran, keseimbangan, keakraban dengan alam, kemampuan motorik, dan memahami nilai-nilai kehidupan sosial anak dikemudian hari. Dari manfaat yang dihasilkan dalam permainan tradisional memungkinkan timbulnya inisiatif, kreativitas anak untuk menciptakan dan inovasi untuk memproduksi sendiri. Tidak seperti permainan modern yang lebih banyak dirancang untuk dimainkan sendiri, permainan tradisional melibatkan interaksi banyak anak. Itu sebabnya permainan anak-anak sekarang lebih individual dan sulit untuk bersosialisasi.

Permainan tradisional sebagai salah satu kebudayaan bangsa yang harus senantiasa terjaga keutuhan dan kelestariannya dari pengaruh

masuknya budaya asing yang ada. Mengingat zaman sekarang yang semakin maju dengan adanya teknologi-teknologi canggih, saat ini banyak sekali bermunculan permainan yang semakin beraneka ragam, baik ditinjau dari bentuk/ wujud dan teknologi yang dipakai. Bahkan tak jarang permainan virtual dengan bantuan teknologi komputer bernuansa kekerasan yang pada intinya tidak mendidik.

Seiring dengan kemajuan tersebut telah membawa dampak terkikisnya aneka permainan/ dolanan tradisional yang selama ini membudaya pada kalangan anak Indonesia. Kalaupun ada hanya sedikit sekali yang masih memainkan permainan tradisional itu dibandingkan dengan masyarakat yang lebih sering menggunakan media elektronik/ permainan berteknologi canggih. Saat ini permainan tradisional anak seakan tergantikan oleh permainan modern seperti *video games, play station dan game online*.

Mengingat merajalela permainan serba elektronik didukung teknologi canggih maka perlu didedikasikan dalam sebuah buku untuk memberikan wawasan pada masyarakat. Dimulai dari mengajarkan dan memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak bahwa permainan tradisional perlu diupayakan pelestariannya. Buku ini tidak hanya menyampaikan informasi dan ilmu, tetapi disertai visual gambar yang menarik. Sehingga, para pembaca mau ikut serta melestarikan permainan tradisional anak. Berdasarkan uraian diatas maka perlu adanya suatu buku yang berisikan tentang segala hal yang berkaitan dengan

permainan tradisional anak, dari situlah maka penulis ingin membuat sebuah buku tersebut sebagai karya Tugas Akhir dalam menyelesaikan studi program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Esa Unggul.

1.2 Penegasan Makna Judul

Untuk menghindari makna-makna yang tidak relevan dengan Tugas Akhir ini, maka perlu adanya penegasan dari setiap kata yang terkait dengan judul Tugas Akhir. Uraianya sebagai berikut:

- Perancangan :merupakan sebuah proses tindakan kajian mengenai penentuan kerangka dasar kegiatan pengumpulan informasi terhadap objek yang akan diteliti.
- Buku :kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu yang pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar yang menceritakan suatu proses atau informasi.
- 12 :Jumlah permainan yang akan dibahas dan diteliti dalam buku ini.
- Permainan Tradisional :Permainan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral,

dan emosional. Tradisional adalah sebagai sesuatu yang mengarah pada kebiasaan masyarakat setempat dalam melakukan aktivitas kehidupan. Dari pengertian kedua kata diatas dapat disimpulkan dan menghasilkan penggabungan kata yang menimbulkan kata baru. Permainan tradisional merupakan segala bentuk permainan yang telah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi.

Anak Indonesia

:Anak merupakan manusia berkisaran usia 4-14 tahun. Indonesia merupakan suatu Negara yang dilalui garis khatulistiwa dan memiliki banyak pulau dan nilai budaya terkandung. Dari pengertian kedua kata diatas dapat disimpulkan dan menghasilkan penggabungan kata yang menimbulkan kata baru. Anak Indonesia merupakan anak yang dilahirkan dan dibesarkan di Negara Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Agar pengertiannya tidak melebar jauh, tentu perlu adanya pembatasan masalah, sehingga nantinya penulis dalam melakukan

pembahasan tidak keluar jauh dari permasalahan utamanya. Oleh karena itu, penulis membuat batasan masalahnya hanya memfokuskan masalah 12 permainan tradisional anak, dengan media buku dalam penjabarannya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dapat dijabarkan sebagai berikut: bagaimana proses pembuatan buku yang memvisualisasikan tentang Permainan Tradisional Anak sehingga masyarakat tertarik untuk membacanya?

1.5 Asumsi Dasar

Dalam perancangan buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia, asumsi yang didapat adalah bagaimana proses pembuatan sebuah buku yang memvisualisasikan permainan tradisional anak Indonesia. Penciptaan buku ini merupakan sebagai upaya untuk memberikan wawasan kepada masyarakat pada umumnya tentang permainan tradisional anak Indonesia yang kalah posisinya dalam merebut pasar karena pengaruh berkembangnya teknologi canggih yang ada. Serta memberitahukan bahwa berbagai macam manfaat yang bisa didapatkan dari bermain ke-12 permainan tradisional, misalnya mengajarkan nilai sosial budaya, gotong royong, mencerdaskan motorik anak, dan lain-lain.

Selain itu penulis juga berasumsi bahwa kurangnya peminatan dan upaya pelestarian terhadap permainan tradisional anak pada zaman sekarang, baik dari orangtua maupun anak-anaknya, sebagian beranggapan bahwa permainan tradisional anak sulit untuk dilakukan, bahkan dianggap sudah ketinggal zaman. Sehingga anak-anak zaman sekarang lebih cenderung memilih *game online* untuk dimainkan, dan peran serta pemerintah yang kurang maksimal dalam upaya pelestarian dan pengembangan budaya permainan tradisional anak Indonesia.

1.6 Tujuan

Tujuan penulis ingin membuat buku bertemakan Permainan Tradisional Anak ialah sebagai berikut:

- (1) Sebagai syarat kelulusan dan perolehan gelar kesarjanaan dari Program Studi Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul.
- (2) Menggunakan segala kemampuan yang didapat selama menempuh pendidikan di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Industri Kreatif Universitas Esa Unggul dan dibentuk dalam penciptaan tugas akhir ini, hingga nantinya karya tersebut dapat bermanfaat bagi masyarakat khususnya dan pada instansi pendidikan pada umumnya.
- (3) Sebagai sarana apresiasi masyarakat dengan mengajak para orang tua untuk sadar dan peka dalam mendidik serta mengajarkan anak

mereka tentang pengenalan dan pengetahuan permainan tradisional Indonesia. Serta memperkenalkan beragam permainan tradisional anak Indonesia.

1.7 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari pembuatan buku budaya bertemakan permainan tradisional ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1.7.1 Manfaat Bagi Institusi

Manfaat bagi institusi ialah sebagai tolak ukur mahasiswa dalam memahami teori dan praktik yang diterapkan dalam karya nyata seperti Tugas Akhir ini, menambah wawasan pengetahuan bagaimana cara membuat suatu desain buku budaya yang menarik, kreatif, serta membuat promosi yang baik, dan efektif yang benar-benar dapat dipergunakan nantinya, dan juga menambah wawasan budaya dan ilmu mengenai permainan tradisional anak. Bagi mahasiswa lainnya mendapatkan banyak ilmu mengenai penyampaian pesan secara verbal dan visual.

1.7.2 Manfaat Bagi Perusahaan

Manfaat bagi perusahaan ialah menambah koleksi buku yang berkaitan tentang budaya permainan tradisional anak di Indonesia yang diharapkan bagi pembaca lebih berminat untuk membeli buku tersebut.

Sehingga memberikan keuntungan bagi perusahaan penerbit buku yang bersangkutan.

1.7.3 Manfaat Bagi Masyarakat

Manfaat bagi Masyarakat adalah dapat memberikan wacana baru sebagai sumber informasi untuk mengingatkan masyarakat bahwa, mereka memiliki kesenian dan budaya yang patut dihargai, dilestarikan dan dipopulerkan, serta dapat menambah wawasan masyarakat luas mengenai permainan tradisional anak.

1.8 Metode Perancangan

Pada perancangan buku budaya ini metode perancangan berisi sebuah paparan deskriptif mengenai langkah-langkah dalam proses perancangan. Langkah-langkah ini meliputi metode pengumpulan data dan metode analisa data. Lebih lanjut, kerangka rancangan yang digunakan dalam proses perancangan buku ini diuraikan sebagai berikut:

1.8.1 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data terbagi menjadi tiga bagian berdasarkan pada bagaimana cara mendapatkan data-data yang pasti akan dibutuhkan oleh penulis dalam pembuatan karya tugas akhirnya, untuk lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

1.8.1.1 Data Lapangan

Dalam pengambilan data lapangan terdiri atas 2 jenis data yang digunakan antara lain :

- (a) Data Primer merupakan data yang diperoleh langsung di lapangan terhadap objek penelitian meliputi proses dan foto bermain permainan tradisional anak.
- (b) Data Sekunder adalah teori-teori yang terkait dengan perancangan buku budaya dari pustaka, baik berupa teori layout, teori fotografi ataupun hasil-hasil penelitian yang berhubungan langsung dengan tujuan penelitian.

(1) Data Observasi

Metode ini bertujuan untuk mengetahui keadaan target audience atau pasar dan sangat efektif sebagai dasar untuk menentukan pilihan media atau strategi perancangan yang tepat untuk mengangkat Permainan Tradisional Anak. Metode observasi dapat dilakukan dengan Teknik observasi langsung yaitu pengamatan dengan terjun langsung ke tempat anak-anak yang memainkan permainan tradisional. Data observasi yang dilakukan di Jalan Bukit Pakar Utara 26, Dago, Bandung, Jalan Sepatan Kidul, Tangerang, Banten, Jalan Gombol Paya, Jakarta Barat, Pasar Ikan dan Pasar Seni, Taman Impian Jaya Ancol, Jakarta Utara.

(2) Data Wawancara

Wawancara merupakan alat pengumpul data untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara dilakukan terhadap komunitas permainan tradisional anak di Indonesia, yaitu komunitas “HONG” atau budayawan pelestari permainan tradisional melalui media elektronik. Kegiatan wawancara memiliki beberapa tujuan, antara lain:

- a. Memperoleh, menginformasikan atau memperkuat fakta.
- b. Meningkatkan kepercayaan atas informasi yang diperoleh sebelumnya.

Wawancara dilakukan pada suatu komunitas permainan tradisional tanah Sunda yang dipimpin oleh bapak Zaini Alif yang juga sebagai pendiri Yayasan Pusat Kajian Mainan Rakyat Indonesia dan kampoeng Mainan “Pakarangan Ulin Dago”, seorang perupa seni grafis yaitu bapak Mansyur Mas’ud, seorang pelukis dekoratif yaitu bapak Ajat.

1.8.1.2 Data Kajian Literatur

Data Kajian literatur adalah data formal yang didapat atau dikeluarkan oleh sumber informasi, yang dikutip dan dimasukkan dalam suatu laporan hasil survey. Bisa berupa apa saja, artikel, buku, website dan lain-lain.

1. Media Cetak

Salah satu literatur yang digunakan penulis adalah buku yang berjudul Pengantar Ilmu Komunikasi Karya Wiryanto yang menjelaskan penjelasan secara detail tentang peranan penting dari komunikasi secara singkat. Selain itu data literatur yang dipakai penulis adalah buku yang menjelaskan tentang budaya yaitu buku yang berjudul *Teori-teori Kebudayaan* karya Mudji Sutrisno & Hendar Putranto yang menjelaskan kebudayaan secara kompleks. Dalam buku itu juga menjelaskan keberadaan budaya di Indonesia. Buku Teori Komunikasi karya Stephen W. Littlejohn, buku Pengantar Desain Komunikasi Visual karya Adi Kusrianto, buku Layout karya Suriyanto Rustan.

Gambar 1.1

COVER BUKU LAYOUT



Sumber: Anita Lioni, 2014

Dan untuk pembahasan permainan tradisional anak penulis menggunakan buku yang berjudul *Kumpulan Permainan Tradisional Anak* karya Aisyah Fad dan buku berjudul *Mainan dan Permainan Tradisional Sunda* karya Zaini Alif. Dalam buku itu menjelaskan arti, ilustrasi gambar,

nilai budaya, pentingnya berbagai macam permainan tradisional kebudayaan Indonesia serta daftar istilah-istilah dalam permainan. Beberapa literatur di atas belum semuanya disebutkan, karena pasti akan adanya penambahan-penambahan disaat penulis mengerjakan karya tugas akhir nanti. Literatur tersebut hanya menjadi salah satu atau beberapa dari bagian dari patokan dalam penulisan laporan dan penciptaan tugas akhir.

Gambar 1.2

COVER BUKU KUMPULAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK



Sumber: www.penebar-swadaya.net, diunduh 19 Agustus 2015 pukul 20.25 WIB

Gambar 1.3

COVER BUKU MAINAN & PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA



Sumber: Anita Lioni, 2015

2. Media Elektronik

Dalam media elektronik penulis mengacu pada televisi, internet dan data yang diambil bersumber dari website dimana media elektronik tersebut sebagai pelengkap dalam memberikan informasi mengenai konten buku yang akan penulis buat. Program feature yang ditayangkan Trans 7 dalam acara “Laptop si Unyil” dan “Bocah Petualang”. Serta acara Kick Andy yang membahas mengenai Museum Pendidikan Anak Kolong Tangga berkaitan dengan permainan tradisional Indonesia.

Beberapa website yang menjadi acuan adalah <http://www.kidnesia.com/Kidnesia/Potret-Negeriku/Warisan-Nusantara> dan <http://www.harianaceh.co.id/sosial/2014/08/07/20124/10-permainan-tradisional-anak-indonesia-yang-hampir-punah>. Data-data melalui media elektronik ini sangat diperlukan sebagai data acuan terkait dengan Perancangan Buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia.

3. Dokumentasi

Dalam data dokumentasi pengambilan dokumentasi kebanyakan menggunakan media foto yang merupakan komponen utama pada metode pengumpulan data ini, karena keindahan dan keaslian dari berbagai macam permainan tradisional anak dapat langsung terlihat dari foto yang ditampilkan. Dibawah ini adalah dokumentasi milik pak Syam (paman) dan Sinta (sahabat) yang dibagikan kepada saya:

Gambar 1.4

SALAH SATU PERMAINAN TRADISIONAL ANAK



Sumber: Syamsidar, 2014

Gambar 1.5

ANAK-ANAK BERMAIN



Sumber: Sinta Purbayanti, 2014

1.8.1.3 Data Kajian Karya Komunikasi Visual Acuan

Karya acuan yang nanti akan dijadikan sebagai contoh, pembandingan, sekaligus referensi data oleh penulis adalah karya yang memiliki nilai kredibilitas yang cukup, dikarenakan tugas akhir penulis adalah membuat buku bergaya de stijl. Karya acuan yang dipilih oleh penulis akan dijelaskan di paragraf berikutnya.

1. Alasan Pemilihan

Gambar 1.6

MONDRIAN



Sumber: www.haikudeck.com, diunduh 17 Maret 2015 pukul 10.21 WIB

Karya yang akan menjadi salah satu acuan penulis adalah layout isi buku “Mondrian” yang ditulis oleh Carl Blotkamp. Dalam buku tersebut tampilan layout yang dipadu dengan warna-warna primer serta pemanfaatan ruang menggunakan foto yang menarik perhatian pembaca. Oleh karena itu, penulis memilih buku ini sebagai acuan dalam penerapan warna-warna de stijl dan layout pada Perancangan Buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia.

Gambar 1.7

DE STIJL



Sumber: www.jessieprewitt.com, diunduh 17 Maret 2015 pukul 10.25 WIB

Berikutnya adalah poster bergaya de stijl yang dibuat oleh Rei Pash. Dalam poster terlihat permainan garis saling berpotongan yang memunculkan bidang sehingga menarik minat pembaca dan terkesan simple namun tetap menampilkan keindahan desain. Oleh karena itu, penulis memilih poster ini sebagai acuan dalam penerapan permainan garis pada Perancangan Buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia.

2. Keistimewaan

Gambar 1.8

MONDRIAN



Sumber: www.haikudeck.com, diunduh 17 Maret 2015 pukul 10.21 WIB

Menurut penulis yang menjadi keistimewaan dari buku karya Carl Blotkamp ini adalah pemanfaatan ruang hasil dari perpotongan garis yang menjadi bidang diisi dengan foto, yang membantu memperjelas tulisan dan menarik perhatian pembaca. Sehingga, penulis tertarik untuk mencontoh/ menjadikannya sebagai referensi desain dalam perancangan buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia.

Gambar 1.9

DE STIJL



Sumber: www.jessieprewitt.com, diunduh 17 Maret 2015 pukul 10.25 WIB

Dalam poster ini yang menjadi acuan penulis dilihat dari keistimewaannya dimana pada poster ini terdapat perpotongan garis dan bentuk layout yang menarik. Berdasarkan segi layout yang sangat kreatif, hal itu diharapkan bisa dijadikan referensi dalam Perancangan Buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia.

Dari kedua karya acuan diatas, memiliki teori terkait yang penulis kutip dari buku Gaya Desain Tinjauan Sejarah karya Wagiono Sunarto (P:108-109) dijelaskan ciri-ciri desain de stijl ialah “menggunakan elemen geometrik murni, garis dan bidang rektangular dan ‘rekta linear’ serta warna murni dan tipografi san serif yang bersih dan kuat, lugas, tegas, inovatif, dan efisien.”

1.8.2 Metode Analisa Data

Metode Analisa data yang dilakukan secara Kualitatif dengan mengambil kesimpulan dari data-data observasi, wawancara, survey,

pengamatan lapangan secara langsung. Pada dasarnya penerbitan buku digunakan untuk mempromosikan dan memperkenalkan permainan tradisional anak kepada masyarakat luas.

1.8.2.1 Metode Analisa Kualitatif

Metode Kualitatif analisa ini sifatnya deskriptif, penafsiran sangat ditekankan, induktif, berkesinambungan sejak awal hingga akhir, mencari model, pola, atau tema. Nilai, etika, dan moral peneliti melekat dalam proses penelitian.

1.8.2.2 Analisa SWOT

Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis pada Perancangan buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia.

1. *Strengths* (kekuatan)

Kekuatan yang dianalisis merupakan faktor yang terdapat dalam tubuh organisasi, proyek atau konsep bisnis yang ada. Kekuatan pada buku 12 permainan tradisional anak Indonesia ini terletak pada foto/ warna beberapa permainan tradisional anak dan merupakan sebuah warisan budaya Indonesia yang memiliki banyak manfaat yang terkandung.

2. *Weakness* (kelemahan)

Kelemahan yang dianalisis merupakan faktor yang terdapat dalam tubuh organisasi, proyek atau konsep bisnis yang ada. Kelemahan pada buku 12 permainan tradisional anak Indonesia terletak pada teknik pembuatannya yang tidak semenarik teknik *pop up* yang sekarang lebih mendominasi penjualan buku serta biaya produksi yang cukup mahal.

3. *Opportunities* (peluang)

Merupakan kondisi peluang berkembang di masa datang yang terjadi. Kondisi yang terjadi merupakan peluang dari luar organisasi, proyek atau konsep bisnis itu sendiri. misalnya kompetitor, kebijakan pemerintah, kondisi lingkungan sekitar. Peluang yang terdapat pada buku 12 permainan tradisional anak Indonesia terletak pada konten buku yang disajikan dengan lebih menarik karna disertai foto-foto dan pembahasan yang lugas. Serta menarik minat/ pasar internasional dengan menyajikan buku yang membahas tentang kekayaan warisan budaya Indonesia yang belum banyak diketahui masyarakat luas dan pesaing. Selain itu terdapat peluang bagi para penulis lainnya untuk membuat buku dengan tema yang sama.

4. *Threats* (ancaman)

Merupakan kondisi yang mengancam dari luar. Ancaman ini dapat mengganggu organisasi, proyek atau konsep bisnis itu sendiri. Dalam buku 12 permainan tradisional anak Indonesia perkiraan ancaman yang akan terjadi ketika buku ini terbit tanpa menggunakan hak cipta yang paten. Karena kemungkinan akan ditiru oleh pihak yang tidak bertanggung jawab dan ingin mengakui buku ini sebagai tradisinya. Serta ancaman dari lingkungan alam sekitar ialah semakin sempit dan sedikitnya lahan bermain bagi anak-anak, dikarenakan banyak gedung-gedung tinggi/ perumahan yang dibangun.

1.8.2.3 Sintesis

Sintesis merupakan penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam suatu bentuk yang menyeluruh. Sintesis disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh. "Cara berpikir sintesis membuat seseorang dapat memahami bahwa segala sesuatu dapat lebih bermakna dengan tidak hanya melihat esensi masing-masing kategori namun juga bagaimana keterkaitan antar kategori. Sehingga dapat membentuk makna yang lebih dalam tentang keberadaan masing-masing kategori yang ada dalam konteks jejaringan" (Sujoko Efferin, Ph.D. Bonnie Soeherman, M.Ak, 2010).

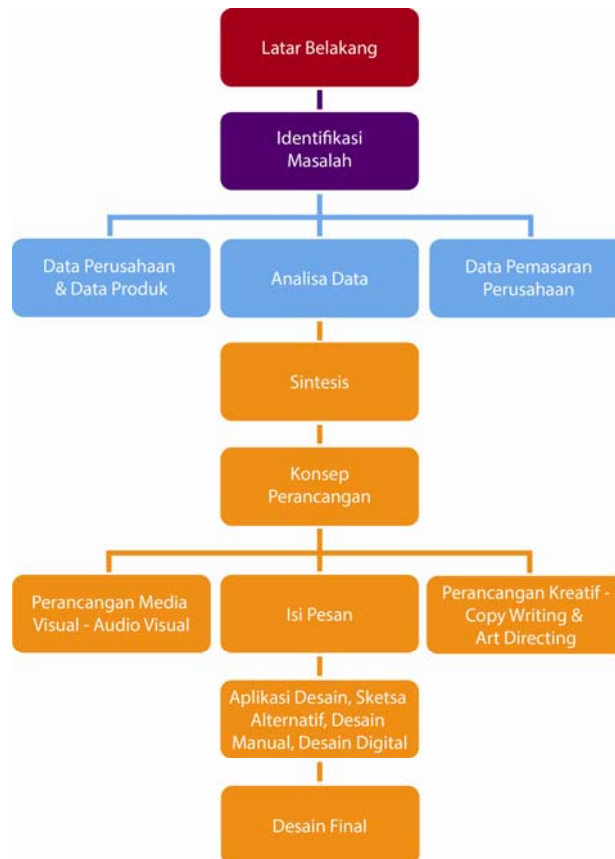
Awal munculnya ide pembuatan buku ini/ pra produksi yaitu penulis merasa kurangnya pengupayaan pelestarian dari kebudayaan Indonesia terutama mengenai permainan tradisional anak di lingkungan masyarakat. Setelah itu dilakukan pengumpulan data, observasi, dan wawancara, serta pembuatan kerangka pikiran dan konsep yang akan diterapkan.

Produksi yang dilakukan ialah pengaplikasian konsep pada desain baik pada pembuatan buku maupun media-media promosi. Pasca produksi yang dilakukan ialah penambahan kekurangan yang ada dari tahap produksi. Finishing ialah proses dan hasil mencetak karya desain yang dihasilkan, serta pemasangan atribut seperti penyangga maupun penataan karya untuk dipajang sebagai karya Tugas Akhir dan dipromosikan.

1.9 Kerangka Pemikiran Perancangan

Gambar 1.10

KERANGKA PEMIKIRAN



Sumber: Anita Lioni, 2014

1.10 Tempat dan Tahun Produksi

Dengan melaksanakan tugas akhir dengan bentuk karya buku bertemakan permainan tradisional anak, penulis membuat laporan dan karya tugas akhir ini diproduksi di Jakarta pada tahun 2015. Hal ini perlu dicantumkan agar nanti para pembaca akan mengetahui dan percaya bahwa hasil karya dan laporan tugas akhir ini benar-benar dibuat pada tahun 2015 oleh penulis.

1.11 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan tugas akhir ini dibuat dengan terdiri dari 5 bab beserta beberapa lampiran sebagai pendukung laporan tugas akhir dengan rincian sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab I membahas tentang latar belakang masalah yang akan atau sudah muncul disaat penulis membuat laporan dan karya tugas akhir. Bab I terdiri dari penegasan makna judul, batasan masalah, rumusan masalah, Asumsi dasar, tujuan, dan manfaat, metode perancangan, kerangka pemikiran, tempat dan tahun produksi, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Tinjauan Pustaka dan Data

Bab II membahas dengan detail tinjauan pustaka dan data yang berhubungan dengan tema tugas akhir penulis. Nantinya teori dan pendapat tersebut bisa digunakan sebagai acuan dalam pembuatan konsep atau ide pada saat proses pembuatan karya tugas akhir penulis nanti.

3. Bab III Konsep Penciptaan

Bab III berisi sebuah penjelasan menyeluruh tentang bagaimana proses pembuatan karya tugas akhir ini, mulai dari penjelasan secara lengkap tentang bagaimana nanti penulis akan membuat tugas akhir sampai akhirnya jadilah karya akhir seperti yang diharapkan oleh penulis.

4. Bab IV Aplikasi Desain

Bab IV berisi tentang aplikasi desain secara menyeluruh dari sketsa alternatif desain, sketsa desain manual dan sketsa terpilih karya yang sudah dibuat oleh penulis, seperti penjelasan tentang konsep perancangan yang digunakan dan tentunya pembahasan tentang hasil karya yang sudah dibuat oleh penulis.

5. Bab V Penutupan

Bab V adalah penutup yang dibuat penulis dari pembahasan serta penyelesaian masalah dari tema yang diangkat. Selain itu, terdapat saran yang merupakan tanggapan atau respon dari penulis berupa ide dan pemikiran.