

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PERMAINAN TRADISIONAL BETAWI UNTUK ANAK-ANAK  
USIA 6-13 TAHUN  
STUDY KASUS ( PETAK UMPAT, TUK-TUK UBI, GALASIN DAN ULAR-ULARAN)**

**Aliah Adeviani<sup>1</sup>, Yori Pusparani<sup>2</sup>**

Email : aliahadvn08@gmail.com , yoripusparani@gmail.com

**Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta**

**ABSTRACT**

*Visual communication is a series of processes for delivering information or messages to other parties, the communication uses media that can only be read visually by the senses of sight or eyes. The purpose of creating this work is to make it easier and to build the interest of children aged 6-13 years to play traditional Betawi games with old visualizations in illustrated books. The stories made in the illustrated book are based on how to play traditional Betawi games. By using cartoon illustrations that are made cute and adorable. In the story in this illustration book, the creator uses six characters, and the character "Ayra" as the main character. There are four traditional Betawi games in the illustration book.*

**Keywords:** *Visual Communication, illustration book, cartoon illustration, Betawi traditional game*

**PENDAHULUAN**

Buku merupakan jendela dunia bagi semua orang. Karena dengan membaca buku kita dapat menambah ilmu dan wawasan tentang dunia. Buku yang populer di kalangan anak-anak adalah buku bergambar, dimana buku tersebut menggabungkan antara tulisan dengan gambar atau ilustrasi.<sup>1</sup> Jadi media yang dipilih pada perancangan ini adalah buku ilustrasi. Buku dipilih sebagai media karena buku merupakan media yang mudah dijangkau oleh masyarakat umum serta dapat digunakan tanpa perlu bantuan alat lain sehingga dapat digunakan kapan saja, di mana saja, dan oleh siapa saja. Selain itu, buku juga dapat membantu anak untuk menerapkan kegemaran membaca sejak dini. Membaca sejak dini penting untuk diterapkan karena pada saat kita membaca, semua rangsangan otak yaitu sensori, persepsi, sekuensial (tata urutan kerja), pengalaman, berpikir, belajar, asosiasi dan afeksi akan dapat bekerja secara bersamaan.<sup>2</sup>

Betawi memiliki kebudayaan yang khas, karena dapat dilihat melalui budayanya yang memiliki pesan atau nasehat bagi generasi penerusnya. Salah satu bentuk budaya Betawi yang digunakan sebagai sarana mendidik adalah permainan tradisional Betawi. Permainan tradisional anak merupakan wujud kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan, kejiwaan, sifat, dan kehidupan social seorang anak. Oleh karena itu permainan tradisional anak dianggap sebagai asset budaya dan modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya. Permainan tradisional juga mampu meningkatkan bersosialisasi karena selalu dimainkan Bersama-sama, mengasah kemampuan kogniti anak, sekaligus melatih motoric halus dan

---

<sup>1</sup> Leonard Setiawan: "Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama Buah-Buahan Dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Berbasis Karakter Untuk Anak-anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya" (Surabaya: STIKOM, 2016), Hlm. 1.

<sup>2</sup> Jessica Christie Ranciu: "Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional dan Penanaman Nilai Etika Dasar" (Surabaya: Universitas Kristen Petra, 2015), Hlm. 3.

motoric kasar, dan melatih kejujuran. Nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional mampu memperbaiki psikologi anak yang semakin menurun.<sup>3</sup>

Permainan merupakan seperangkat bahan yang dirancang untuk menjadi permainan dengan aturan yang ditentukan. Anak-anak pada usia 6-13 tahun sudah mampu memahami konsep angka, mulai bisa membaca, menulis, masih berfikir untuk bermain karena dunia mereka masih dunia bermain.<sup>4</sup>

Permainan khas tradisional Betawi seperti petak umpet, tuk tuk ubi, galasin, dan wak-wak gung permainan yang mudah di mainkan oleh anak-anak, karena tidak mengeluarkan biaya, dan harus di mainkan berkelompok atau banyak orang.<sup>5</sup>

Mengambil buku ilustrasi karena berdasarkan buku ilustrasi yang ditulis oleh Indria Maharsi, MSn secara nyata ilustrasi mampu memberi aspek estetis yang kaya akan imajinasi, disisi lain, ilustrasi menunjukkan gejala yang semakin menggairahkan karena dapat memberikan kontribusi yang cukup besar dalam perkembangan ranah seni visual baik secara parsial maupun holistik global. Hubungan antara usia 6-13 tahun dengan permainan tradisional Betawi berdasarkan hasil data kuesioner dan hasil wawancara dengan anak, orang tua di jalan tk Pembina, serta wawancara psikolog, lalu mengapa harus permainan tradisional betawi, karena hasil kuesioner penduduk di jalan tk Pembina petukangan utara pesanggrahan Jakarta selatan adalah mereka yang mayoritasnya betawi namun banyak anak di jalan Tk Pembina yang belum mengetahui apa itu permainan tradisional betawi.

#### **RUMUSAN IDE PENCIPTAAN**

Berdasarkan dari latar belakang diatas, penulis merumuskan ide penciptaan karya buku ilustrasi permainan tradisional Betawi untuk usia 6-13 tahun, sebagai berikut: Bagaimana perancangan buku ilustrasi yang cocok untuk memperkenalkan anak dengan permainan tradisional khas Betawi dan pemilihan konsep seperti apa yang dapat membangun daya tarik anak-anak untuk bermain permainan tradisional khas Betawi.

#### **MANFAAT TEORITIS**

Dapat memacu penulis untuk berkarya yang lebih optimal lagi dengan cara meningkatkan kemampuan penulis dari segi visual maupun dari segi penulisan

#### **MANFAAT PRAKTIS**

Manfaat untuk orang tua untuk dapat mendampingi anak supaya anak-anak tidak melupakan permainan tradisional Betawi dan anak-anak mulai bermain dengan teman-teman sebayanya dengan permainan tradisional Betawi.

#### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **KOMUNIKASI VISUAL**

Komunikasi Visual adalah sebuah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain, komunikasi tersebut menggunakan media yang hanya terbaca secara visual oleh indera penglihat atau mata<sup>6</sup>.

---

<sup>3</sup> Octavia Widya Anggraeni: "Peranan Desain Komunikasi Visual Dalam Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Anak-Anak Betawi" (Jakarta, Universitas Trisakti, 2014) Hlm 2

<sup>4</sup> Wawancara dengan psikolog anak ibu anna, pada tanggal 06 April 2021 pukul 19:20 WIB.

<sup>5</sup> Wawancara dengan ibu surajid, Jalan tk Pembina, pada tanggal 10 November 2020 pukul 10:00 WIB.

<sup>6</sup> Lia Anggraini dan Kirana Nathalia, Desain Komunikasi Visual: dasar-dasar panduan untuk pemula ( Bandung : Nuansa Cendekia, 2018), Hlm 14

Pencipta membuat buku ilustrasi sebagai sarana pesan kepihak lain, terbaca secara visual oleh indera penglihatan, dan juga sebagai informasi mengenai permainan tradisional betawi.

### DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Istilah desain menurut etimologi berasal dari beberapa serapan Bahasa yang diambil dari bahasa Itali yaitu "*Designo*" yang secara gramatikal berarti gambar, kalau dari kata kerja desain dapat diartikan sebagai proses dalam membuat atau menciptakan sebuah objek baru, sedangkan kalau dari kata benda desain dapat digunakan sebagai hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk karya nyata.<sup>7</sup>

### ELEMEN DESAIN VISUAL

1. Garis; Wujud garis sangat bervariasi. Garis lurus mempunyai kesan kaku dan formal. Garis lengkung memberi kesan lembut dan luwes. Garis zigzag terkesan keras dan dinamis. Garis tak beraturan punya kesan fleksibel dan tidak normal. Garis-garis horizontal memiliki kesan pasif, tenang dan damai, sedangkan garis diagonal memiliki kesan aktif, dinamis, bergerak, dan menarik perhatian.
2. Bidang (shape): segala bentuk apapun yang memiliki dimensi tinggi dan lebar. Bidang dapat berupa bentuk-bentuk geometris (lingkaran, segitiga, segiempat, elips, setengah lingkaran, dan sebagainya).
3. Warna: salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca. Warna mempunyai atribut fisik, psikologi atau perilaku yang dipelajari, dapat membentuk komunikasi visual yang efektif.
4. Gelap-terang (*value*): perbedaan nilai gelap dan terang dalam desain grafis. Salah satu cara untuk menciptakan kemudahan baca adalah dengan menyusun unsur-unsur visual secara kontras gelap-terang.
5. Teksture: nilai raba atau halus kasarnya suatu permukaan benda.

### PRINSIP DASAR DESAIN VISUAL

1. Keseimbangan (*balance*): pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Ada dua jenis keseimbangan yaitu simetris yang membagi sama berat antara kiri kanan atau atas bawah secara sama dan setara (*formal balance*) dan keseimbangan asimetrik (*informal balance*) yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara kiri kanan atau atas bawah.<sup>8</sup>
2. Tekanan (*emphasis*): penekanan atau penonjolan objek dengan tujuan menarik perhatian pembaca, beberapa cara membuat *emphasis*.<sup>9</sup>
3. Irama (*rhythm*): pola layout yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang, dapat berupa repetisi atau variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Variasi adalah pengulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran atau posisi.
4. Kesatuan (*unity*): Desain dapat dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, adanya kesatuan antara tipografi ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain lainnya.

### ILLUSTRASI

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara

---

<sup>7</sup> Anggraini. *Ibid*, Hlm 13

<sup>8</sup> Supriyono, *Ibid*, Hlm 87.

<sup>9</sup> Anggraini dan Nathalia, *Ibid*, Hlm 44

lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai saran pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, Koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti seni sketsa, seni lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto.<sup>10</sup>

Ilustrasi bisa berupa garis, bidang, bahkan susunan huruf bisa disebut ilustrasi. Ilustrasi yang berhasil menarik perhatian pembaca memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut komunikatif informatif dan mudah dipahami, lalu dapat mengubah perasaan dan hasrat untuk membaca, lalu ide baru, orisinal, lalu punya daya pikat yang kuat, dan yang terakhir adalah jika berupa foto atau gambar harus punya kualitas yang memadai, baik dari aspek seni maupun Teknik pengerjaan. Tujuan dari ilustrasi adalah menangkap perhatian pembaca, memperjelas isi yang terkandung dalam teks, menyakini pembaca terhadap informasi yang disampaikan melalui teks, membuat pembaca tertarik untuk membaca judul, menonjolkan keunikan produk, dan menciptakan kesan mendalam terhadap produk.<sup>11</sup>

## **WARNA**

Warna salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca. Warna mempunyai atribut fisik, psikologi atau perilaku yang dipelajari, dapat membantu komunikasi visual yang efektif.<sup>12</sup>

Secara visual warna dapat dibagi menjadi dua golongan yaitu: Warna dingin. Seperti warna hijau, biru, hijau-biru, biru-ungu dan ungu dapat memberi kesan pasif, statis, kalem, damai, dan secara umum kurang mencolok. Warna panas. Seperti warna merah, merah-oranye, kuning-oranye, kuning, kuning-hijau, dan merah-ungu yang memiliki kesan hangat, dinamis, aktif, mengundang perhatian dan untuk mengekspresikan suasana hangat<sup>13</sup>

## **LAYOUT**

Layout adalah salah satu bentuk ekspresi visual yang paling kuat dan komunikasi. Ini adalah istilah deskriptif yang digunakan untuk organisasi dan penempatan jenis, gambar, warna, dan elemen desain relevan lainnya dalam komposisi.<sup>14</sup>

## **TIPOGRAFI**

Tipografi adalah pengetahuan mengenai huruf yang dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni<sup>15</sup>

## **MEDOTE PENCIPTAAN KARYA**

### **DESKRIPSI KARYA**

Jenis karya nya adalah sebuah buku ilustrasi. Buku ilustrasi yang terdiri dari ilustrasi, dan cerita yang mudah di mengerti, nuansa ilustrasi yang ceria, asri dan mempresentasikan pedesaan,

---

<sup>10</sup> Adi Kusrianto. Pengantar Desain Komunikasi Visual (Yogyakarta : Andi Offset 2009), Hlm 140

<sup>11</sup> Supriyono, *Ibid*, Hlm 50.

<sup>12</sup> Jhon T.Drew, Color Management (Switzerland : Roto Vision SA, 2005), Hlm 9

<sup>13</sup> Supriyono, *Ibid*, Hlm 74.

<sup>14</sup> Richard Poulin, Design School layout A Practical Guide for Students and Designers ( New York City : Rockport Publishers, 2018) Hlm 7

<sup>15</sup> Dantan Sihombing, Tipografi dalam desain grafis ( Jakarta : Gramedia, 2001) Hlm 7

dengan judul Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Betawi Untuk Anak-Anak Usia 6-13 Tahun. Buku ilustrasi ini akan memuat informasi mengenai cara bermain permainan tradisional Betawi khususnya untuk perhatian anak-anak. Maka dari itu untuk memenuhi sebuah buku ilustrasi yang menarik dan informatif, maka pencipta merancang *layout*, warna dan tipografi di dalam buku ilustrasinya.

### **TARGER AUDIENCE**

Target Audience dari karya ini adalah anak-anak yang berusia 6 sampai 13 tahun. Alasannya adalah karena pada usia tersebut anak-anak masih dunianya bermain bersama teman-temannya, ses B sampai dengan ses C Jakarta Selatan, Petukangan utara. Anak-anak yang belum mengetahui permainan tradisional betawi namun tertarik dengan permainan Betawi dan mempunyai jiwa bermain. target audience untuk orang tua, usia 25-50 sudah menikah dan bekerja, ses B sampai dengan ses C, Jakarta Selatan, Petukangan utara.

### **TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

**Wawancara.** Penulis melakukan wawancara di Jalan TK Pembina, Petukangan Utara, Jakarta Selatan dengan salah satu orang tua, dan anak. Dari hasil wawancara tersebut bahwa banyak anak-anak pada zaman sekarang banyak yang tidak mengetahui mengenai permainan tradisional Betawi namun anak-anak tertarik dengan permainan tradisional.

Lalu penulis juga melakukan wawancara dengan seorang budayawan Betawi yaitu Bapak Yahya Andi Saputra untuk menanyakan bagaimana cara bermain permainan tradisional Betawi, lalu menanyakan bagaimana bentuk baju Betawi dan warna yang melambangkan warna Betawi.

**Observasi.** Observasi dilaksanakan secara langsung oleh penulis mengenai bagaimana kegiatan bermain anak. Dari data observasi ini, banyak anak-anak yang tidak mengetahui cara bermain permainan tradisional betawi, dan mereka banyak yang bermain permainan digitalnya.

**Metode Kepustakaan.** Pengumpulan data dan informasi dari kutipan-kutipan dari berbagai buku, serta hasil laporan dan bahan lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Dari berbagai referensi tersebut dapat diambil teori yang dapat dijadikan landasan untuk menganalisa masalah yang diketemukan dalam penelitian.

### **LAPORAN PENCIPTAAN KARYA**

#### **PRA PRODUKSI**

pencipta memikirkan dan membuat konsep cerita yang tepat untuk target audience. Pencipta juga melakukan wawancara dengan budayawan, psikolog, warga untuk menentukan konsep yang tepat untuk diaplikasikan dalam karya. Pencipta juga mencari referensi dari teori-teori, buku untuk menyusun latar belakang maupun karya yang akan dibuat

#### **PRODUKSI**

Pada tahap produksi, pencipta mengalami kendala terutama di bagian pemilihan warna. Warna seperti apa yang bisa masuk ke anak-anak, dan budaya betawi.

#### **PASCA PRODUKSI**

Pada tahap ini pencipta melihat, dan memperbaiki ulang karya yang tidak sesuai

### **PEMBAHASAN KARYA**

#### **Pembahasan 1**



**Ilustrasi:** Pada cover depan(disebelah kiri) ilustrasinya menggunakan tokoh Ayra, Madun dan Siti, beserta rumah tradisional Betawi, dan ada galasin. Lalu untuk ilustrasi cover belakang(sebelah kiri) tulisan mengenai sinopsis dari bukunya, dengan di beri kotak, logo Univesitas Budi Luhur dan logo fikom Budi Luhur.

**Warna:** Menggunakan warna hijau dan kuning yang di blend untuk cover belakangnya, dan untuk cover belakangnya menggunakan masing-masing untuk setiap karakter tokohnya.

**Font:** Untuk judul meggunakan Eaworm Demo dan untuk synopsis menggunakan nama font Gotham Medium

**Layout:** Layout emphasis, karena untuk menekankan ilustrasi di atas kepala Ayra yang menunjukkan bahwa buku ini adalah buku tentang permainan tradisional betawi.

## Pembahasan 2



**Ilustrasi:** Tokoh Ayra dan Tokoh Madun

**Warna:** Karena Ayra cantik, anggun, menarik, maka menggunakan warna kuning, pink, ungu, dan biru. Karena Madun mencintai Betawi maka menggunakan warna coklat dan hijau.

**Font:** Untuk nama Ayra dan Madun menggunakan nama font Eaworm Demo, lalu untuk isinya menggunakan nama font Gotham Medium

**Layout:** Layout emphasis untuk menekankan tokoh Ayra dan Madun karena pada halaman ini halaman pengenalan tokoh.

## Pembahasan 3





- Ilustrasi:** Anak-anak sedang bermain permainan tradisional Betawi galasin
- Warna:** Menggunakan warna hijau karena mereka sedang bermain di daerah yang asri, subur
- Font:** Gotham Medium
- Layout:** Layout asimetris karena elemen visual antara halaman kanan dan kiri tidak sama rata.

**KARYA PENDUKUNG**

Pencipta membuat beberapa karya pendukung untuk mempromosikan karya sebuah ilustrasi yang pencipta buat.



Stiker



Gantungan Kunci

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**KESIMPULAN**

Pada penciptaan tugas akhir berupa buku ilustrasi “Permainan Tradisional Betawi” untuk anak-anak usia 6-13 tahun bertujuan untuk memperkenalkan kepada anak-anak usia 6-13 tahun tentang permainan tradisional Betawi seperti permainan galasin, tuk-tuk ubi, petak umpat dan wak-wak gung, buku ilustrasi ini berfokus pada keseruan anak-anak dalam bermain permainan tradisional betawi, dan bagaimana cara bermainnya. Dengan menggunakan ilustrasi kartun yang dibuat lucu. Dalam buku ilustrasi ini pencipta menggunakan karakter “Ayra” sebagai tokoh utamanya. Dengan adanya buku ilustrasi ini diharapkan dapat memperkenalkan permainan tradisional betawi kepada anak-anak dan dengan adanya visualisasi yang disajikan

dalam buku ilustrasi ini dapat membuat anak-anak nantinya akan memainkan permainan tradisional Betawi bersama dengan teman-temannya.

## **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pencipta memberikan beberapa saran sebagai berikut: Untuk meningkatkan ketertarikan membaga bagi target *audience* dengan menggunakan ilustrasi yang lebih menarik lagi. Isi pesan didalam buku ilustrasi dibuat sesingkat mungkin dan mudah dipahami oleh pembaca supaya tidak cepat bosan, dan informasi yang disampaikan. Untuk pengembangan lebih lanjut, diperlukan pengenalan cara bermain permainan tradisional dengan lebih detail, dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti untuk pembaca.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraini, Lia & Nathalia, Kirana, 2018. *Desain Komunikasi Visual: dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung : Nuansa Cendekia.
- Carter, Rob, 2015. *Typographic Design : form and communication*. Hoboken, New Jersey : John Wiley & Sons.
- Hidayani, Rini, 2017. *Psikologi Perkembangan Anak*. Pamulang :Universitas terbuka.
- Jesse Day, 2013. *Line color from the laguange of art and design*. New York : Allworth Press.
- Kusrianto, Adi, 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi Offset,
- Poulin, Richard, 2018. *Design School layout A Practical Guide for Students and Designers* New York City : Rockport Publishers.
- Shigenobu Kobayashi, *Color Image Scale*, 1990. Jepang : includes indexes
- Sihombing, Danton. 2001 *Tipografi dalam desain*. Jakarta : Gramedia.
- Supriyono, Rakhmat, 2017. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- T.Drew, Jhon, 2005. *Color Management*. Switzerland : Roto Vision SA.
- Tinarbuko, Sumbo Dekave, 2015. *Desain komunikasi visual:penanda masyarakat global*. Yogyakarta:Center for Accademic Publishing Servic.