



**PERANCANGAN BUKU BANTAL  
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL  
UNTUK ANAK DI PAUD DEWANTARA PRATAMA BOYOLALI**

**PROYEK STUDI**

**diajukan dalam rangka penyelesaian studi strata satu (S1)  
program studi Seni Rupa konsentrasi Desain Komunikasi Visual**

**Oleh:**

**Dian Marhena**

**2411410031**

**JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2015**

## HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Studi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Rabu

Tanggal : 3 Juni 2015

### Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum. 196008031989011001



Sekretaris

Drs. Pc.S. Ismiyanto, M.Pd. 195312021986011001

Penguji I

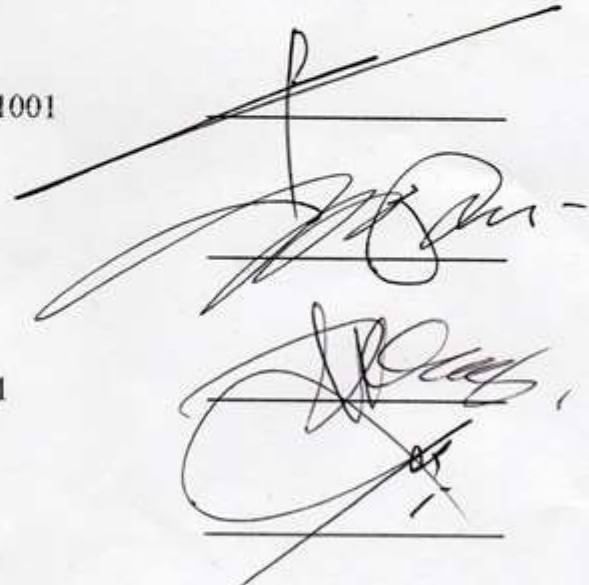
Drs. Purwanto, M.Pd. 195901011981031003

Penguji II

Supatmo, S.Pd.,M.Hum. 196803071999031001

Penguji III/Dosen Pembimbing

Drs. Syakir, M. Sn. 196505131993031003



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum.

NIP. 196008031989011001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya:

Nama : Dian Marhena

NIM : 2411410031

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam proyek studi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis lain, baik sebagian maupun keseluruhan. Pendapat atau temuan lain yang terdapat dalam proyek studi ini dikutip ataupun dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 3 Juni 2015



Dian Marhena  
NIM 2411410031

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto:

“Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu. Dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu”. (QS. Al-Baqarah/2: 45)

“Sesungguhnya Allah *Ta'ala* senang melihat hamba-Nya bersusah payah (lelah) dalam mencari rezeki yang halal”. (HR. Ad-Dailami)

“Barang siapa tidak dicoba dengan bencana atau kesusahan, maka tidak ada sebuah kebahagiaan pun di sisi Allah”.(Ad-Dhahak)

### Persembahan:

Proyek studi ini dipersembahkan untuk:

1. Bapak Mularsodan Ibu Rohatin Indrianitercinta yang senantiasa memberikan nasehat, doa, serta dukungan baik moral maupun material demi kesuksesanku
2. Adik-adikku; Dian Mahardhika, Dian Maya Novita, Dian Moneta, dan Baby Esa yang selalu memberi semangat dan motivasi untuk terus berjuang menyelesaikan tugas-tugasku
3. Almamaterku

## **PRAKATA**

Pujisyukurkehadirat Allah Swt yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi yang berjudul “Perancangan Buku Bantal sebagai Media Pengenalan Permainan Tradisional untuk Anak di PAUD Dewantara Pratama Boyolali” dapat penulis selesaikan dengan baik sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi Strata Satu Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa penyusunan proyek studi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada

1. Drs. Syakir, M.Sn. selaku pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dan arahan dari awal hingga akhir penmbuatan proyekstudi ini;
2. Seluruh dosen Jurusan Seni Rupa yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat;
3. Seluruh staf perpustakaan Unnes yang telah memberikan referensi demi kelancaran penulisan proyek studi;
4. Seluruh mahasiswa Seni Rupa 2010 yang telah memberikan dukungan bagi penulis;
5. Sahabat-sahabatku Bayu, Tari, Aring,Woro, Vivi, Sita, dan Octa yang selalu menemani dan memberikan semangat selama proses penyusunan proyekstudi;
6. Semua pihak yang telah membantu penulis dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Mudah-mudahan segala amal dan kebaikan semua pihak yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis berharap proyekstudi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, khususnya mahasiswa prodi Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual.

Semarang, 3 Juni 2015

Penulis

A handwritten signature in black ink, written in a cursive style, reading "Marhena". The signature is underlined.

Dian Marhena

## SARI

**Kata Kunci:** Desain Komunikasi Visual, permainan tradisional, buku bantal, anak usia dini

Desain komunikasi visual tidak hanya berfungsi untuk memenuhi kebutuhan komersial namun juga membantu menyelesaikan persoalan sosial dan budaya di masyarakat. Salah satu permasalahan yang tengah dialami bangsa ini adalah keberadaan permainan tradisional yang semakin terlupakan. Permainan tradisional tidak hanya bermanfaat sebagai hiburan, namun juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik anak melalui gerakan-gerakan tubuh dalam permainan, selain itu juga mengasah kreativitas serta membangun rasa sosial anak, sehingga diperlukan media yang dapat memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak.

Mengenalkan anak pada permainan tradisional dapat dilakukan menggunakan media buku bantal. Buku bantal adalah buku berbahan kain dan berbentuk menyerupai bantal, buku ini berisi teks dan gambar yang menjelaskan cara-cara bermain permainan tradisional, sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman dalam bermain permainan tradisional tersebut. Buku bantal dipilih karena memiliki kelebihan yaitu bentuk fisiknya empuk, lembut, tidak mudah sobek, dan dapat dicuci. Tujuan yang ingin dicapai pada pembuatan karya ini adalah mewujudkan kreativitas di bidang desain komunikasi visual dalam bentuk buku bantal sebagai media pengenalan permainan tradisional untuk anak usia dini. Oleh karena itu karya ini diberi judul “Buku Bantal Ayo Main Permainan Tradisional”.

Proses penyusunan “Buku Bantal Ayo Main Permainan Tradisional” diawali dengan membuat desain dan *layout* menggunakan program *Adobe Photoshop CS* dan *Corel Draw*. Selanjutnya desain dicetak pada kain jenis *BSY (bi shrinkage yarn)* menggunakan mesin digital *printing* untuk tekstil. Kemudian, hasil *printing* dipotong sesuai pola dan dijahit sedemikian rupa sehingga berbentuk buku bantal. Buku bantal ini menggunakan sistem pewarnaan digital *printing* sehingga warnanya tidak akan mengelupas dan tidak membahayakan anak.

“Buku Bantal Ayo Main Permainan Tradisional” diperuntukan bagi anak usia mulai dari 2 tahun. Namun, tetap diperlukan bantuan dari orang dewasa untuk membacakan teks didalamnya. Buku Bantal Ayo Main Permainan Tradisional terdiri atas 5 seri, yaitu; (1) Ayo Main *Cublak-Cublak Suweng*, (2) Ayo Main *Dhelikan*, (3) Ayo Main *Engklek*, (4) Ayo Main *Gotri*, dan (5) Ayo Main *Jamuran*.

Buku Bantal Ayo Main Permainan Tradisional telah diujikan di PAUD Dewantara Pratama Boyolali dan dianggap layak digunakan sebagai panduan bermain untuk anak usia dini. Buku Bantal Ayo Main Permainan Tradisional dapat digunakan sebagai media untuk membantu memperkenalkan kembali permainan tradisional yang sempat dilupakan di jaman modern.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>v-vi</b>
<b>SARI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Alasan Pemilihan Tema .....	3
1.3 Alasan Pemilihan Produk .....	4
1.4 Sasaran Produk .....	5
1.5 Tujuan Pembuatan Karya .....	7
1.6 Manfaat Pembuatan Karya .....	7
<b>II. LANDASAN KONSEPTUAL</b>	
2.1 Buku Bantal .....	9
2.2 Media .....	10
2.2.1 Pengertian Media .....	10



2.2.2	Macam-Macam Media Pembelajaran	
	Anak Usia Dini .....	11
2.3	Permainan Tradisional .....	11
2.3.1	Jenis-jenis Permainan Tradisional .....	12
2.3.2	Permainan Tradisional untuk Anak Usia Dini	
	.....	20
2.4	Pendidikan Anak Usia Dini .....	22
2.4.1	Pembelajaran dan Pendidikan Anak Usia Dini	
	.....	22
2.4.2	Tujuan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini	
	.....	23
2.5	Unsur-Unsur dan Prinsip-Prinsip Desain .....	20
2.5.1	Unsur-Unsur Desain .....	25
2.5.2	Prinsip-Prinsip Desain .....	27

### **III. METODE BERKARYA**

3.1	Media Berkarya .....	30
3.1.1	Alat .....	30
3.1.2	Bahan.....	33
3.2	Teknik Berkarya .....	35
3.3	Proses Berkarya .....	36
3.3.1	Tahap Pra Produksi .....	36
3.3.1.1	Penetapan Tujuan .....	36
3.3.1.2	Penetapan Target Audiens .....	37

3.3.1.3	Teori Pesan yang Dipilih .....	40
3.3.1.4	Pengambilan Data dari Target Audiens .....	41
3.3.2	Tahap Produksi .....	43
3.3.2.1	Pembuatan Konsep Visual .....	43
3.3.2.2	Pembuatan Rancangan Layout .....	46
3.3.2.3	Pembuatan Sketsa Manual .....	47
3.3.2.4	Tahap Pewarnaan .....	47
3.3.2.5	Tahap Penyusunan <i>Layout</i> dan Teks .....	47
3.3.2.6	Tahap Produksi Buku Bantal.....	47
3.3.3	Tahap Pasca Produksi .....	47
3.3.3.1	Uji Coba Penggunaan produk .....	48
3.3.3.2	Desain Kemasan .....	48
3.3.3.2	Pameran Proyek Studi.....	48

#### **IV. DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA**

4.1	Spesifikasi Karya .....	51
4.2	Deskripsi dan Analisis Karya .....	53
4.2.1	Karya 1 (Ayo Main <i>Cublak-CublakSuweng</i> ) .....	53
4.2.2	Karya 2 (Ayo Main <i>Dhelikan</i> ).....	73
4.2.3	Karya 3 (Ayo Main <i>Engklek</i> ).....	94
4.2.4	Karya 4 (Ayo Main <i>Gotri</i> ) .....	113
4.2.5	Karya 5 (Ayo Main <i>Jamuran</i> ).....	131
4.3	Analisis Teknik Pembuatan Karya .....	150

4.4	Desain Kemasan.....	169
4.4.1	Desain Kemasan Berbentuk Tas Jinjing.....	170
4.4.2	Desain Tempat CD .....	172
4.5	Panduan Penggunaan Produk .....	173
4.6	Uji Penggunaan Produk.....	174
<b>V.</b>	<b>PENUTUP</b>	
5.1	Simpulan .....	182
5.2	Saran .....	183
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>184</b>
	<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>186</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rancangan buku bantal Breto .....	9
Gambar 4.1 Buku Bantal Ayo Main Permainan Tradisional.....	51
Gambar 4.2 Halaman Cover Ayo Main <i>Cublak-Cublak Suweng</i> .....	53
Gambar 4.3 Halaman 1-2 Ayo Main <i>Cublak-Cublak Suweng</i> .....	56
Gambar 4.4 Halaman 3-4 Ayo Main <i>Cublak-Cublak Suweng</i> .....	59
Gambar 4.5 Halaman 5-6 Ayo Main <i>Cublak-Cublak Suweng</i> .....	62
Gambar 4.6 Halaman 7-8 Ayo Main <i>Cublak-Cublak Suweng</i> .....	64
Gambar 4.7 Halaman 9-10 Ayo Main <i>Cublak-Cublak Suweng</i> .....	67
Gambar 4.8 Halaman 11-12 Ayo Main <i>Cublak-Cublak Suweng</i> .....	70
Gambar 4.9 Halaman Cover Ayo Main <i>Dheikan</i> .....	73
Gambar 4.10 Halaman 1-2 Ayo Main <i>Dheikan</i> .....	76
Gambar 4.11 Halaman 3-4 Ayo Main <i>Dheikan</i> .....	79
Gambar 4.12 Halaman 5-6 Ayo Main <i>Dheikan</i> .....	81
Gambar 4.13 Halaman 7-8 Ayo Main <i>Dheikan</i> .....	85
Gambar 4.14 Halaman 9-10 Ayo Main <i>Dheikan</i> .....	88
Gambar 4.15 Halaman 11-12 Ayo Main <i>Dheikan</i> .....	91
Gambar 4.16 Halaman Cover Ayo Main <i>Engklek</i> .....	94
Gambar 4.17 Halaman 1-2 Ayo Main <i>Engklek</i> .....	97
Gambar 4.18 Halaman 3-4 Ayo Main <i>Engklek</i> .....	99
Gambar 4.19 Halaman 5-6 Ayo Main <i>Engklek</i> .....	102
Gambar 4.20 Halaman 7-8 Ayo Main <i>Engklek</i> .....	104
Gambar 4.21 Halaman 9-10 Ayo Main <i>Engklek</i> .....	107

Gambar 4.22 Halaman 11-12 Ayo Main <i>Engklek</i> .....	110
Gambar 4.23 Halaman Cover Ayo Main <i>Gotri</i> .....	113
Gambar 4.24 Halaman 1-2 Ayo Main <i>Gotri</i> .....	116
Gambar 4.25 Halaman 3-4 Ayo Main <i>Gotri</i> .....	119
Gambar 4.26 Halaman 5-6 Ayo Main <i>Gotri</i> .....	122
Gambar4.27 Halaman 7-8 Ayo Main <i>Gotri</i> .....	124
Gambar4.28 Halaman 9-10 Ayo Main <i>Gotri</i> .....	127
Gambar 4.29 Halaman 11-12 Ayo Main <i>Gotri</i> .....	129
Gambar 4.30 Halaman Cover Ayo Main <i>Jamuran</i> .....	132
Gambar 4.31 Halaman 1-2 Ayo Main <i>Jamuran</i> .....	134
Gambar 4.32 Halaman 3-4 Ayo Main <i>Jamuran</i> .....	137
Gambar 4.33 Halaman 5-6 Ayo Main <i>Jamuran</i> .....	140
Gambar 4.34 Halaman 7-8 Ayo Main <i>Jamuran</i> .....	142
Gambar 4.35 Halaman 9-10 Ayo Main <i>Jamuran</i> .....	145
Gambar 4.36 Halaman 11-12 Ayo Main <i>Jamuran</i> .....	147
Gambar 4.37Rancangan Layout .....	160
Gambar 4.38DesainKemasan.....	170
Gambar 4.39DesainTempat CD .....	173
Gambar 4.40 Guru memberikan penjelasan Tentang permainan <i>engklek</i> .....	177
Gambar 4.41 Anak-anak membaca buku bantal.....	178
Gambar 4.42 Guru menggambar alas permainan <i>engklek</i> .....	178
Gambar 4.43 Guru memperagakan gerakan <i>engklek</i> .....	179

Gambar 4.44 Anak-anak bermain <i>engklek</i> .....	180
Gambar 4.45 Guru memberikan evaluasi kepada anak-anak .....	181

## DAFTAR TABEL

Tabel3.1 Bagan Proses Berkarya .....	59
Tabel 4.1 Studi Karakter .....	153
Tabel 4.2 Studi Properti .....	158
Tabel 4.3 Sketsa Manual .....	160
Tabel 4.4 Tahap Pewarnaan .....	161
Tabel 4.5 Pembuatan Layout .....	163
Tabel 4.6 Proses Produksi Buku Bantal .....	165
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Guru PAUD Dewantara Pratama terhadap Buku Bantal .....	175

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Biodata Penulis .....	187
SK Dosen pembimbing .....	188
Formulir Usulan Topik skripsi .....	189
Surat Peminjaman Tempat Pameran .....	190
Surat Peminjaman Alat .....	191
Hasil Wawancara .....	192
Form Penilaian Buku Bantal .....	197
Poster Pameran .....	200
Undangan Pameran .....	200
X-Banner Pameran .....	200
Katalog Pameran .....	200
Foto Produk Buku Bantal .....	201
Dokumentasi Pelaksanaan Pameran .....	202
Surat Tugas Panitia Ujian .....	203



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Manusia sebagai makhluk sosial mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi dengan makhluk hidup lain, komunikasi dapat dilakukan baik secara lisan dan tulisan. Dewasa ini, banyak orang karena kesibukannya kurang mempunyai waktu untuk berkomunikasi secara lisan. Komunikasi lebih banyak dilakukan dengan tulisan seperti memo, surat, faksimili, *e-mail* dan lain sebagainya, atau secara visual seperti dengan media poster, *leaflet*, brosur dan lain-lain. Dengan perkembangan seperti inilah kemudian muncul kebutuhan akan sumber daya manusia yang memiliki spesialisasi di bidang komunikasi visual, yang kemudian muncul disiplin ilmu yang dikenal sebagai bidang *graphic design* atau desain komunikasi visual.

Desain komunikasi visual adalah desain yang mengkomunikasikan informasi dan pesan yang ditampilkan secara visual. Sehingga desain komunikasi visual harus komunikatif, dapat dikenal, dibaca dan dimengerti oleh target audiens tersebut. Tujuan dan fungsi dari desain komunikasi visual itu sendiri yaitu sebagai sarana identifikasi, sarana informasi dan instruksi, serta sarana presentasi dan promosi (Cenadi, 1999:3). Desain Komunikasi Visual erat kaitannya dengan penggunaan tanda-tanda (*signs*), gambar (*drawing*), lambang dan simbol, ilmu dalam penulisan huruf (tipografi), ilustrasi dan warna yang kesemuanya berkaitan dengan indera penglihatan.

Desain komunikasi visual tidak hanya berfungsi untuk memenuhi kebutuhan komersial namun juga dapat membantu menyelesaikan persoalan sosial dan budaya yang ada di masyarakat, dimana desain merupakan ilmu dasar untuk memecahkan masalah (*problem solving*). Salah satu permasalahan yang tengah dialami bangsa ini adalah terus terkikisnya keberadaan permainan tradisional, sehingga diperlukan media yang dapat menampilkan informasi dan memperkenalkan kembali permainan-permainan tradisional tersebut kepada anak-anak.

Permainan tradisional atau yang disebut juga dengan permainan rakyat sama halnya dengan cerita rakyat, permainan tradisional lahir sebagai bentuk pewarisan nilai-nilai para orang tua terhadap generasi di bawahnya. Hampir seluruh daerah di Indonesia memiliki permainan rakyat dengan ciri khususnya masing-masing, walau memiliki penyebutan yang berbeda namun proses atau tata cara permainannya hampir sama. Permainan tradisional memiliki kelebihan yaitu bahan-bahan dari permainan ini murah dan mudah ditemukan, sehingga memungkinkan anak-anak untuk membuatnya sendiri. Selain itu permainan tradisional merupakan respon atas kreativitas anak dalam menterjemahkan apa yang ada disekitar mereka.

Permainan tradisional mampu memberikan peranan positif terhadap pengembangan keterampilan sosial anak. Seperti yang diungkapkan Kurniati (2006:16) bahwa melalui permainan tradisional anak mampu mengembangkan kerjasama, mampu menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, mampu mengontrol diri, mampu mengembangkan sikap empati terhadap

teman, memiliki kemampuan dalam menaati aturan, serta mampu menghargai orang lain, yang kesemuanya itu merupakan modal dari peranannya sebagai makhluk sosial.

Mengenalkan anak pada mainan tradisional dapat dilakukan melalui media buku bantal, yaitu buku berbahan kain yang memiliki keunikan seperti; bentuk fisiknya empuk dan lembut, tidak gampang sobek sehingga tidak tertelan anak, dan dapat dicuci. Dengan begitu tidak akan membahayakan bagi anak apabila tertinggal di tempat tidur. Harapannya buku yang dibuat nantinya tidak hanya sebagai dokumentasi permainan tradisional, namun buku tersebut bisa dijadikan sebagai buku panduan dalam memainkan permainan tradisional.

## **1.2 Alasan Pemilihan Tema**

Dewasa ini permainan tradisional sudah jarang dimainkan oleh anak-anak, dengan adanya globalisasi teknologi, anak-anak cenderung banyak menghabiskan waktunya di dalam rumah untuk bermain dengan *video game* yang lebih banyak bermain statis. Permainan modern dengan teknologi canggih tersebut memiliki dampak negatif seperti yang diutarakan Kurniati (2006: 3) bahwa permainan modern membuat anak lebih banyak bermain sendiri sehingga sering membuat mereka tidak peduli pada lingkungan, akibatnya aspek sosial anak kurang atau tidak berkembang. Akibat lain adalah menyerang aspek fisik, karena selama bermain anak hanya duduk diam, sementara yang bergerak hanya jari-jemarinya.

Permainan modern yang saat ini banyak digemari anak-anak justru membentuk anak untuk cenderung selalu ingin menang, dan akan sangat

kecewa jika mengalami kekalahan. Idealnya anak tetap perlu diperkenalkan dengan berbagai jenis permainan baik yang lama atau yang baru, hal ini berfungsi untuk melatih kemampuan memilih dan membedakan apa yang ia butuhkan.

Atas pertimbangan itulah tema permainan tradisional dipilih, untuk tetap melestarikan permainan ini, maka perlu mengenalkan anak pada berbagai jenis permainan tradisional tersebut. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat buku yang berisi tata cara memainkan permainan tradisional, dengan harapan permainan tradisional sebagai warisan leluhur akan tetap lestari hingga generasi mendatang.

### **1.3 Alasan Pemilihan Produk**

Penelitian ini menghasilkan karya berupa buku bantal yang berisi tentang tata-cara memainkan permainan tradisional Jawa. Buku sendiri merupakan alat penyampaian informasi yang cukup efektif, sebab buku dapat menyampaikan banyak informasi karena memiliki jumlah halaman yang banyak. Menurut Sugihastuti (2002:108) melatih anak untuk gemar membaca tidak dapat dimulai ketika anak sudah lanjut masuk tingkat pendidikan, pelatihan itu harus dimulai sejak dini sebelum anak memasuki bangku sekolah, bahkan sebelum anak dapat membaca sekalipun. Dengan demikian buku merupakan media yang efektif untuk mendokumentasikan tradisi budaya tradisional ini. Agar anak lebih tertarik untuk membacanya, maka diperlukan cara unik dalam mengemas ide tersebut, dan buku bantal lah yang dipilih untuk menjadi solusinya.

Buku bantal digemari karena keunikan dan kelebihanannya seperti bentuk fisiknya empuk dan lembut, tidak gampang sobek sehingga tidak tertelan anak, dan dapat dicuci. Jadi tidak akan membahayakan bagi anak apabila tertinggal di tempat tidur (Oktavia, 2014: 24).

Di dalam buku bantal tersebut disertakan gambar ilustrasi yang dilengkapi dengan teks. Menurut Susanto (2011:190) ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri.

Dalam sebuah riset psikologi pendidikan menyatakan bahwa anak-anak lebih mudah memahami bahasa visual dibandingkan dengan bahasa verbal. Dengan demikian, sebuah media pembelajaran yang penuh dengan ilustrasi *full colour* yang komunikatif akan meningkatkan minat anak untuk belajar dan mengingat kembali pelajaran yang telah diberikan (Nugraheni, 2007:36). Sehingga dengan adanya ilustrasi di dalam sebuah buku, memungkinkan pembaca lebih mudah untuk memahami dan mempraktekkannya.

#### **1.4 Sasaran Produk**

Sekolah sebagai institusi formal tidak hanya berperan dalam mengembangkan kemampuan akademik saja namun juga kemampuan lainnya seperti keterampilan sosial dan emosi. Hal ini sejalan dengan yang diutarakan oleh Yustiana dalam (Kurniati, 2010:1 ) bahwa kemampuan dasar yang harus

dimiliki anak tidak terbatas pada kemampuan membaca, menulis dan berhitung saja tetapi juga kemampuan intelektual, pribadi dan sosial.

Sasaran produk buku bantal ini adalah guru dan murid di PAUD Dewantara Pratama yang beralamat di Perum Bumi Singkil Permai Boyolali. Guru disini berperan sebagai sasaran antara, dimana guru akan bertugas untuk mengkomunikasikan isi buku bantal agar dapat dipahami oleh anak-anak. PAUD Dewantara Pratama dipilih karena lokasinya yang mudah dijangkau dan memiliki suasana yang kondusif untuk melakukan penelitian. Selain itu, usia anak didik di PAUD Dewantara Pratama sesuai dengan sasaran produk buku bantal yaitu anak usia 2 - 5 tahun.

Usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk mengenalkan anak pada permainan tradisional, karena pada masa ini anak mudah mempelajari hal-hal baru, seperti yang diungkapkan Fauzan dalam (Alfiah, 2010:3) bahwa pada masa usia dini, anak mengalami masa keemasan (*the golden ages*) yang merupakan masa anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, agama dan moral. Sehingga sejak usia dini anak dituntut untuk mempunyai kemampuan berkomunikasi atau *social life skill* agar dapat berdampingan dengan orang lain dan lingkungan sekitar. Anak dengan *social life skill* dapat belajar untuk menghargai

perbedaan antar individu sehingga tidak memicu situasi yang tidak diinginkan (Seriati, 2012:1).

Pendidikan Anak Usia Dini memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu lembaga pendidikan untuk anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik. Salah satu caranya dengan permainan tradisional yang merupakan permainan dinamis. Jenis permainan tradisionalnya pun disesuaikan dengan anak usia dini yaitu antara umur 2-5 tahun dan bentuk permainan yang berkembang di daerah eks Karesidenan Surakarta, yang mana Boyolali termasuk di dalamnya.

### **1.5 Tujuan Pembuatan Karya**

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada pembuatan karya ini adalah mewujudkan kreativitas di bidang desain komunikasi visual dalam bentuk buku bantal sebagai media pengenalan permainan tradisional untuk anak-anak.

### **1.6 Manfaat Pembuatan Karya**

1. Manfaat bagi penulis adalah meningkatkan kreativitas dalam berkarya di bidang desain komunikasi visual dalam hal ini untuk menghasilkan karya berupa buku bantal tentang permainan tradisional sebanyak 5 seri, yaitu; (1) Ayo Main Cublak-Cublak Suweng, (2) Ayo Main Dhelikan, (3) Ayo Main Englek, (4) Ayo Main Gotri, dan (5) Ayo Main Jamuran.

2. Manfaat bagi PAUD Dewantara Pratama Boyolali adalah tersedianya buku yang dapat digunakan sebagai panduan bermain permainan tradisional untuk anak didiknya.
3. Manfaat bagi masyarakat luas adalah tersediannya salah satu jenis buku tentang permainan tradisional untuk membantu melestarikan permainan tradisional.



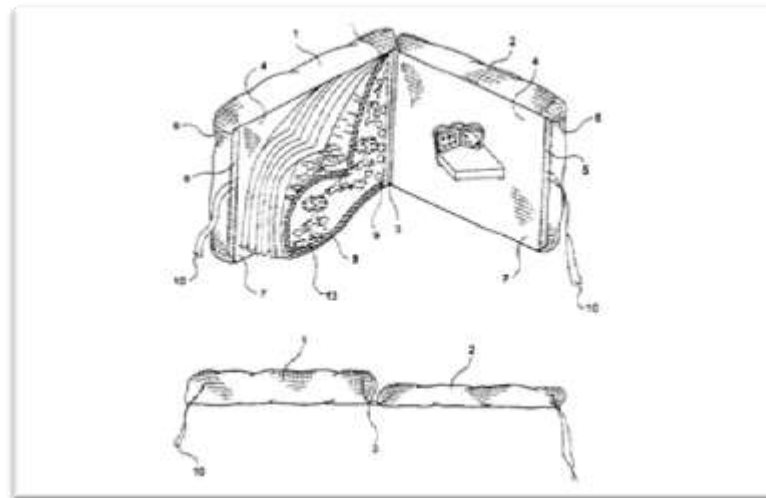
## BAB 2

### LANDASAN KONSEPTUAL

#### 2.1 Buku Bantal

Dalam jurnal Internasional yang berjudul *Pillow Book Construction* mengungkapkan bahwa *A pillow book construction comprised of two pillows, a thick one a thin one, joined together like the two covers of a book by means of a seam along the short end of the internal sides.* (Breto, 1998: 1)

Dari jurnal tersebut, dapat diketahui bahwa buku bantal merupakan sebuah konstruksi buku yang terdiri dari dua bantal yang tergabung jadi satu dengan cara jahitan seperti dua sampul, yang apabila dilipat satu sama lain membentuk bantal besar, namun di dalamnya berisi lembaran-lembaran yang dapat dibaca.



Gambar 2.1 Rancangan buku bantal Breto (1988:1).

Sedangkan menurut Oktavia (2014: 24), buku bantal adalah buku yang terbuat dari bahan yang lembut dan empuk yang dapat digunakan untuk bantal.

Sehingga buku bantal dapat disimpulkan sebagai buku yang terbuat dari kain lembut dan berisi serat *polyester* yang empuk. Buku bantal ini bisa digunakan sebagai sarana edukatif untuk anak-anak dalam memperkenalkan buku sejak usia dini. Sehingga dapat menumbuhkan kecintaan pada kegiatan membaca. Buku kain atau buku bantal biasanya berisi gambar-gambar lucu dan cerita sederhana yang dicetak secara digital pada kain, sehingga tidak mengelupas dan aman untuk balita.

Dalam penelitian ini buku bantal digunakan sebagai media pengenalan permainan tradisional. Media buku bantal termasuk ke dalam jenis media visual, karena buku bantal merupakan benda yang dapat digunakan anak sebagai sarana dalam menggunakan penglihatannya.

## **2.2 Media**

### **2.2.1 Pengertian Media**

Meurut Latuheru dalam (Oktavia, 2014:18), media merupakan suatu wadah atau sarana dalam menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima. Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi.

Sedangkan menurut Arsyad (2013:3), kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sama halnya dalam bahasa Arab, media memiliki arti perantara atau pengantar pesan

dari pengirim kepada penerima pesan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

### 2.2.2 Macam-Macam Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Menurut Fadlillah dalam (Oktavia, 2014:22), media dapat dikelompokkan seperti berikut ini; (1) Media audio, yaitu sebuah media pembelajaran yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pendengaran), dan hanya mengandalkan kemampuan suara saja seperti radio dan kaset. (2) Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan seperti buku dan surat kabar. (3) Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi.

Masih menurut Fadlillah dalam (Oktavia, 2014:23), media pembelajaran juga dapat dibagi ke dalam 2 kelompok berikut ini; (1) Media lingkungan, dimana anak-anak di dalam proses pembelajaran dikenalkan atau dibawa ke suatu tempat yang dapat memengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya. (2) Media permainan, yaitu media yang sangat disukai oleh anak-anak. Permainan adalah suatu benda yang dapat digunakan peserta didik sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak.

## 2.3 Permainan Tradisional

Permainan tradisional atau sering disebut dengan permainan rakyat, merupakan permainan yang berkembang di masa lalu terutama pada masyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang

berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat (Yunus dalam Seriati, 2012:5). Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karenanya permainan tradisional selalu menarik dan menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu.

Permainan tradisional menurut Seriati (2012:5) umumnya bersifat rekreatif, karena banyak memerlukan kreativitas anak. Permainan ini biasanya merekonstruksi berbagai kegiatan sosial dalam masyarakat. Seperti pasaran yang menirukan kegiatan jual beli, jaranan yang menirukan orang yang sedang melakukan perjalanan dengan naik kuda, dan permainan menthok-menthok yang melambangkan kemalasan.

Permainan tradisional mendapat pengaruh yang kuat dari budaya setempat, oleh karena itu permainan tradisional mengalami perubahan baik berupa pergantian, penambahan maupun pengurangan sesuai dengan kondisi daerah setempat. Meskipun nama permainannya berbeda antar daerah, namun memiliki kesamaan pada cara memainkannya.

### 2.3.1 Jenis-Jenis Permainan Tradisional yang Berkembang di Jawa Tengah

Berdasarkan penelitian folklor eks Karesidenan Surakarta yang dilakukan oleh (Chafid dkk: 2007) terdapat 13 permainan tradisional yang pernah populer di eks Karesidenanan Surakarta sebagai berikut:

#### 1) *Jamuran*

Permainan ini dimainkan dengan cara berdiri melingkar dan bergandengan tangan. Pada permainan ini salah satu anak akan berdiri di tengah-tengah lingkaran, dia adalah anak yang bertugas sebagai pemain jadi

(*masang*). Selanjutnya pemain lainnya akan berputar sambil menyanyikan lagu *jamuran*. Di akhir lagu, pemain *masang* akan meminta pemain lain untuk menirukan gerakan sesuai dengan nama jamur yang dia sebutkan. Misalnya jamur *kethek menek*, artinya semua pemain harus memanjat dan menirukan tingkah laku monyet. Setelah pemain lain memanjat, apabila pemain jadi memberi perintah untuk kembali ke tempatnya semula, maka semua pemain harus segera kembali, dan anak yang paling terakhir kembali akan bertugas sebagai pemain jadi (*masang*) di permainan berikutnya.

*Lirik Lagu Jamuran:*

*"Jamuran... jamuran...ya ge ge thok*

*jamur apa ya ge ge thok*

*Jamur payung, ngrembuyung kaya lembayung*

*sira badhe jamur apa?"*

2) *Bekelan*

Permainan ini bisa dimainkan minimal oleh 2 orang dan dimainkan secara bergantian. Alat bermainnya berupa bola bekel dan 4 buah batu kerikil. Cara bermainnya adalah dengan melemparkan bola bekel ke atas dengan pelan, kemudian mengambil batu yang berada di bawahnya, lalu kembali menangkap bola yang melambung tadi sebelum bola jatuh ke tanah.

3) *Dakon*

Permainan ini tidak hanya sering dilakukan oleh masyarakat umum, namun juga dimainkan oleh puteri raja dalam kraton. Permainan ini bisa

dimainkan oleh dua orang secara bergantian, alat yang digunakan adalah papan dakon dan *kecik* (biji sawo).

#### 4) *Bedelikan*

Permainan ini biasanya dilakukan oleh 5-7 orang atau lebih, dapat dimainkan pada siang atau sore hari. Pemain yang jaga adalah pemain yang kalah dalam *pinsut* (hompimpah). Pemain jaga harus menutup matanya lalu menghitung dari 1 sampai 10, pada saat itu pemain yang lain harus segera bersembunyi ditempat yang aman.

#### 5) *Sudamanda (engklek)*

Di daerah Boyolali permainan ini sering disebut *engklek* atau *brog*. Permainan ini membutuhkan alat berupa *gacuk* (pecahan genting) dan alas permainan berbentuk petak-petak yang digambar dengan kapur. Cara bermainnya adalah dengan melempar *gacuk* ke dalam kotakan, lalu pemain melompat dengan satu kaki atau *engklek* melewati petak-petak yang ada.

#### 6) *Apolo*

Permainan ini biasanya dilakukan oleh 3-5 orang atau lebih. Alat yang digunakan adalah pecahan genting yang ditumpuk-tumpuk dan bola kasti. Pada permainan ini para pemainnya melempari tumpukan pecahan genting dengan menggunakan bola kasti.

Pertama-tama para pemain dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok yang main dan kelompok yang jaga. Apabila salah satu pemain dari kelompok main berhasil merobohkan tumpukan genting maka mereka harus segera berlari, dan kelompok pemain jaga berusaha untuk melempar bola ke

kelompok main sambil menata kembali tumpukan genting. Apabila genting berhasil disusun, maka kelompok jaga akan bertukar posisi dengan kelompok main.

#### 7) *Bentik*

Permainan ini biasanya dilakukan oleh 5 orang atau lebih, para pemain dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok jaga dan kelompok main. Alat yang digunakan adalah 2 bambu yang salah satunya berukuran lebih panjang. Dimainkan dengan cara menempatkan bambu yang pendek ke tanah yang sudah dilubangi secara melintang menyerupai jembatan. Lalu bambu yang panjang dimasukkan dalam lubang dan diangkat sekeras mungkin sehingga akan melambungkan bambu kecil.

Pemain yang jaga harus menangkap bambu tersebut, apabila tertangkap maka akan mendapatkan poin. Setelah itu bambu yang panjang ditancapkan diatas tanah yang telah dilubangi, apabila pemain jaga berhasil melemparkan bambu kecil hingga mengenai bambu yang panjang, maka pemain yang main dinyatakan kalah dan bergantian menjadi jaga.

#### 8) *Cublak-cublak suweng*

Permainan ini dapat dimainkan minimal oleh 3 orang. Pada permainan ini ada satu anak yang bertugas sebagai pemain jadi, anak tersebut harus duduk tertelungkup di tengah-tengah pemain lainnya. Sedangkan pemain lain duduk melingkar dengan meletakkan tangannya di atas punggung pemain jadi. Sambil menyanyikan lagu *cublak-cublak suweng*, ada seorang anak yang

memutarkan kerikil secara berurutan ke telapak tangan pemain lain sampai lagu selesai.

Di akhir lagu, kerikil itu sudah harus berada di genggamannya salah seorang pemain. Selanjutnya pemain jadi harus menebak siapa orang yang membawa kerikil. Bila tebakannya benar maka si pembawa kerikil akan jaga, namun jika salah, dia kembali menjadi pemain jaga.

#### 9) *Pak tepong*

Untuk memainkan permainan ini, pertama-tama harus membuat garis yang akan digunakan sebagai batas pelemparan. Selanjutnya membuat lingkaran sejauh beberapa meter dari garis pelemparan. Setiap pemain harus melemparkan *gacuknya* ke dalam lingkaran. Bagi pemain yang *gacuknya* paling jauh melampaui lingkaran, dia akan menjadi pemain jaga. Si penjaga bertugas untuk menata *gacuk*, kemudian ia harus menutup matanya. Saat dia menutup mata, teman-temannya bersembunyi. Setelah itu pemain jaga harus mencari pemain lainnya.

#### 10) *Betengan*

Alat yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah 2 pohon atau tiang yang letaknya berseberangan. Selanjutnya pemain akan dibagi ke dalam 2 kelompok, dan tiap pohon akan digunakan sebagai benteng yang ditempati oleh masing-masing kelompok. Cara bermainnya adalah dengan saling berusaha untuk menduduki benteng lawan.



### 11) *Batengklek*

Ada dua macam *batengklek* yaitu *batengklek* biasa dan *montor mabur*. *Bathengklek* biasa berbentuk segiempat yang dibagi-bagi menjadi beberapa petak kotak, sedangkan *batengklek montor mabur* berbentuk pesawat terbang. Cara bermainnya adalah dengan melemparkan *gacuk* sesuai urutan petak, kemudian pemain harus *engklek* pada kotak-kotak yang ditentukan.

### 12) *Mbar Suru*

*Mbar suru* adalah permainan rakyat yang ada di daerah eks karisidenan Surakarta khususnya di daerah Boyolali. Permainan ini menggunakan biji flamboyan atau biji asam yang disebar di lantai, kemudian biji tersebut diserok dengan kertas atau plastik yg dijepitkan di antara jemari.

### 13) *Ancak-ancak Alis*

Permainan ini menggunakan istilah-istilah yang berhubungan dengan pertanian. Tidak ada ketentuan jumlah pemain dalam permainan ini, semakin banyak anak yang ikut dalam permainan ini maka akan semakin meriah, tempat bermainnya biasanya memilih tempat yang luas dan rata.

Pada permainan ini semua pemain sepakat untuk memilih dua orang diantara mereka yang cenderung memiliki kekuatan, ketinggian, dan badan yang sama besar untuk menjadi petani. Kemudian petani ini segera menyingkir dari kelompok permainan untuk berunding mengenai nama-nama yang diambil dari istilah pertanian, misalnya A memilih nama jagung dan B memilih nama kacang. Kemudian kedua petani berdiri berhadapan dengan

kedua tangan diangkat keatas dan mereka saling menepuk tangan sambil menyanyikan ancak-ancak alis.

Dalam buku "Permainan Tradisional Jawa" karya Amertawengrum (2010) terdapat 25 permainan tradisional Jawa, 5 diantaranya dapat dimainkan oleh anak usia dini, yaitu:

1) *Delikan*

Permainan ini bisa dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan, umumnya dimainkan secara beramai-ramai. Dapat dimainkan di halaman yang luas, pagi maupun sore hari. Permainan ini tidak memerlukan alat khusus, hanya perlu mencari tempat aman untuk bersembunyi.

2) *Betengan*

Permainan ini bisa dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan secara berkelompok, dimainkan oleh dua kelompok di halaman yang luas. peralatan yang dibutuhkan adalah dua batang pohon atau tiang yang dijadikan beteng, jarak antar pohon antara 2-3 meter. Tiap-tiap kelompok berusaha memegang beteng kelompok lawan, dan sebaliknya. Selanjutnya kelompok yang berhasil menyentuh beteng lawan akan menang. Kelompok yang kalah akan mendapat hukuman dari kelompok pemenang.

3) *Cublak-Cublak Suweng*

Permainan ini umumnya dimainkan oleh anak-anak perempuan, dapat dimainkan oleh tiga orang atau lebih. Biasa dimainkan di dalam atau di teras rumah kapan saja. Peralatan yang dibutuhkan adalah kerikil atau batu kecil, dimainkan sambil menyanyikan lagu cublak-cublak suweng.

#### 4) *Dakon*

Permainan ini umumnya dimainkan oleh anak-anak perempuan, dimainkan oleh dua orang di dalam atau di teras rumah. Membutuhkan alat yang disebut dakon, yaitu alat yang umumnya terbuat dari kayu yang memiliki 14 lubang kecil saling berhadapan yang disebut sawah dan terdapat 2 lubang lebih besar di sisi kanan dan kiri dakon yang disebut lumbang.

#### 5) *Jamuran*

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan, biasanya dimainkan beramai-ramai. Dapat dimainkan di luar rumah pada pagi atau sore hari tanpa memerlukan alat apapun, permainan ini dimainkan dengan diiringi lagu *jamuran*.

Dalam buku “100 Permainan dan Perlombaan Rakyat” karya Askalin (2013) terdapat 50 permainan tradisional Jawa, dua diantaranya dapat dimainkan oleh anak usia dini, yaitu:

##### 1) Ular Naga

Permainan ular naga merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok, makin banyak anak yang ikut serta maka akan semakin seru. Dalam permainan ular naga terdapat lagu yang harus dinyanyikan oleh semua pemain. Lagu ini menambah semarak permainan ular naga.

*“Ular Naga”:*

*Ular naga panjangnya bukan kepalang*

*Menjalar-jalar selalu riang kemari*

*Umpan yang lezat, itulah yang dicari*

### *Ini dianya yang terbelakang*

Permainan ular naga dimainkan minimal 4 orang anak, 2 anak bertugas sebagai pembuat gerbang. Pemain lainnya berperan sebagai ular, yaitu dengan berjalan melingkar membentuk angka delapan dan melewati gerbang sambil bernyanyi. Saat lagu selesai, permainan yang berada di bawah gerbang harus ditangkap

#### 2) *Engklek*

Peralatan yang digunakan untuk bermain *engklek* adalah kapur tulis dan pecahan genting. Kapur digunakan untuk membuat pola atau gambar alas permainan *engklek*. Ada dua jenis pola yang biasa digunakan, yaitu pola berbentuk kapal terbang dan kitiran.

Cara memainkan permainan ini yaitu setiap pemain secara bergiliran akan melalui kotak-kotak yang ada dengan cara loncat-loncat menggunakan satu kaki atau dalam bahasa Jawa disebut *engklek*. Dalam permainan *engklek* ada peraturan yang harus disepakati oleh permainan, misalnya kaki tidak boleh menyentuh garis, saat meloncat di kotak-kotak, kaki satunya tidak boleh menyentuh tanah dan sebagainya.

#### 2.3.2 Permaianan Tradisional untuk Anak Usia Dini

Untuk mengetahui permaianan tradisional apa saja yang sesuai dengan anak usia dini, maka dilakukan wawancara kepada orang tua dan tenaga pendidik di PAUD Dewantara. Poin-poin yang ditanyakan dalam wawancara tersebut diantaranya adalah; (1) pernahkah anak mereka memainkan permaian

tradisional, dan (2) permainan tradisional apa saja yang dapat dimainkan oleh anak usia dini.

Wawancara dilakukan pada 21 orang narasumber yang terdiri dari orang tua dan penaga pendidik PAUD Dewantara Pratama, dari kegiatan wawancara tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Sebanyak 24% narasumber menyatakan anak mereka belum pernah memainkan permainan tradisional. Sedangkan 76% narasumber menyatakan anak mereka pernah memainkan permainan tradisional, diantaranya adalah ular naga, dhelikan, engklek, dan dakon.
2. Dari jawaban pertanyaan nomor satu dapat diperoleh daftar permainan tradisional yang biasa dimainkan anak usia dini sebagai berikut: (1) Cublak-cublak suweng, (2) Dhelikan, (3) Gotri, (4) Engklek, (5) Jamuran, (6) Ular naga, (7) Dakon, (8) Betengan, (9) Apolo. Kemudian narasumber diminta memilih 5 macam permainan yang paling menarik, dan didapatkan hasil sebagai berikut:

No.	Nama Permainan	Skor
1	<i>Cublak-cublak suweng, dhelikan, gotri, engklek, jamuran</i>	52%
2	<i>Cublak-cublak suweng, dhelikan, engklek, jamuran, ular naga</i>	29%
3	<i>Cublak-cublak suweng, dhelikan, jamuran, ular naga, dakon</i>	9%
4	<i>Cublak-cublak suweng, dhelikan, jamuran, betengan, gotri</i>	5%
5	<i>Cublak-cublak suweng, dhelikan, jamuran, gotri, apolo</i>	5%

*Tabel 2.3 Permainan Tradisional Pilihan Narasumber*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada orang tua dan tenaga pendidik di PAUD Dewantara, diperoleh 5 macam permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh anak usia dini. Permainan tersebut adalah *Cublak-Cublak Suweng, Dhelikan, Engklek, Gotri, dan Jamuran*. Permainan tersebut dipilih karena aturannya sederhana sehingga mudah dimainkan, dapat dimainkan di ruangan maupun di ruang terbuka, peralatan yang digunakan mudah ditemukan, dan aman untuk anak.

## **2.4 Pendidikan Anak Usia Dini**

### **2.4.1 Pembelajaran dan Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan Anak Usia Dini atau PAUD menurut Semiawan dalam (Oktavia, 2014: 24) merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun. Dilakukan dengan cara memberikan rangsangan

pendidikan guna membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmanai dan rohani anak, agar memiliki kesiapan dalam pendidikan dasar selanjutnya yang diselenggarakan pada jalur formal dan non formal.

Tujuan utama didirikannya PAUD adalah untuk membentuk generasi penerus bangsa yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta menjalani hidup di masa dewasa. Sehingga dapat membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar di sekolah.

Rentangan anak usia dini menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No.20/2003 ayat 1 dalam (Oktavia, 2014: 25) adalah 0-6 tahun. Sementara menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun (masa emas) dengan Ruang Lingkup Pendidikan Anak Usia Dini sebagai berikut:

- a. *Infant* usia 0-1 tahun
- b. *Toddler* usia 2-3 tahun
- c. *Preschool/ Kindergarten children* usia 3-6 tahun
- d. *Early Primary School* (SD Kelas Awal/ kelas 1, 2, 3) yaitu usia 6-8 tahun

#### 2.4.2 Tujuan Kurikulum Pendidikan Usia Dini

Kurikulum untuk anak usia dini direncanakan guna membantu anak mengembangkan potensinya secara utuh. Kurikulum harus dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan dan perkembangan anak, memberikan kesempatan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan

intelektual atau kognitif, emosi dan fisik anak, memberikan dorongan, serta mengembangkan hubungan sosial yang sehat (Kurniati: 2010).

Menurut (Seriati: 2012) kurikulum PAUD bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai kultur, budaya, dan falsafah suatu bangsa. Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia. Ia belum mengetahui tatakrama, sopan-santun, aturan, norma, etika, dan berbagai hal tentang dunia. Ia juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain. Anak perlu dibimbing agar mampu memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya. Ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat. Interaksi anak dengan benda dan dengan orang lain diperlukan untuk belajar agar anak mampu mengembangkan kepribadian, watak, dan akhlak yang mulia. Usia dini merupakan saat yang amat berharga untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme, kebangsaan, agama, etika, moral, dan sosial yang berguna untuk kehidupannya dan strategis bagi pengembangan suatu bangsa.

## **2.5 Unsur-Unsur dan Prinsip-Prinsip Desain**

### **2.5.1 Unsur-Unsur Desain**

Susanto (2012:102) menyatakan bahwa rancangan merupakan ekspresi konsep seniman dalam berkarya yang mengkomposisikan berbagai elemen dan unsur yang mendukung. Sehingga dapat disimpulkan bahwa desain



merupakan aktifitas menata unsur-unsur karya seni dengan berpacu pada prinsip desain (*principles of design*).

Unsur-unsur desain menurut Sitepu (2006:16) adalah sebagai berikut:

a. Garis (*Line*)

Garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain. Terdapat empat bentuk garis, yaitu garis vertikal, horisontal, diagonal, dan kurva. Garis adalah unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi

b. Bentuk (*Shape*)

Bentuk adalah suatu bidang yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (*garis*) dan dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran ataupun karena adanya tekstur. Bentuk bisa berupa wujud alam (*figur*), yang sama sekali tidak menyerupai wujud alam (*non figur*). Bentuk memiliki perubahan wujud berupa stilisasi, distorsi, dan transformasi. Makna ini dikonstruksi dalam grafis dua dimensi, lazim juga disebut area.

c. Ruang (*Space*)

Ruang terjadi karena adanya persepsi mengenai kedalaman sehingga terlihat jauh dan dekat, tinggi dan rendah, tampak melalui indra penglihatan. Elemen ini dalam praktik desain grafis koran misalnya digunakan sebagai elemen ruang bernafas bagi mata pembaca. Hal ini dimaksudkan agar tidak terlalu lelah membaca teks yang terlalu panjang. Dan ruang kosong memberikan penegasan pemisah antar kolom teks koran. Selain itu memberikan kesan desain yang lapang dan rapi. Hal ini diistilahkan dengan

*white space* (ruang kosong), ruang kosong berarti ketidakberadaan teks ataupun gambar.

d. Tekstur (*Texture*)

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan suatu bahan (material), yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, baik dalam bentuk nyata ataupun semu. Misalnya kesan tekstur kayu, bulu atau gelas. Tekstur juga dapat dipahami sebagai sifat dan kualitas fisik dari permukaan suatu bahan (material), seperti kasar, mengkilap, pudar, kusam, yang dapat diterapkan secara kontras, dan serasi.

e. Warna (*Color*)

Warna menurut Susanto (2012:433) didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Cahaya yang dapat diindra manusia memiliki panjang gelombang antara 380-780 nanometer.

Sama seperti bentuk, warna memberikan kesan pesan yang lebih mendalam. Warna merah misalnya mengesankan semangat, kegairahan, dan panas api. Atau warna ungu mengesankan kepuccatan, layu dan tidak semangat. Kombinasi antar warna memberikan kesan visual yang bervariasi. Seperti jelas pakar desain grafis David Dabner dalam *Design and Layout: Understanding and Using Graphics*, warna yang Anda pilih menimbulkan efek yang luar biasa pada kesan desain dan cara orang meresponnya (*feedback*).

f. Ukuran (*Size*)

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur ini maka dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada obyek desain sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

### 2.5.2 Prinsip-Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain menurut Supriyono (2010: 87) adalah sebagai berikut:

a. **Keselarasan (Harmoni)**

Keselarasan merupakan prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan tatanan diantara bagian-bagian suatu karya. Keselarasan dalam desain merupakan pembentukan unsur-unsur keseimbangan, keteraturan, kesatuan, dan perpaduan yang masing-masing saling mengisi dan menimbang. Keselarasan (harmoni) bertindak sebagai faktor pengaman untuk mencapai keserasian seluruh rancangan penyajian.

b. **Kesebandingan (Proporsi)**

Kesebandingan (proporsi) merupakan hubungan perbandingan antara bagian satu dengan bagian lain atau bagian dengan elemen keseluruhan. Kesebandingan dapat dijangkau dengan menunjukkan hubungan antara; (1) Suatu elemen dengan elemen yang lain. (2) Elemen bidang/ruang dengan dimensi bidang/ruangnya. (3) Dimensi bidang/ruang itu sendiri.

Dalam grafis komunikasi, semua unsur berperan menentukan proporsi, seperti hadirnya warna cerah yang diletakkan pada bidang atau ruang sempit atau kecil.

c. **Irama** (*Ritme*)

Irama atau ritme dapat kita rasakan, ritme terjadi karena adanya pengulangan pada bidang/ruang yang menyebabkan kita dapat merasakan adanya gerakan, getaran, atau perpindahan dari unsur satu ke unsur lain. Gerak dan pengulangan tersebut mengajak mata mengikuti arah gerakan yang terjadi pada sebuah karya.

d. **Keseimbangan** (*Balance*)

Keseimbangan dipengaruhi berbagai faktor, antara lain faktor tempat posisi suatu elemen, perpaduan antar elemen, besar kecilnya elemen, dan kehadiran elemen pada luasnya bidang. Keseimbangan akan terjadi bila elemen-elemen ditempatkan dan disusun dengan rasa serasi atau sepadan. Dengan kata lain bila bobot elemen-elemen itu setelah disusun memberi kesan mantap dan tepat pada tempatnya.

e. **Penekanan** (*Emphasis*)

Dalam setiap bentuk komunikasi ada beberapa bahan atau gagasan yang lebih perlu ditampilkan dari pada yang lain. Tujuan utama dalam pemberian penekanan (*emphasis*) adalah untuk mengarahkan pandangan pembaca pada suatu yang ditonjolkan. *Emphasis* dapat dicapai misalnya dengan mengganti ukuran, bentuk, irama dan arah dari unsur-unsur karya

desain. Dalam penciptaan desain tidak seharusnya elemen yang ada menonjol semuanya, dalam artian sama kuatnya, sehingga terlihat ramai dan informasi atau apa yang akan disampaikan/dikomunikasikan akan menjadi tidak jelas.

## **BAB 3**

### **METODE BERKARYA**

#### **3.1 Media Berkarya**

Media berkarya meliputi bahan, alat dan teknik apa saja yang digunakan dalam pembuatan suatu karya. Dimana bahan merupakan perlengkapan berkarya yang dapat menyusut jumlahnya bahkan habis, sedangkan peralatan merupakan benda-benda yang digunakan untuk mempermudah pembuatan suatu karya, dan teknik adalah suatu cara yang digunakan untuk menyelesaikan karya tersebut. Sehingga tiga hal tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan dalam berkarya.

##### **3.1.1 Alat**

Alat adalah [benda](#) yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan kita sehari-hari, pada perancangan ini menggunakan alat-alat sebagai berikut:

##### **3.1.1.1 Alat Tulis**

Alat tulis adalah peralatan yang digunakan untuk menuliskan [tanda](#) atau bentuk di atas suatu permukaan. Alat ini biasanya digunakan dengan [tangan](#) dan mengandung zat [pigmen](#) untuk mewarnai permukaan. Pada perancangan ini alat tulis yang digunakan untuk membuat sket, yaitu: pensil jenis HB, pensil jenis 2B, penghapus, penggaris, dan *drawing pen* tinta hitam merk *Snowman*.

### 3.1.1.2 Komputer dan *Software* Pendukung

Komputer yang digunakan adalah *Notebook Acer Aspire One Series ZG5*, dengan menggunakan sistem operasi *Windows 7 Ultimate*. Dalam proses perancangan menggunakan komputer, perlu menggunakan alat berupa *mouse pen* atau *pen tablet* untuk menjalankan kursor pada computer. *Pen Tablet* yang digunakan adalah merk *Wacom* tipe *Intuos CTL-480*. Perangkat computer lain yang digunakan dalam perancangan ini adalah scanner. Scanner digunakan untuk mengubah gambar dari sket manual pada kertas menjadi gambar dengan format *jpg*. Sedangkan software yang dipakai adalah *Adobe Photoshop CS* dan *Corel Draw X3*.

*Adobe Photoshop CS* adalah perangkat lunak yang dalam perancangan ini digunakan pada *editing* hasil *scanning* dan proses pewarnaan pada gambar ilustrasi buku. Hasil dari *software* ini berupa gambar yang dalam komputer grafis dibagi menjadi dua kategori, yaitu *bitmap* dan *vector*. Kualitas hasil gambar pada *Adobe Photoshop* dipengaruhi oleh *pixel* dari gambar tersebut, oleh karena itu perlu diperhatikan dimensi *pixel* yang diperlukan, resolusi gambar yang akan dibuat dan juga resolusi layar monitor sehingga dapat menghasilkan gambar dengan kualitas baik. Sedangkan *Corel Draw* merupakan software yang banyak digunakan untuk mengedit *vector*. Manfaat *Corel Draw* dalam perancangan ini adalah untuk membuat desain layout buku.

### 3.1.1.3 Media Internet

Media internet yang digunakan adalah mesin pencari Google ([www.google.com](http://www.google.com)) dan situs pesan elektronik Gmail ([www.gmail.com](http://www.gmail.com)). Google digunakan untuk mencari referensi berupa data dan foto-foto yang diperlukan dalam perancangan ini, sedangkan Gmail digunakan untuk mengirim desain buku bantal pada penyedia jasa print tekstil, sehingga desain pola buku bantal dapat dicetak pada kain.

### 3.1.1.4 Mesin Printing Digital untuk Tekstil

Mesin printing digital untuk tekstil adalah suatu alat yang terhubung ke perangkat komputer dan mencetak hasil baik berupa teks atau gambar pada media kain. Mesin printing digital untuk tekstil ini dapat mencetak berbagai gambar dan motif karena memiliki jumlah warna yang tidak terbatas. Kelebihan lainnya adalah hasil cetaknya memiliki warna yang tajam dan tetap awet meski telah dicuci berkali-kali.

Printer tekstil ini digunakan untuk mencetak desain buku bantal pada kain. Dalam perancangan ini penulis menggunakan jasa Shrelo Print Tekstil Jakarta, pemesanan dilakukan melalui *website* [www.print-tekstil.com](http://www.print-tekstil.com), kemudian desain dikirim melalui e-mail [shrelo@print-tekstil.com](mailto:shrelo@print-tekstil.com), pembayarandilakukan via transfer bank dan hasil print pada kain dikirim ke rumah melalui paket JNE.

### 3.1.1.5 Alat Jahit

Pada proses pembuatan buku bantal diperlukan peralatan jahit seperti pita ukur, gunting kain, dan mesin jahit. Pita ukur digunakan untuk



mengukur pola buku bantal agar memiliki ukuran yang sesuai, gunting digunakan untuk memotong kain sesuai pola, dan mesin jahit digunakan untuk menjahit pola kain agar menjadi buku bantal.

#### 3.1.1.6 Setrika

Setrika adalah alat yang dapat mengubah tenaga listrik menjadi panas, fungsinya untuk melicinkan dan menghaluskan pakaian agar lebih rapi saat dipakai. Dalam pembuatan buku bantal, setrika digunakan untuk memanaskan kain keras agar merekat pada halaman bukusehingga menjadi lebih kaku.

#### 3.1.2 Bahan

Pada proses perancangan buku bantal ini memerlukan bahan berupa kertas dan bahan untuk menjahit sebagai berikut:

##### 3.1.2.1 Kertas

Kertas adalah bahan yang memiliki permukaan tipis dan rata, dihasilkan dari kompresi [serat](#) yang berasal dari [pulp](#). Serat yang digunakan biasanya adalah bahan alami, dan mengandung [selulosa](#) dan hemiselulosa. Pada proses perancangan buku bantal ini kertas yang digunakan dalam pembuatan gambar sket adalah kertas jenis HVS 70 gram ukuran A4 dengan merk Sinar Dunia.

##### 3.1.2.2 Kain Keras

Kain interlining atau kain keras adalah kain yang digunakan sebagai penguat atau melapisi bagian-bagian tertentu pada pakaian sehingga membentuk siluet pakaian seperti pada lingkaran leher, kerah dan bagian

pundak pada jas. Jenis kain interlining biasanya mengandung perekat yang akan menjadi kaku saat dipanaskan dengan setrika.

Kain interlining atau kain keras dalam pembuatan buku bantolini digunakan sebagai isian pada lembaran halaman buku. Fungsinya agar halaman buku menjadi agak kaku dan tidak lembek saat dibuka untuk dibaca.

#### 3.1.2.3 Serat Silikon (dakron)

Serat silikon adalah sebuah bahan sintetis yang banyak digunakan untuk keperluan tekstil sebagai bahan isi bantal, guling, dan juga boneka. Bahan serat silikon ini tidak mudah kisut, mudah dicuci, cepat kering dan mempunyai daya serap tinggi. Bahan ini digunakan sebagai isian yang fungsinya untuk membentuk bantal, guling, maupun boneka menjadi lebih berisi dan lebih terlihat rapi, tetapi memiliki bobot ringan dan mengembang dengan baik. Serat silikon dalam pembuatan buku bantal ini digunakan sebagai isian pada cover buku agar mengembang seperti bantal dan terasa empuk saat ditekan.

#### 3.1.2.4 Kain Jenis BSY

BSY (*bi shrinkage yarn*) adalah kain yang terbuat dari dua jenis poliester filamen yang mempunyai tingkat kesusutan, bahan jenis ini lembut dikulit. Kain jenis ini biasanya digunakan sebagai bahan untuk membuat kemeja. Kain BSY adalah bahan baku utama dalam pembuatan bukubantal ini.

### 3.1.2.5 Benang Jahit

Benang jahit adalah benang yang berfungsi untuk menjahit pakaian berbahan kain, benang jahit ini terdiri atas benang-benang yang digintir dan telah diputihkan atau dicelup dan disempurnakan secara khusus. Benang jahit dalam pembuatan buku bantal digunakan untuk menjahit potongan-potongan pola buku bantal menjadi bentuk buku bantal yang utuh.

## 3.2 Teknik Berkarya

Tahap pertama dalam teknik berkarya ini menggunakan teknik menggambar secara manual dengan media pensil pada kertas untuk membuat gambar sket. Gambar sket yang dibuat secara manual meliputi tokoh, setting tempat, dan segala macam alat permainan yang dibutuhkan.

Tahap selanjutnya menggunakan teknik digital menggunakan media komputer dengan *software photoshop* dan *coreldraw*. Pada tahap ini mulanya gambar sket dipindai menggunakan *scanner* sehingga didapatkan gambar dengan format *jpg*. Selanjutnya gambar masuk dalam tahap *digital editing* menggunakan *software photoshop*, dimana gambar akan disempurnakan dengan warna dan disesuaikan baik detail maupun ukurannya.

Setelah mendapatkan gambar ilustrasi yang sesuai, selanjutnya adalah membuat layout buku menggunakan *software coreldraw*, disini adalah tahap pengaturan komposisi antara gambar dan teks sehingga buku siap dicetak. Tahap berikutnya adalah tahap produksi, dimana *layout* buku yang

siap cetak dicetak pada kain berbahan BSY yang kemudian dijahit sedemikian rupa hingga menjadi produk buku bantal.

### **3.3 Proses Berkarya**

Proses berkarya dalam pembuatan buku bantal sebagai media pengenalan permainan tradisional untuk anak meliputi tahap-tahap yaitu tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pra produksi.

#### **3.3.1 Tahap Pra Produksi**

Tahap pra produksi merupakan tahap perencanaan, disini akan dilakukan penetapan tujuan, penetapan target audiens, penetapan teori pesan yang dipilih dan pengambilan data dari target audiens. Pada tahap ini menghasilkan desain yang masih mentah yang kemudian akan lebih disempurnakan.

##### **3.3.1.1 Penetapan Tujuan**

Penetapan tujuan merupakan upaya untuk penentuan tema yang akan diangkat dalam persoalan proyek studi ini. Penetapan tujuan tersebut berdasarkan aspek internal dan aspek eksternal. Faktor internal adalah kegemaran penulis bermain permainan tradisional bersama teman-teman semasa kecil, sehingga penulis berkeinginan untuk mengenalkan kembali permainan tradisional pada anak-anak di lingkungan tempat tinggalnya, dimana permainan tersebut pernah populer hingga tahun 90-an. Faktor eksternal adalah kurangnya arsip mengenai permainan tradisional yang mudah dipahami sebagai buku panduan bermain dan disukai oleh anak usia dini. Atas dasar itu tujuan yang ditetapkan adalah perancangan buku bantal sebagai

media pengenalan permainan tradisional untuk anak di PAUD Dewantara Pratama yang beralamat di Perum Bumi Singkil Permai, Boyolali.

#### 3.3.1.2 Penetapan Target Audiens

Pendekatan visual yang digunakan sangat bergantung pada target audiens. Target audiens adalah sekumpulan orang atau kelompok yang berpotensi untuk dijadikan sasaran produk yang kita buat. Target audiens dapat ditentukan dengan pertimbangan berbagai aspek, antara lain segmen geografis, segmen demografis, segmen psikologi, segmen perilaku dan segmen manfaat.

##### A. Segmentasi Geografis

Perancangan buku bantal ini diperuntukan bagi guru dan murid di PAUD Dewantara Pratama yang beralamat di Perum Bumi Singkil Permai Boyolali. Guru disini berperan sebagai sasaran antara, dimana guru akan bertugas untuk mengkomunikasikan isi buku bantal agar dapat dipahami oleh anak-anak. PAUD Dewantara Pratama dipilih karena lokasinya yang mudah dijangkau dan memiliki suasana yang kondusif untuk melakukan penelitian.

##### B. Segmentasi Demografis

Segmentasi demografis dibagi dalam beberapa kelompok variabel, diantaranya adalah usia, jenis kelamin, pekerjaan, pendidikan, strata sosial dan sebagainya. Segmentasi demografis dalam perancangan buku bantal sebagai media pengenalan permainan tradisional ini lebih dominan pada segmentasi berdasarkan usia yaitu diperuntukan untuk anak usia 2-5 tahun.

### C. Segmentasi Psikografis

Segmentasi psikografis erat hubungannya dengan gaya hidup (*life style*), seperti orientasi seseorang terhadap nilai uang, kualitas, feminis, keberanian mengambil resiko, penghematan dan lain sebagainya. Segmentasi psikologis dari perancangan buku bantal ini adalah keinginan orang tua dan guru PAUD untuk memilih mainanan anak yang aman, dapat dicuci bila kotor dan awet.

### D. Segmentasi Perilaku

Segmentasi perilaku berhubungan dengan status pemakai, kejadian, tingkat penggunaan, status kesetiaan, tahap kesiapan pembeli dan sebagainya. Perancangan buku bantal ini sesuai dengan perilaku orang tua dan guru PAUD yang akan berusaha memberikan pendampingan terhadap anak usia dini ketika bermain.

### E. Segmentasi Manfaat

Perancangan buku bantal sebagai media pengenalan permainan untuk anak usia dini ini memiliki manfaat tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan sosialisasi anak terhadap teman bermainnya, namun juga mempererat kedekatan dengan orang tua atau guru PAUD yang mendampingi anak bermain. Dimana buku bantal yang merupakan buku panduan bermain ini dalam penggunaannya harus didampingi oleh orang dewasa, tujuannya adalah untuk membantu anak yang belum dapat membaca.

Dari segmentasi di atas, peneliti menetapkan segmen demografis sebagai aspek yang paling dominan, yaitu berdasarkan usia target audiens yang secara khusus diperuntukan untuk anak usia 2-5 tahun, sehingga dalam perancangan Buku Bantal Ayo Main Permainan Tradisional ini memunculkan objek-objek visual yang yang dapat menggambarkan kesan bermain yang menyenangkan di halaman rumah. Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan (Oktavia: 2014) pendekatan visual untuk anak memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Style

Gambar ilustrasi yang digunakan dalam buku ini adalah gambar ilustrasi dengan gaya kartunal yang tidak terlalu rumit. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana *visual* yang lebih menarik dan lucu sehingga disukai anak.

b. Warna

Warna yang dipilih adalah warna-warna cerah dengan intensitas kuat, cemerlang dan tidak redup. Penggunaan warna tersebut diaplikasikan pada pakaian yang dikenakan karakter tokoh, huruf, angka dan seluruh obyek pendukung termasuk *background* dan *foreground*. Gambar yang *full color* dengan perpaduan warna yang disesuaikan dengan kebutuhan dari buku bantal itu sendiri bertujuan untuk memberikan nuansa penuh warna yang diharapkan akan menambah ketertarikan bagi anak-anak.

### c. Tipografi

Menurut Susanto (2011: 402) tipografi atau tata huruf merupakan unsur dalam karya desain yang mendukung terciptanya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya. Di dalam tipografi dikenal berbagai klasifikasi jenis huruf yang dalam penggunaannya disesuaikan dengan tujuan. Pada perancangan ini jenis font yang digunakan adalah *Kulminoituva*, *Arial Black*, *Mareen's Print*, *Comic Sans MS* dan *Aklatanic TSO*.

### d. Komposisi

Menggunakan komposisi layout yang tidak terlalu rumit dan kompleks, sehingga anak dapat dengan mudah memahami isi buku. Memperbanyak gambar ilustrasi agar anak-anak dapat merangkai cerita sendiri sesuai dengan gambar, sehingga dapat meningkatkan imajinasi.

#### 3.3.1.3 Teori Pesan yang Dipilih

Pesan berisi informasi memiliki tujuan untuk mempengaruhi persepsi audiens. Tujuan komunikasi tersebut dibedakan atas tujuan informasional, instruksional, persuasif dan entertaint (Permana, 2013:9). Hal ini sama seperti yang diutarakan Alexis S. Tan dalam (Nurudin 2007:65) bahwa tujuan komunikator dalam komunikasi massa adalah untuk memberi informasi, mendidik, mempersuasi dan menyenangkan atau memuaskan kebutuhan konsumen. Sedangkan daya tarik pesan dalam komunikasi meliputi daya tarik selebritis, humor, rasa takut, kesalahan, rasional, komparatif dan



sebagainya, dengan gaya pesan meliputi fragmen kehidupan, gaya hidup, fantasi, suasana atau citra, simbol, perilaku, musikal, bukti ilmiah, kesaksian, demonstrasi, dan menjual langsung.

Dalam perancangan buku bantal sebagai media pengenalan permainan tradisional, jenis komunikasi yang dipakai adalah jenis komunikasi intruksional dengan daya tarik pesan rasional. Intruksional karena buku media pengenalan permainan tradisional ini berisi langkah-langkah bermain. Materi yang disampaikan pun bersifat logis dan positif, karena daya tarik pesan yang dipakai adalah rasional. Sedangkan gaya pesan yang dipakai adalah demonstratif, dimana buku bantal pengenalan permainan tradisional berisi demonstrasi cara bermain dan fungsinya adalah sebagai buku petunjuk bermain.

#### 3.3.1.4 Pengambilan Data dari Target Audiens

Dalam perancangan buku bantal sebagai media pengenalan permainan tradisional untuk anak usia dini membutuhkan data dari target audiens. Hal ini dilakukan dengan menggunakan metode wawancara kepada orang tua dan guru dari anak didik PAUD Dewantara Pratama, mereka dianggap kompeten karena kesehariannya bersama anak didik PAUD Dewantara Pratama. Data dari target audiens merupakan dasar dalam perancangan buku bantal sebagai media pengenalan permainan tradisional yang diperuntukan bagi anak didik PAUD Dewantara Pratama.

#### A. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada orang tua dan tenaga pendidik di PAUD Dewantara Pratama untuk mengetahui sejauh mana anak didik di PAUD Dewantara Pratama mengenal permainan tradisional, dan permainan tradisional apa saja yang dapat dimainkan oleh anak usia dini, dimana pengambilan data dilakukan di PAUD Dewantara Pratama Boyolali.

Poin-poin yang ditanyakan dalam wawancara tersebut adalah; (1) pernahkah anak tersebut memainkan permainan tradisional, (2) permainan tradisional apa saja yang dapat dimainkan oleh anak usia dini, (3) karakteristik buku yang disukai anak, dan (4) pendapat orang tua murid tentang adanya Buku Bantal Ayo Main Permainan Tradisional untuk anak mereka.

#### B. Observasi

Observasi dilakukan pada kegiatan bermain anak, untuk memahami karakteristik permainan seperti apa yang disukai anak. Observasi juga digunakan untuk menggali informasi tentang profil PAUD Dewantara Pratama yang mencakupi visi misi dan tujuan, lokasi dan lingkungan sekitar, fasilitas, tenaga pengajar, peserta belajar dan latar belakangnya, kondisi masyarakat sekitar, dan proses pembelajaran secara umum. Kegiatan observasi ini dilakukan di PAUD Dewantara Pratama Boyolali.

### C. Kajian pustaka

Kajian pustaka dalam perancangan buku bantal sebagai media pengenalan permainan tradisional untuk anak usia dini ini adalah dengan melakukan penggalan data untuk mencari sumber-sumber ilmiah yang diperlukan. Langkah yang dilakukan adalah dengan mencari informasi dari buku, jurnal ilmiah, internet dan dan sebagainya.

### 3.3.2 Tahap Produksi

Tahap produksi dalam perancangan ini terdiri atas beberapa tahapan sebagai berikut:

#### 3.3.2.1 Pembuatan Konsep Visual

Konsep visual digunakan sebagai acuan dalam mendesain untuk memudahkan kegiatan perancangan. Pada tahap konsep visual ini meliputi pembuatan format desain, layout, tipografi, dan ilustrasi (studi karakter, studi property dan studi setting).

#### A. Format Desain

Cover buku bantal ini berukuran 21 cm x 21 cm dengan lebar punggung buku 3 cm, sehingga ketika dibentangkan ukurannya menjadi 21 cm x 45 cm. Dicitak pada kain satin dengan teknik digital printing *full color*, dimana cover depan dan belakang buku tersebut di dalamnya diisi dengan serat *polyester* sehingga saat keduanya disatukan dengan perekat akan berbentuk menyerupai bantal namun di dalamnya berisi lembaran-lembaran kain yang dapat dibaca.

Halaman isi buku ini menggunakan dua lembar halaman berukuran 20 cm x 20 cm yang disatukan sehingga informasi disajikan dalam bidang *landscape* berukuran 20 cm x 40 cm. Dengan bentuk *landscape* ini maka gambar ilustrasi dan teks di tiap halaman tidak saling berhimpitan dan terkesan sesak. Bentuk *landscape* juga membuat pandangan anak menjadi lebih baik dalam melihat gambar ilustrasi dan membaca petunjuk permainan.

Buku ini berisi 12 halaman yang dibuat *full color* agar anak-anak lebih tertarik, mengingat di usia dini anak-anak cenderung tertarik terhadap sesuatu yang penuh warna. Bentuk cover yang berbentuk bantal akan terasa lembut ketika bersentuhan dengan anak, sehingga buku ini tidak akan melukai anak ketika tertinggal di tempat tidur.

#### B. *Layout*

Tujuan layout adalah menampilkan elemen visual berupa ilustrasi dan teks narasi agar menjadi lebih komunikatif sehingga memudahkan pembaca dalam menerima informasi dari buku cerita bergambar tersebut.

Warna dasar layout pada tiap lembar halaman buku bantal dibuat memiliki warna yang berbeda-beda, tujuannya untuk membuat anak merasa penasaran dan ingin terus membuka lembar-demi lembar halaman selanjutnya. Pada layout buku terdapat pula bentuk spiral yang disebar secara asimetris dan bulatan-bulatan yang membentuk gelembung sabun. Bentuk spiral berfungsi untuk memberikan kesan dinamis pada halaman buku, sedangkan gelembung sabun bertujuan

untuk menambah kesan semarak dalam suasana bermain anak yang ceria.

### C. Tipografi

Menurut Susanto (2011: 402) tipografi atau tata huruf merupakan unsur dalam karya desain yang mendukung terciptanya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya. Di dalam tipografi dikenal berbagai klasifikasi jenis huruf yang dalam penggunaannya disesuaikan dengan tujuan. Pada perancangan ini jenis font yang digunakan pada buku bantal adalah sebagai berikut:

#### a. *Kulminoituva*

*Font* ini dipilih karena tampilannya yang mudah terbaca dan memiliki efek visual 3 dimensi yang unik, sehingga akan terlihat menarik di mata anak-anak.



KULMINOITUVA

#### b. *Arial Black*

*Font* ini dipilih karena terkesan lebih solid dan tegas, sehingga dinilai lebih modern, selain itu tampilannya juga nyaman dibaca.



**Arial Black**

c. *Mareen's Print*

Jenis font ini menyerupai tulisan tangan manusia, dipilih karena tampilan font ini tidak terlalu mencolok.



Mareen's Print

d. *Comic Sans MS* dan *Aklatanic TSO*

Font ini dipilih dalam penulisan teks narasi karena memiliki kesan dekoratif, sehingga menarik untuk dibaca.



Comic Sans MS  
Aklatanic TSO

e. Arial

Font ini dipilih karena terkesan lebih sederhana dan mudah dibaca.



Arial

### 3.3.2.2 Pembuatan Rancangan layout

Rancangan layout merupakan sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan rancangan layout kita dapat menyampaikan ide

cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah. Dengan begitu kegiatan perancangan Buku Bantal Ayo Main Permainan Tradisional ini lebih terarah.

#### 3.3.2.3 Pembuatan Sket Manual

Pada tahapan ini diperlukan referensi berupa foto, untuk menggambar kembali obyek di dalam foto perlu melakukan modifikasi proporsi, hal ini untuk mendapatkan proporsi yang bersifat kartunal, lucu, dan menarik.

#### 3.3.2.4 Tahap Pewarnaan

Setelah tahap pembuatan sket manual, yang harus dilakukan adalah men-*scanning* gambar sket tersebut dengan menggunakan mesin *scanner* sehingga didapatkan gambar sket dengan format jpg. Setelah itu dilanjutkan dengan tahap pewarnaan dengan media komputer menggunakan program *Adobe Photoshop CS 4*.

#### 3.3.2.5 Tahap Penyusunan *Layout* dan Teks

Setelah gambar ilustrasi selesai, tahap selanjutnya adalah menyusun *layout* buku dengan menggunakan program *Corel Draw*.

#### 3.3.2.6 Tahap Produksi Buku Bantal

Setelah desain selesai, tahap selanjutnya adalah proses produksi buku bantal. Diawali dengan mencetak desain halaman buku pada kain jenis BSY dengan menggunakan printer tekstil. Tahapan dalam pembuatan buku bantal dengan cara dijahit.

### 3.3.3 Tahap Pasca Produksi

Setelah tahap produksi selesai maka dilanjutkan dengan tahap pasca produksi yang terdiri atas kegiatan berikut:

### 3.3.3.1 Uji Coba Penggunaan Produk

Uji coba penggunaan produk buku bantal Ayo Main Permainan Tradisional untuk anak dilaksanakan pada hari Rabu, 15 April 2015 pukul 9.00 sd. 10.00 WIB di PAUD Dewantara Pratama yang beralamat di Perum BSP 2, Boyolali. Uji coba penggunaan produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak. Yaitu untuk melihat sejauh mana produk tersebut dapat mencapai sasaran dan tujuan, apakah produk tersebut efektif dan efisien ketika digunakan, serta harus memenuhi kriteria penampilan.

### 3.3.3.2 Desain Kemasan

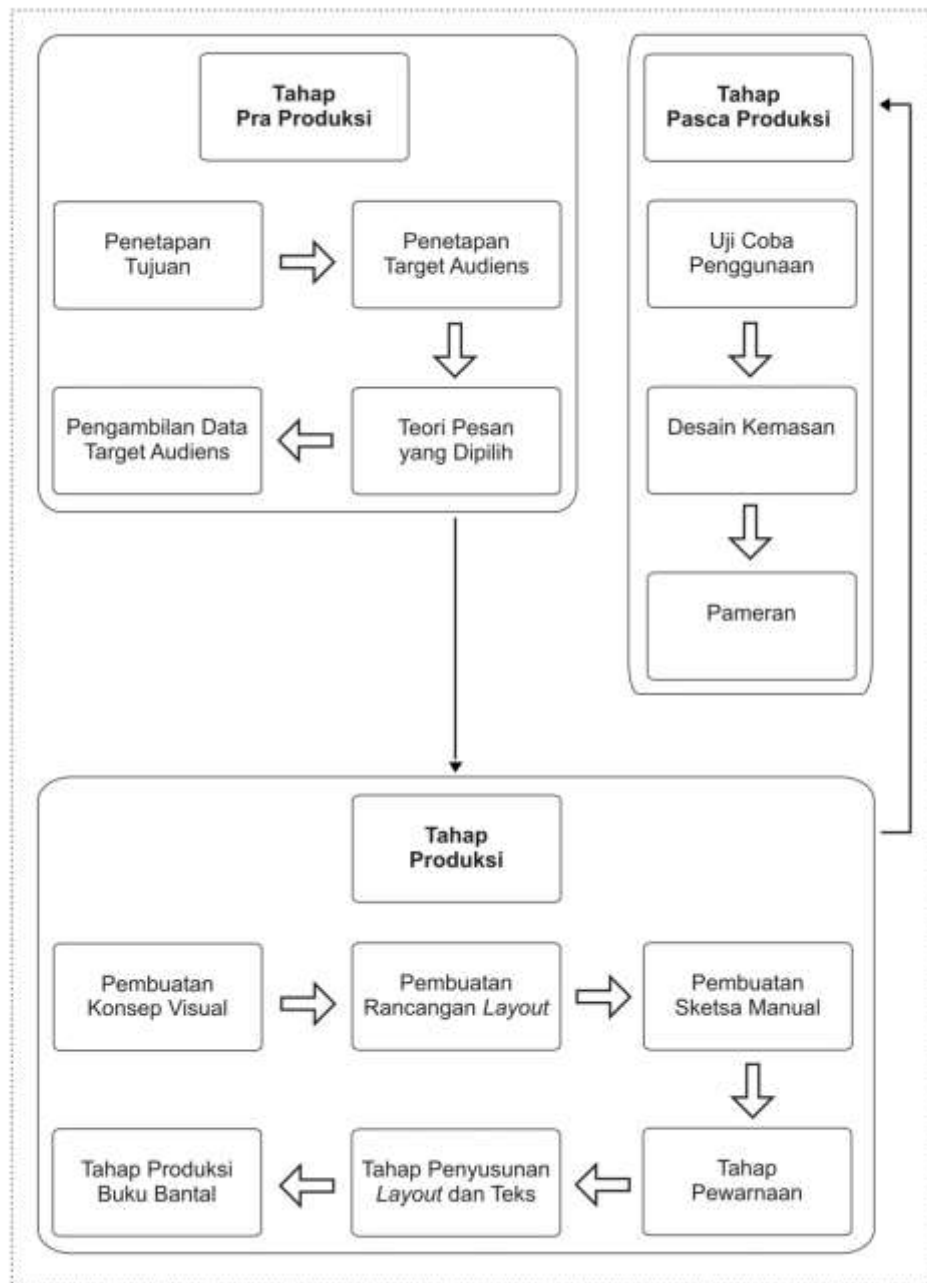
Kemasan pada suatu produk memiliki fungsi utama yaitu untuk melindungi barang dari kemungkinan rusak, namun dalam perkembangannya desain kemasan kini juga berfungsi sebagai alat pemasaran guna meningkatkan daya jual barang. Desain kemasan untuk buku bantal Ayo Main Permainan Tradisional berbentuk tas jinjing berbahan spanduk plastik (MMT) sehingga mudah dibawa kemana saja. Saat buku bantal sedang digunakan untuk bermain, kemasan tas jinjing ini dapat dilipat menjadi tipis sehingga tidak memakan banyak tempat untuk menyimpannya.

### 3.3.3.3 Pameran Proyek Studi

Pameran merupakan kegiatan penyajian karya seni rupa untuk dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas. Pameran proyek studi Perancangan Buku Bantal sebagai Media Pengenalan Permainan Tradisional diselenggarakan pada tanggal 4-6 Mei 2015 di lobi gedung B5, FBS, UNNES yang dibuka untuk umum.



### Bagan Proses Berkarya



Tabel 3 Bagan Proses Berkarya

Proses berkarya pada perancangan buku bantal Ayo Main Permainan Tradisional ini terdiri atas tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Tahap pra produksi merupakan tahap perencanaan, tahap ini menghasilkan desain yang masih mentah yang kemudian akan lebih disempurnakan. Tahap pra produksi terdiri atas penetapan tujuan, penetapan target audiens, penetapan teori pesan yang dipilih dan pengambilan data dari target audiens.

Tahapan selanjutnya adalah tahap produksi, pada tahapan ini rancangan desain akan disempurnakan menjadi desain final, kemudian diproduksi menjadi produk desain. Tahap produksi terdiri atas pembuatan konsep visual, pembuatan rancangan *layout*, pembuatan sketsa manual, tahap pewarnaan gambar ilustrasi, tahap penyusunan *layout* dan teks, dan tahap produksi buku bantal. Tahapan terakhir pada proses berkarya adalah tahap pasca produksi, tahapan ini terdiri atas tahap uji coba penggunaan produk, pembuatan desain kemasan, dan penyelenggaraan pameran.

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **1.1 Simpulan**

1. Buku Bantal Ayo Main Permainan Tradisional untuk anak usia dini adalah buku berbahan kain dan berbentuk menyerupai bantal yang di dalamnya berisi langkah-langkah memainkan permainan tradisional. Buku bantal dipilih karena keunikan dan kelebihanannya seperti bentuk fisiknya empuk, lembut, tidak mudah sobek, dan dapat dicuci. Buku bantal ini dilengkapi dengan gambar ilustrasi dan teks narasi, sehingga dapat digunakan oleh anak sebagai buku panduan dalam bermain permainan tradisional. Buku Bantal Ayo Main Permainan Tradisional telah diujikan di PAUD Dewantara Pratama Boyolali dan dianggap layak digunakan sebagai panduan bermain untuk anak usia dini. Buku Bantal Ayo Main Permainan Tradisional dapat digunakan sebagai media untuk membantu memperkenalkan kembali permainan tradisional yang sempat dilupakan di jaman modern. Buku Bantal ini terdiri atas 5 seri, yaitu; (1) Ayo Main Cublak-Cublak Suweng, (2) Ayo Main Dhelikan, (3) Ayo Main Engklek, (4) Ayo Main Gotri, dan (5) Ayo Main Jamuran.
2. Selama proses pembuatan karya ini penulis mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperoleh selama perkuliahan. Disamping itu penulis juga memperoleh pengetahuan yang lebih luas dalam teknik pembuatan buku bantal sebagai media pengenalan permainan

tradisional untuk anak. Pengetahuan terkait pembuatan gambar ilustrasi buku anak ini diperoleh dari mata kuliah Gambar Ilustrasi 1 dan 2, dimana dalam teknik pembuatan ilustrasi dengan teknik digital menggunakan program *Adobe Photoshop* dan teknik *layouting* dengan menggunakan program *Corel Draw* diperoleh dari mata kuliah Komputer Grafis 2 dan 3. Sedangkan untuk prinsip-prinsip dan unsur-unsur desain diperoleh dari mata kuliah Nirmana dan sebagainya.

## **1.2 Saran**

Setelah pembuatan tugas akhir ini saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi orang tua dan tenaga pendidik anak usia dini agar mendampingi serta mengarahkan anak saat bermain dengan mengikuti petunjuk bermain yang ada pada buku bantal *Ayo Main Permainan Tradisional* ini.
2. Bagi para desainer dalam membuat suatu desain apa pun itu harus benar-benar mengetahui siapa yang menjadi target audiens (*user*), sehingga desain yang akan dibuat menjadi komunikatif, dapat dikenal, dibaca dan dimengerti oleh target audiens tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah. 2010. *Peran Pembelajaran Bahasa Jawa Di PAUD Dalam Pembentukan Karakter* dalam <http://jurnal.ikip.pgri.ac.id> diakses pada tanggal 9 Februari 2014 pukul 13:39 WIB.
- Amertawengrum, Indiah Prana. 2010. *Permainan Tradisional Jawa*. Klaten. PT. Intan Pariwara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Askalin. 2013. *100 Permainan dan Perlombaan Rakyat*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Badu, Ruslin. 2011. "Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal dalam Meningkatkan Kemampuan dan Keterampilan Orang Tua Anak Usia Dini di Paud Kota Gorontalo". Jurnal. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Volume 8 Nomor 1 halaman 70-77*.
- Breto, Javier Barbed. 1998. *Pillow Book Construction*. United States Patent. Nomor 5,765,245 dalam google *patent* diakses pada tanggal 9 Februari 2014 pukul 13:50 WIB.
- Cenadi, Christine Suharto. 1999. "Elemen-Elemen Dalam Desain Komunikasi Visual". Jurnal. *Nirmana Volume 1 Nomor 1 halaman 1-11*.
- Cenadi, Christine Suharto. 2000. "Peranan Desain Kemasan Dalam Dunia Pemasaran". Jurnal. *NIRMANA Vol. 2, No. 1, Januari 2000: 92 - 103*.
- Chafid, dkk. 2011. *Penelitian Foklor Eks Karesidenan Surakarta* dalam <http://nguriurijawa.blogspot.com/2011/11/permainan-tradisional-jawa.html> diakses pada tanggal 9 Januari 2014 pukul 21:37 WIB.
- Jakaria, Yaya. 2009. *UJI COBA MODEL (VALIDASI)*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian Dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.
- Kurniati, Eus. 2006. *Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak melalui Permainan Tradisional* dalam <http://upi.edu.ac.id> diakses pada tanggal 9 Februari 2014 pukul 13:40 WIB.

- Nugrahani, Rahina. 2007. "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar". Jurnal. *Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36 Nomor 1 halaman 35-44*.
- Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.
- Oktavia, Ayu Dwi Lestari. 2014. "Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Menggunakan Media Buku Bantal di Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom Kelompok B1 Kota Bengkulu". *Skripsi*. Universitas Bengkulu.
- Permana, Ade Setia. 2013. "Kampanye Anti Pornografi". *Skripsi*. Universitas Widyatama Bandung.
- Seriati, Ni Nyoman dan Nur Hayati. 2012. *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Tidak dipublikasikan. FBS, UNY.
- Sitepu, Vinsensius. 2010. *Buku Elektronik: Panduan Mengenal Desain Grafis* dalam [www.escaeva.com](http://www.escaeva.com) diakses pada tanggal 9 Januari 2014 pukul 20:30 WIB.
- Sugihastuti. 1996. *Serba-Serbi Cerita Anak*. Yogyakarta: Puataka Pelajar.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.

# LAMPIRAN

## Biodata Penulis



Dian Marhena, akrab dipanggil Nana, lahir di Boyolali, 11 Desember 1991. Menyelesaikan studi jurusan Seni Rupa prodi Desain Komunikasi Visual di Universitas Negeri Semarang tahun 2015.

Karya-karyanya dapat dilihat di [marhenastar.tumblr.com](http://marhenastar.tumblr.com) atau sosial media instagram @marhenastar.

Email: [dianmarhena@gmail.com](mailto:dianmarhena@gmail.com)





**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Nomor: 1553/FBS/2013**

**Tentang  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER  
GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2013/2014**

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing,
- Mengingat : 1. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;  
2. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;  
3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Tanggal 8 November 2013

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan :  
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
- |                  |                      |
|------------------|----------------------|
| Nama             | : Drs. Syakir, M.Sn  |
| NIP              | : 196505131993031003 |
| Pangkat/Golongan | : IV/B               |
| Jabatan Akademik | : Lektor Kepala      |
- Sebagai Pembimbing
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- |               |   |
|---------------|---|
| Nama          | : DIAN MARHENA  |
| NIM           | : 2411410031  |
| Jurusan/Prodi | : Seni Rupa/Seni Rupa   |
| Topik         | : Perancangan Buku Bantal Sebagai Media Pengenalan Permainan Tradisional untuk Anak di PAUD Duta Dewantara Boyolali |

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

- Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
  2. Ketua Jurusan
  3. Dosen Pembimbing
  4. Petinggal



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.  
NIP 196008031989011001



2411410031



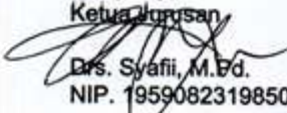
**Formulir Usulan Topik Skripsi**  
FM-1-AKD-24/rev.00  
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

---

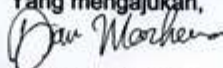
Usulan topik skripsi ini diajukan oleh:

Nama : DIAN MARHENA  
NIM : 2411410031  
Jurusan : Seni Rupa  
Program Studi : Seni Rupa (Desain Komunikasi Visual), S1  
Topik : Perancangan Buku Bantal Sebagai Media Pengenalan Permainan Tradisional untuk Anak di PAUD Duta Dewantara Boyolali

Menyetujui  
Ketua Jurusan

  
Drs. Syafii, M.Ed.  
NIP. 195908231985031001

Semarang, 8 November 2013  
Yang mengajukan,

  
DIAN MARHENA  
NIM. 2411410031



**Hal : Ijin Penggunaan Tempat dan Peminjaman Alat**

Semarang, 22 April 2015

**Yth. Ketua Jurusan Seni Rupa  
Universitas Negeri Semarang  
di Tempat**

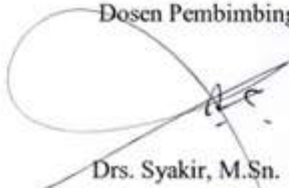
Dengan hormat,

Berkenaan dengan rencana kegiatan pameran proyek studi dalam rangka pemenuhan tugas akhir, saya atas nama Dian Marhena mengajukan permohonan ijin menggunakan lobby lantai 1 B5 dan meminjam alat (5 sketsel, *wireless microphone*, 1 LCD, 1 layar LCD dan 5 pedestal). Kegiatan tersebut akan dilaksanakan pada:

Hari : Senin-Rabu  
Tanggal : 4-6 Mei 2015  
Pukul : 10.00 s.d 15.00 WIB  
Tempat : Lobby Lantai 1 B5

Demikian surat peminjaman ini saya buat, atas perhatian dan kebijaksanaan Bapak/Ibu, saya sampaikan terimakasih.

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing



Drs. Syakir, M.Sn.  
NIP. 196505131993031003

Hormat saya,  
Penyelenggara Pameran



Dian Marhena  
NIM. 2411410031

Tembusan :  
Ketua Lab Jurusan Seni Rupa FBS  
Universitas Negeri Semarang

**Hal: Ijin Peminjaman Alat**

Semarang, 22 April 2015

**Yth. Pembantu Dekan II FBS  
Universitas Negeri Semarang  
di Tempat**

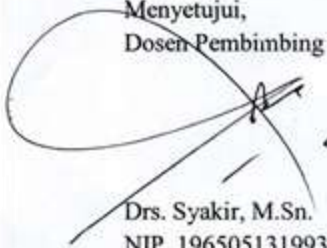
Dengan hormat,

Berkenaan dengan rencana kegiatan pameran proyek studi dalam rangka pemenuhan tugas akhir prodi DKV S1, saya atas Dian Marhena mengajukan permohonan ijin meminjam *wireless microphone*, 1 LCD dan 1 Layar LCD. Kegiatan tersebut akan dilaksanakan pada :

Hari : Senin-Rabu  
Tanggal : 4-6 Mei 2015  
Pukul : 10.00 s.d 15.00 WIB  
Tempat : Lobby Lantai 1 B5

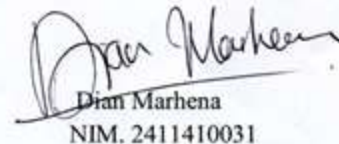
Demikian surat peminjaman ini saya buat, atas perhatian dan kebijaksanaan Bapak/Ibu, saya sampaikan terimakasih.

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing



Drs. Syakir, M.Sn.  
NIP. 196505131993031003

Hormat kami,  
Penyelenggara Pameran



Dian Marhena  
NIM. 2411410031

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Syafii, M. Pd.  
NIP. 195908231985031001

Tembusan :  
Kasubag Umum dan Perlengkapan FBS  
Universitas Negeri Semarang

### Hasil Wawancara 1

Nama : Lestari  
Usia : 30 tahun  
Pekerjaan : Karyawan swasta  
Alamat : Perum BSP 2

Pertanyaan:

1. Apakah anda memiliki anak usia dini?
2. Apakah anak anda pernah memainkan permainan tradisioanal?
3. Apa saja jenis permainan tradisionl yang dapat dimainkan oleh anak usia dini?
4. Bagaimana karakteristik buku yang disukai anak?
5. Apakah anda pernah melihat buku bantal / *soft book*? Apa harapan andajika di PAUD Dewantara Pratama memiliki koleksi Buku Bantal Ayo Main Permainan Tradisional untuk anak?

Jawaban:

1. Anak saya berusia 4 tahun, bernama Autumn.
2. Anak saya pernah memainkan permainan tradisional *engklek dan dakon*, tetapi sangat jarang.
3. Menurut saya permainan yang dapat dimainkan oleh anak usia dini adalah *dakonan, jamuran, ular naga, dhelikan, engklek, cublak-cublak suweng*.
4. Anak-anak menyukai buku yang berwarna, banyak gambar ilustrasi dan jumlah halamannya sedikit.
5. Saya pernah melihat buku bantal, bahannya terbuat dari kain sehingga aman untun anak. Semoga dengan adanya buku bantal ini anak saya semakin tertarik untuk membaca buku.

## Hasil Wawancara 2

Nama : Evatiara  
Usia : 33 tahun  
Pekerjaan : Guru les privat  
Alamat : Perum BSP 1

Pertanyaan:

1. Apakah anda memiliki anak usia dini?
2. Apakah anak anda pernah memainkan permainan tradisioanal?
3. Apa saja jenis permainan tradisionl yang dapat dimainkan oleh anak usia dini?
4. Bagaimana karakteristik buku yang disukai anak?
5. Apakah anda pernah melihat buku bantal / *soft book*? Apa harapan anda jika di PAUD Dewantara Pratama memiliki koleksi Buku Bantal Ayo Main Permainan Tradisional untuk anak?

Jawaban:

1. Anak saya berusia 3 dan 5 tahun, bernama Diva dan Dava.
2. Anak saya pernah memainkan ular naga, *engklek dan dhelikan* di rumah.
3. Menurut saya permainan yang dapat dimainkan oleh anak usia dini adalah *gotri, jamuran, ular naga, dhelikan, engklek, cublak-cublak suweng, dakonan*.
4. Anak saya menyukai buku yang banyak gambarnya dan berbentuk unik.
5. Saya belum pernah melihat buku bantal, namun saya sangat tertarik. Pasti sanak saya akan senang jika ada buku yang empuk jika dipeluk.

### Hasil Wawancara 3

Nama : Savitri  
Usia : 37 tahun  
Pekerjaan : Wiraswasta  
Alamat : Perum BSP 2

Pertanyaan:

1. Apakah anda memiliki anak usia dini?
2. Apakah anak anda pernah memainkan permainan tradisioanal?
3. Apa saja jenis permainan tradisionl yang dapat dimainkan oleh anak usia dini?
4. Bagaimana karakteristik buku yang disukai anak?
5. Apakah anda pernah melihat buku bantal / *soft book*? Apa harapan anda jika di PAUD Dewantara Pratama memiliki koleksi Buku Bantal Ayo Main Permainan Tradisional untuk anak?

Jawaban:

1. Anak saya berusia 5 tahun, bernama Kevin.
2. Anak saya pernah memainkan *engklek, betengan, gotri dan apolo* dengan anak-anak tetangga.
3. Menurut saya permainan yang dapat dimainkan oleh anak usia dini adalah *gotri, apolo, ular naga, dhelikan, engklek, dandakonan*.
4. Anak saya suka buku gambarnya yang adanya ceritanya.
5. Saya pernah melihat buku bantal, buku itu sangat unik. Saya rasa Kevin pasti akan suka.

### Hasil Wawancara 4

Nama : Asih  
 Usia : 45 tahun  
 Pekerjaan : Guru PAUD  
 Alamat : Perum BSP 2

Pertanyaan:

1. Apakah anda memiliki anak usia dini?
2. Apakah anak anda pernah memainkan permainan tradisioanal?
3. Apa saja jenis permainan tradisionl yang dapat dimainkan oleh anak usia dini?
4. Bagaimana karakteristik buku yang disukai anak?
5. Apakah anda pernah melihat buku bantal / *soft book*? Apa harapan anda jika di PAUD Dewantara Pratama memiliki koleksi Buku Bantal Ayo Main Permainan Tradisional untuk anak?

Jawaban:

1. Anak saya sudah SMP dan SMA, namun murid-murid saya berusia antara 2 – 5 tahun.
2. Anak didik saya pernah memainkan *engklek, cublak-cublak suweng, gobak sodor, betengan, gotri* dan ular naga di sekolah.
3. Menurut saya permainan yang dapat dimainkan oleh anak usia dini adalah *engklek, cublak-cublak suweng, gobak sodor, betengan, gotri, jamuran, dhelikan*, dan ular naga.
4. Anak didik saya menyukai buku dengan banyak gambar ilustrasi yang lucu dan berwarna, mereka senang menceritakan gambar-gambar yang dilihatnya.
5. Saya pernah melihat buku bantal, buku itu masih jarang ditemui. Semoga dengan adanya buku bantal ini anak-anak jadi makin tertarik dengan buku, dan mereka akan semakin menyukai permainan tradisional.



### Hasil Wawancara 5

Nama : Nur Hayati  
 Usia : 50 tahun  
 Pekerjaan : Kepala sekolah PAUD  
 Alamat : Perum BSP 2

Pertanyaan:

1. Apakah anda memiliki anak usia dini?
2. Apakah anak anda pernah memainkan permainan tradisionan?
3. Apa saja jenis permainan tradisionl yang dapat dimainkan oleh anak usia dini?
4. Bagaimana karakteristik buku yang disukai anak?
5. Apakah anda pernah melihat buku bantal/ *soft book*? Apa harapan anda jika di PAUD Dewantara Pratama memiliki koleksi Buku Bantal Ayo Main Permainan Tradisional untuk anak?

Jawaban:

1. Anak saya sudah kuliah, namun anak didik saya berusia antara 2 – 5 tahun.
2. Anak didik saya pernah memainkan *apolo*, lompat tali, *engklek, cublak-cublak suweng, gobak sodor, betengan, gotri* dan ular naga di sekolah.
3. Menurut saya permainan yang dapat dimainkan oleh anak usia dini adalah *jamuran, dakonan, engklek, apolo, lompat tali, engklek, cublak-cublak suweng, gobak sodor, betengan, gotri* dan ular naga.
4. Anak didik saya menyukai buku bergambar yang penuh warna, mereka senang menceritakan gambar-gambar yang dilihatnya.
5. Saya pernah melihat buku bantal, terbuat dari kain jadi tidak gampang sobek. Buku bantal ini tidak berpotensi untuk melukai anak, jadi sangat cocok untuk anak usia dini. Dengan adanya buku bantal tentang permainan tradisional ini harapannya anak-anak menjadi lebih mengenal permainan tradisional dan dapat memainkannya sendiri dengan teman-temannya.

## Form Penilaian Guru PAUD Dewantara Pratama terhadap Buku Bantal

## Ayo Main Permainan Tradisional

Nama : Ismiyati

Pekerjaan : Guru PAUD

*Isilah form penilaian di bawah ini dengan mencontreng penilaian YA/TIDAK*

<b>1</b>	<b>Kriteria efektivitas dan efisien</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	a.	Bahasa yang digunakan komunikatif	V	
	b.	Kalimatnya mudah dipahami	V	
	c.	Ketepatan dalam pilihan kata	V	
	d.	Jenis huruf yang digunakan dapat terbaca dengan jelas	V	
	e.	Ukuran huruf sudah sesuai sehingga dapat terbaca dengan jelas	V	
	f.	Gambar ilustrasinya menarik	V	
	g.	Gambar ilustrasi sesuai dengan teks narasi	V	
	h.	Jenis permainan yang terdapat pada buku mungkin untuk dimainkan oleh anak	V	
<b>2</b>	<b>Kriteria penampilan</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	a.	Penampilan buku menarik minat anak-anak	V	
	b.	Menggunakan warna-warna yang cerah	V	
	c.	Cover buku dapat menggambarkan isi buku	V	
	d.	Penampilan buku memiliki ciri khas sehingga mudah dibedakan dengan produk lain	V	
	e.	Bentuk fisik buku tidak akan melukai anak	V	

## Form Penilaian Guru PAUD Dewantara Pratama terhadap Buku Bantal

## Ayo Main Permainan Tradisional

Nama : Nur Ida

Pekerjaan : Guru PAUD

*Isilah form penilaian di bawah ini dengan mencontreng penilaian YA/TIDAK*

<b>1</b>	<b>Kriteria efektivitas dan efisien</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	a.	Bahasa yang digunakan komunikatif	V	
	b.	Kalimatnya mudah dipahami	V	
	c.	Ketepatan dalam pilihan kata	V	
	d.	Jenis huruf yang digunakan dapat terbaca dengan jelas	V	
	e.	Ukuran huruf sudah sesuai sehingga dapat terbaca dengan jelas	V	
	f.	Gambar ilustrasinya menarik	V	
	g.	Gambar ilustrasi sesuai dengan teks narasi	V	
	h.	Jenis permainan yang terdapat pada buku mungkin untuk dimainkan oleh anak	V	
<b>2</b>	<b>Kriteria penampilan</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	a.	Penampilan buku menarik minat anak-anak	V	
	b.	Menggunakan warna-warna yang cerah	V	
	c.	Cover buku dapat menggambarkan isi buku	V	
	d.	Penampilan buku memiliki ciri khas sehingga mudah dibedakan dengan produk lain	V	
	e.	Bentuk fisik buku tidak akan melukai anak	V	

## Form Penilaian Guru PAUD Dewantara Pratama terhadap Buku Bantal Ayo Main

## Permainan Tradisional

Nama : Asih

Pekerjaan : Guru PAUD

*Isilah form penilaian di bawah ini dengan mencontreng penilaian YA/TIDAK*

<b>1</b>	<b>Kriteria efektivitas dan efisien</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	a.	Bahasa yang digunakan komunikatif	V	
	b.	Kalimatnya mudah dipahami	V	
	c.	Ketepatan dalam pilihan kata	V	
	d.	Jenis huruf yang digunakan dapat terbaca dengan jelas	V	
	e.	Ukuran huruf sudah sesuai sehingga dapat terbaca dengan jelas	V	
	f.	Gambar ilustrasinya menarik	V	
	g.	Gambar ilustrasi sesuai dengan teks narasi	V	
	h.	Jenis permainan yang terdapat pada buku mungkin untuk dimainkan oleh anak	V	
<b>2</b>	<b>Kriteria penampilan</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	a.	Penampilan buku menarik minat anak-anak	V	
	b.	Menggunakan warna-warna yang cerah	V	
	c.	Cover buku dapat menggambarkan isi buku	V	
	d.	Penampilan buku memiliki ciri khas sehingga mudah dibedakan dengan produk lain	V	
	e.	Bentuk fisik buku tidak akan melukai anak	V	

**Poster Pameran**



**Undangan Pameran**



**X-Banner**



**Katalog Pameran**



**Foto Produk Buku Bantal**





**Dokumentasi Pelaksanaan Pameran**









KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG ( UNNES )  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
Telp / Fax (024) 8508010, Email: fbs@unnes.ac.id

Laman : <http://fbs.unnes.ac.id/>

No. Dok. FM-06-AKD-20	No. Revisi : 02	Tgl Berlaku : 11 Sept. 2013	Halaman: 1 dari 1
-----------------------	-----------------	-----------------------------	-------------------

Nomor : 929 / FBS / 2015

Hal. : Surat Tugas Panitia Ujian Sarjana

Dengan ini kami tetapkan bahwa ujian Sarjana Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk Jurusan Seni Rupa adalah sebagai berikut:

I. Susunan Panitia Ujian:

a. Ketua	: Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum.
b. Sekretaris	: Drs. Pc.S. Ismiyanto, M.Pd.
c. Pembimbing (Penguji 3)	: Drs. Syakir, M.Sn.
d. Penguji	: 1. Drs. Purwanto, M.Pd. 2. Supatmo, S.Pd., M.Hum.

II. Calon yang diuji

Nama	NIM	Jurusan/ Program Studi	Judul Skripsi
Dian Marhena	2411410031	DKV S1	PERANCANGAN BUKU BANTAL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK ANAK DI PAUD DEWANTARA PRATAMA BOYOLALI

III. Waktu dan Tempat Ujian

Hari/ Tanggal : Rabu/3 Juni 2015

Jam : 09.00-10.30

Tempat : B5-127

Pakaian :

- Panitia Ujian : Hem lengan panjang berdasi
- Calon yang diuji : Hitam Putih berjaket almamater

Demikian surat tugas ini kami buat untuk dilaksanakan sebaik-baiknya.

Semarang, 28 Mei 2015



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum  
NIP. 196008071989011001

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Seni Rupa
2. Calon yang diuji