

**PERANCANGAN DESAIN GRAFIS
BUKU PERMAINAN ANAK-ANAK TRADISIONAL
YOGYAKARTA**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang Seni, minat utama Desain Komunikasi Visual

**M Danang Syamsi
NIM 178C/DS-dk/04**

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

**PERANCANGAN DESAIN GRAFIS
BUKU PERMAINAN ANAK-ANAK TRADISIONAL
YOGYAKARTA**



KT003604

**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang Seni, minat utama Desain Komunikasi Visual

M Danang Syamsi
NIM 178C/DS-dk/04

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI

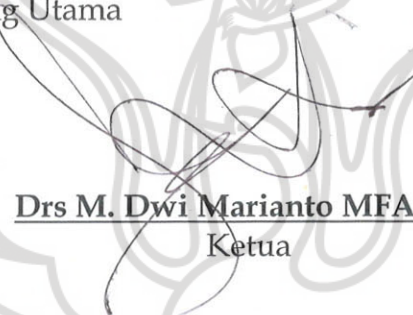
PERANCANGAN DESAIN GRAFIS
BUKU PERMAINAN ANAK-ANAK TRADISIONAL
YOGYAKARTA

Oleh
M Danang Syamsi
NIM 178C/DS-dk/04

Telah dipertahankan pada tanggal 27 Juli 2006
Di depan Dewan penguji yang terdiri dari


Drs Soeprapto Soedjono, MFA, PhD
Pembimbing Utama


Drs Sumbo Tinarbuko, MS
Penguji Cognate


Drs M. Dwi Marianto MFA, PhD
Ketua

Pertanggungjawaban Tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah
satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, **02 SEP 2006**
Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta




Drs M. Dwi Marianto MFA, PhD
NIP 131285252

PERNYATAAN

Saya menyatakan Karya seni yang saya ciptakan dan pertanggungjawabkan secara tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 27 Juli 2006

Yang membuat pernyataan



M. Danang Syamsi

NIM 178C/DS-dk/04

**THE GRAPHIC DESIGN
OF THE BOOK OF TRADITIONAL CHILDREN GAMES
IN YOGYAKARTA**

Written Project Report of Graduate Program
of Indonesia Arts Institute of Yogyakarta, 2006

By **M. Danang Syamsi**

ABSTRACT

Yogyakarta as a cultured city has so many games for children, especially traditional children games. Traditional children's games are part of the folk culture, besides folktales, folksongs and folkdances. Nowadays, traditional children's games are less known. The facts show that the traditional children's games are rarely played and tend to be forgotten.

Electronic games such as computers, videogames and television have been sweeping the games away. The game become unpopular.

The problem appear of the fact. Reconstruction of the traditional children games is very important thing, because the books of traditional the games are still in a small quantity. Conservation of the culture by graphic design of book to guide playing the traditional children games is not just to get an aesthetic function, but also solving the right visual communication and information effectively.

Keywords : Graphic Design, Book, Traditional Children games

**PERANCANGAN DESAIN GRAFIS
BUKU PERMAINAN ANAK-ANAK TRADISIONAL
YOGYAKARTA**

Pertanggungjawaban tertulis Penciptaan Seni, Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2006

Oleh **M Danang Syamsi**

ABSTRAK

Yogyakarta terkenal sebagai kota budaya, banyak memiliki aneka ragam permainan khususnya permainan anak-anak tradisional. Permainan anak-anak tradisional merupakan bagian dari budaya rakyat, di samping cerita rakyat, lagu-lagu rakyat dan tarian rakyat. Saat ini, keberadaan permainan anak-anak tradisional kurang banyak dikenal di masyarakat. Kenyataan di lapangan memperlihatkan adanya tanda-tanda kurang menggemirakan, karena permainan anak-anak tersebut semakin jarang ditampilkan. Jenis-jenis permainan anak tertentu ternyata sudah jarang dimainkan dan makin lama tampaknya akan semakin tidak dikenal.

Meluasnya permainan elektronik seperti komputer, *videogame* dan tayangan televisi, jelas-jelas menggeser permainan anak-anak tradisional yang selama ini dikenal sebagai kegiatan bagi anak-anak untuk memperoleh hiburan. Permainan tersebut menjadi tidak dikenal lagi karena tidak pernah dimainkan.

Keadaan tersebut menimbulkan masalah dan perlu dicarikan jalan keluarnya. Rekonstruksi kembali permainan anak-anak tradisional merupakan hal yang sangat penting, karena buku permainan tradisional masih sangat sedikit ditemui. Pelestarian budaya melalui perancangan grafis buku permainan anak-anak tradisional diharapkan tidak hanya mengejar fungsi dan estetika, tetapi melibatkan konsep desain komunikasi visual secara benar yaitu memecahkan kasus komunikasi dan informasi secara lebih tepat guna.

Kata -kata kunci : Desain Grafis, Buku, Permainan Anak-anak Tradisional

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas segala karuniaNya dan rahmatNya serta bimbinganNya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik. Semua itu karena dukungan dari semua pihak yang selalu membantu dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni, minat utama Desain Komunikasi Visual pada Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

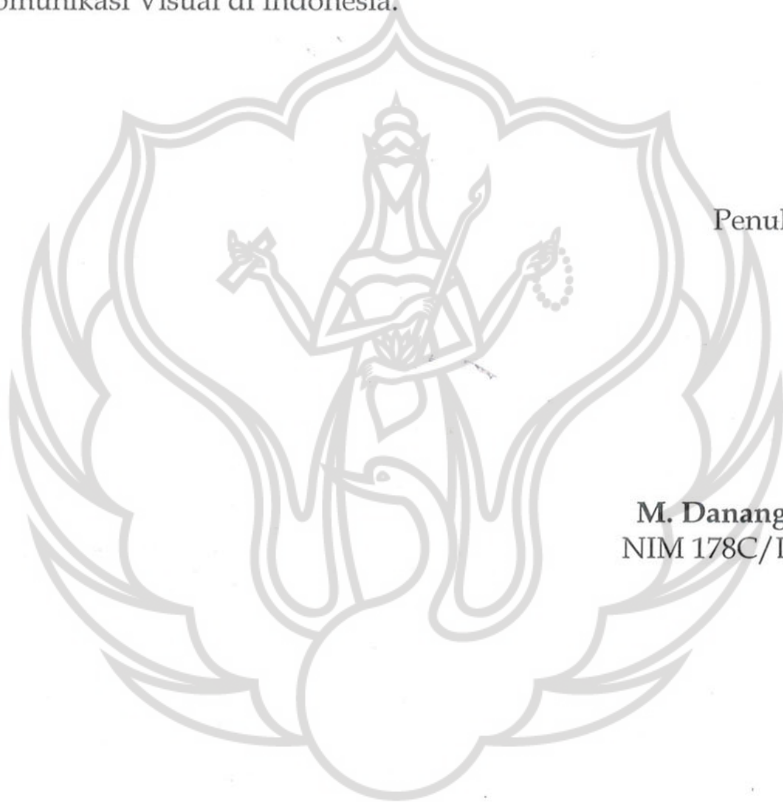
Pada kesempatan yang baik ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

- 1) Bapak Prof. Dr. I Made Bandem, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- 2) Bapak Drs. M. Dwi Marianto, MFA, PhD, selaku Direktur Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- 3) Bapak Drs Subroto Sm., MHum, selaku Asisten Direktur I dan Pembimbing Akademik, Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- 4) Bapak Drs Soeprapto Soedjono, MFA, PhD, selaku Pembimbing yang selalu sabar memberi pengarahan dan bimbingan selama Tugas Akhir
- 5) Bapak Drs Sumbo Tinarbuko, MS, selaku Penguji *Cognate* dan memberikan masukan sangat berharga
- 6) Bapak Drs M Umarhadi, MS, yang selalu memberi bimbingan

- 7) Bapak Josafat Hartono, selaku ketua BPH Akademi Desain Visi Yogyakarta
- 8) Bapak Samuel Handaru, ST, selaku Direktur Akademi Desain Visi Yogyakarta yang memberi dana studi lanjut
- 9) Segenap Staf Pengajar di Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Staf Akmawa dan Perpustakaan
- 10) Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn selaku kakak kelas yang selalu memberikan dorongan dan semangat
- 11) Bapak Drs Alex Lutfi, MS, atas dukungannya
- 12) Nanang Rahmat, S.Sn atas bantuan penyelesain tugas akhir.
- 13) Aran Handoko atas bantuan dan kerjasamanya
- 14) Staf Pengajar di Akademi Desain Visi Yogyakarta
- 15) Bapak Sukirman Dharmamulya, selaku nara sumber
- 16) Staf Akademi Desain Visi Yogyakarta
- 17) Direktur Balai Kajian Jaraknitya, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata
- 18) Trisupadmi dan Ismawan atas kerjasamanya
- 19) Kawan-kawan setia angkatan 2004 Penciptaan Seni PPs ISI Yogyakarta yang selalu kompak selalu
- 20) Anak-anak Cangkringan Sleman yang ceria, selaku, pemain permainan
- 21) Istri ku dr. Yuliati yang selalu suport luar dalam, Anakku Adam Izza Fahrian dan Eva Nur Fadila yang selalu mencerahkan jiwa

Penulis berharap semoga kebaikan dan bantuan serta dukungan yang telah diberikan mendapat balasan dan barokah dari Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pemurah.

Akhirnya pada kesempatan ini penulis mohon maaf atas segala kekurangan dan keterbatasan dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini. Semoga Karya penciptaan desain grafis ini memberi nilai lebih bagi perkembangan Desain Komunikasi Visual di Indonesia.



Penulis

M. Danang Syamsi
NIM 178C/DS-dk/04

DAFTAR ISI

ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	4
C. Keaslian Penciptaan.....	6
D. Tujuan dan Manfaat.....	7
II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	9
B. Landasan Penciptaan	17
C. Konsep Perwujudan.....	19
III. METODE/PROSES PENCIPTAAN	
A. Metode Penciptaan	24
B. Tahap-tahap Penciptaan.....	29
IV. ULASAN KARYA.....	37
PENUTUP	
A. Kesimpulan	146
B. Saran-saran	147
KEPUSTAKAAN	148
LAMPIRAN	150

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1.	Relief Candi Shiwa di komplek Candi Prambanan.....	13
Gb. 2.	Relief Candi Shiwa di barat laut komplek Candi Prambanan....	13
Gb. 3.	Foto Permainan <i>Ancak-ancak Alis</i>	15
Gb. 4.	Foto Ilustrasi permainan <i>Ancak-ancak Alis</i>	15
Gb. 5.	Foto Permainan <i>Pong - pong Bolong</i>	16
Gb. 6.	Desain Permainan <i>Dhingklik oglak aglik</i>	47
Gb. 7.	Desain Permainan <i>Jeg-jegan</i>	59
Gb. 8.	Desain Permainan <i>Jethungan</i>	74
Gb. 9.	Desain Permainan <i>Bethet thing-thong</i>	92
Gb. 10.	Desain Permainan <i>Patil lele</i>	109
Gb. 11.	Desain Permainan <i>Gobag sodor</i>	121
Gb. 12.	Desain Permainan <i>Dhoktri</i>	132
Gb. 13.	Foto Dokumentasi Pameran	150

I. PENDAHULUAN

A . Latar Belakang

Yogyakarta dikenal sebagai kota budaya yang memiliki banyak aneka ragam permainan. Khususnya permainan anak-anak tradisional yang merupakan bagian dari budaya rakyat, di samping cerita rakyat, lagu-lagu rakyat dan tarian rakyat. Saat ini, keberadaan permainan anak-anak tradisional kurang banyak dikenal di masyarakat. Permainan anak-anak dewasa ini dalam bentuk permainan elektronik seperti *video game* lebih dikenal karena lebih menarik dan atraktif. Peranan permainan elektronik yang menyuguhkan tokoh - tokoh fantastik lebih dikenal dibandingkan dengan tokoh wayang Gathotkaca atau Arjuna. Anak-anak tentu tidak mempersoalkan apakah mainan mereka berasal dari luar atau bukan. Keaslian budaya dan pewarisan nilai budaya di masyarakat, maupun nilai pendidikan dalam permainan sama sekali bukan urusan mereka.

Hal yang penting bagi anak adalah permainan tersebut menarik dan menyenangkan. Permainan dari luar biasanya dibuat lebih menarik sehingga mudah dikenal luas di kalangan masyarakat, terutama bagi mereka yang mampu memperoleh jenis permainan tersebut, yang harganya relatif mahal. Bagi anak-anak permainan tersebut bisa juga dengan menyewa sehingga kesempatan untuk bermain tetap dimungkinkan. Meningkatnya program acara anak - anak di televisi serta iklan produk makanan atau mainan, menarik untuk dilihat. Tayangan sinetron yang seharusnya mejadi konsumsi untuk orang dewasa pun ditonton oleh anak-anak. Keberadaan tontonan yang semakin

meriah dan menarik di televisi tanpa disadari menggeser popularitas permainan anak-anak tradisional. Permainan tradisional ini biasanya memerlukan lebih dari satu orang untuk memainkannya, sehingga seorang anak yang kebetulan sedang sendirian tidak dapat memainkannya. Hal itu berbeda dengan permainan modern *game electronic*, tanpa seorang temanpun anak bisa bermain sendiri, menyanyi, menari, bercanda, bermain tebak-tebakan, meraih hadiah dan bahkan menambah pengetahuan.

Pada satu sisi, permainan modern ini merangsang anak untuk tanggap pada kemajuan teknologi dan merangsang kecerdikan. Di sisi yang lain, permainan tersebut memisahkan anak dengan dunia sekelilingnya. Anak menjadi sibuk dan asyik dengan diri sendiri dan tidak lagi memerlukan hubungan pertemanan dengan anak lain. Sifat egois serta enggan memahami kondisi lingkungan akan muncul. Anak menjadi mudah marah kalau kepentingannya terganggu serta akan memudahkan timbulnya perkelahian. Tidak bisa dipungkiri, bahwa para pendidik dan guru mengkhawatirkan banyaknya permainan elektronik yang gencar di pusat perbelanjaan di Indonesia. Mereka khawatir terhadap perkembangan dampak negatif permainan tersebut.

Masa kanak-kanak diharapkan merupakan masa bahagia, masa bermain penuh suka cita. Bermain akan mengenal satu sama lain dan belajar bertoleransi dalam ikatan persaudaraan. Pada hakekatnya manusia adalah makhluk yang suka bermain seperti diungkap filsuf Belanda Johan Huizinga (Marsono: 1999), bahwa dalam hidupnya manusia selalu berusaha memenuhi kebutuhannya termasuk kebutuhan bermain. Permainan disamping bisa

menghibur juga dapat digunakan untuk menyalurkan naluri berkompetisi yang secara naluriah memang ada pada diri manusia. Manusia dihadapkan pada kepentingan pribadi dan kepentingan sosial dalam berkompetisi. Manusia sebagai makhluk sosial yang berakal budi, perlu mempertimbangkan keseimbangan kebutuhan individual dan sosial. Hal itu akan mempengaruhi pertumbuhan kepribadian manusia sejak anak hingga dewasa, agar proses tersebut berlangsung secara wajar serta tercapai kondisi sehat jasmani dan rohani.

Permainan tradisional perlu kita kenalkan mulai sekarang pada anak untuk mengembalikan bentuk dasar watak yang luhur seperti yang pernah dilakukan pada jaman dahulu. Hal itu dimungkinkan karena dalam permainan tradisional, anak terlibat interaksi secara sosial dan emosi dengan temannya. Mereka akan berkembang dan belajar saling menghormati atau *tepo-seliro*. Permainan tradisional secara psikologis juga mampu membangkitkan kreativitas serta berfungsi sebagai sarana untuk mendekatkan diri si anak pada Tuhan dan alam sekitarnya.

Cukup banyak buku yang mengulas berbagai jenis permainan anak. Salah satu contoh buku tersebut adalah *Permainan anak - anak Daerah Istimewa Yogyakarta* terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah tahun 1981/1982. Buku setebal 199 hal tersebut memuat berbagai macam jenis permainan tradisional di DIY lengkap dengan nama permainan, peristiwa, waktu, latar belakang, jumlah pelaku serta peralatan yang digunakan. Masih ada pula beberapa buku lain seperti hasil penelitian ringkas yang berjudul *Berbagai Permainan Tradisional*

Masyarakat Jawa terbitan kerjasama PLAN Internasional Indonesia Yogyakarta dan Lembaga Studi Jawa Yogyakarta tahun 1999. Buku tersebut ditinjau dari segi grafis cukup baik namun belum dilengkapi olahan visual yang memadai. Hal itu mengakibatkan buku tersebut belum memenuhi nilai komunikasi, fungsi, dan estetik yang diharapkan oleh anak-anak masa akan datang.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi komunikasi telah membuat dunia semakin sempit. Berbagai peristiwa yang terjadi di belahan dunia dapat diikuti secara cepat melalui media massa. Surat kabar, majalah, radio, televisi dan media massa lain dapat menyampaikan pesan dan informasi berbagai kejadian dan peristiwa sehari-hari. Media massa sangat penting sebagai sarana untuk proses sosialisasi anak pada dunia sekelilingnya. Anak akan memperoleh pengetahuan dari jangkauan pengamatannya melalui media masa. Hal itu tentu akan sangat mendukung bagi pendidikan anak.

Bahan bacaan merupakan salah satu sarana pendukung untuk menambah pengetahuan anak. Anak yang belum pandai membaca sekalipun sudah disediakan bacaan sederhana dengan gambar yang menarik. Hal itu akan merangsang anak agar mempunyai keinginan untuk mencermati bacaan tersebut secara langsung serta akan berusaha untuk membaca dengan lancar.

Sebaliknya, beragam acara yang menarik di televisi mengakibatkan sebagian anak-anak terlalu asyik dengan dirinya, sehingga membuat anak betah

berjam - jam di depan televisi. Jam-makan menjadi tidak teratur, jam-tidur tidak ditepati, jam-belajar menjadi lebih pendek dan waktu bermain dengan teman sebaya nyaris tidak ada lagi. *Video - game* membuat anak lebih betah di rumah sendirian. Anak akan terbiasa dan puas bermain sendirian.

Bagaimana dengan permainan anak-anak masa lalu yaitu "*Dolanan* anak tradisional"? Pada masa lalu, permainan anak-anak melibatkan suatu kelompok bermain, sehingga dirasakan adanya kebersamaan, persaudaraan, dan saling membutuhkan satu sama lain. Tumbuhnya solidaritas pada anak sangat dipengaruhi oleh jenis atau model permainan yang mereka lakukan. Anak akan terbiasa bersosialisasi dalam suatu lingkungan yang mengutamakan kebersamaan. Permainan tradisional ini merupakan budaya yang besar nilainya bagi anak untuk berfantasi, berkreasi dan berolahraga. Permainan anak-anak tradisional yang sekedar menjadi alat rekreasi anak di waktu luang baik sore maupun malam hari, lebih-lebih di kala bulan purnama, sesungguhnya banyak memiliki latar belakang berbagai segi budaya yang lain. Seperti kata Ki Hajar Dewantara dalam bukunya *Kindergarten* atau *Taman Indrya*

Banyak dari permainan itu yang nampak terang dan nyata bersifat pendidikan jasmani, seperti olah raga dan sport. Ada pula yang bersifat "*Zintuigoefening*" ala Montessori guna memajukan, kecepatan mereaksi jarak, menaksir jumlah, mengira-ira suara. Permainan tersebut juga berfungsi untuk keteguhan hati, ketenangan pikiran, ketentraman bathin, menghilangkan kebimbangan dan lain sebagainya. (Ki Hajar, p.17, 1959)

Dari uraian diatas bisa disimpulkan, bahwa sudah sepantasnya kekayaan budaya bangsa Indonesia yang berupa permainan anak-anak tradisional perlu segera diselamatkan. Permainan tersebut harus segera diinventarisasi dan didokumentasikan untuk selanjutnya diwariskan kepada generasi penerus.

Upaya inventarisasi kekayaan budaya berupa permainan anak-anak tradisional ini telah dilakukan melalui berbagai kajian seperti seminar, penerbitan buku dan sebagainya. Buku permainan anak-anak yang selama ada belum memenuhi nilai komunikasi, fungsi dan estetik yang diharapkan anak-anak. Bagaimana menciptakan perancangan grafis buku permainan anak-anak tradisional yang menarik bagi anak-anak agar bisa dipelajari dan dipraktikkan. Pelestarian budaya dalam bentuk rekonstruksi kembali merupakan perumusan ide penciptaan untuk perancangan grafis permainan anak-anak tradisional. Media cetak berupa buku dipilih, karena mudah disimpan, dipelajari, dikaji ulang dan dapat digunakan turun-temurun. Buku tersebut nantinya akan memuat lebih banyak foto-foto yang merupakan rekaman visual permainan tradisional, agar lebih mudah dipelajari dan diterapkan dalam permainan sesungguhnya. Perancangan buku tersebut selain elemen ilustrasi foto yang dominan, juga mengajak pembaca untuk bermain menebak gambar, bernyanyi dan merasakan sentuhan grafis yang dibuat secara menarik.

C. Keaslian / Orisinalitas

Keaslian penciptaan berupa hasil proses kreativitas yang bisa dilihat dari gagasan dan teknik dalam pengolahan grafis. Kebaharuan, kesegaran ide dalam perancangan pembuatan buku permainan anak tradisional adalah asli belum pernah dibuat dan bukan hasil pengulangan. Pada dasarnya karya desain grafis juga diilhami dari karya yang pernah ada, namun secara metode dan teknik penggarapannya lebih menarik.

Keaslian desain grafis ini dalam konteks kebutuhan publik pada dasarnya bertujuan untuk memecahkan masalah. Penyajiannya akan tampak berbeda dari buku yang pernah dibuat. Perancangan grafis yang baru dengan dominasi ilustrasi berupa karya foto sebagai panduan permainan akan membuat buku ini lebih menarik dan lebih mudah dipraktekkan permainannya. Eksplorasi akan banyak dilakukan dari segi pengolahan foto, tehnik cetak, dan bahan baku atau jenis kertas digunakan dan dipilih untuk membuat buku.

D. Tujuan dan Manfaat

Masyarakat Indonesia, khususnya Daerah Istimewa Yogyakarta saat ini sudah banyak mendapatkan pengaruh dari Barat dan ada kecenderungan mulai melupakan budaya bangsanya sendiri. Warisan budaya berupa permainan anak-anak tradisional adalah salah satu dari kekayaan yang masih ada. Permainan tersebut perlu dijaga dan dilestarikan sebagai aset nasional.

Tujuan perancangan buku ini adalah :

- 1) Mengenalkan dan memasyarakatkan kembali permainan anak-anak tradisional melalui buku dengan desain grafis yang menarik.
- 2) Merekonstruksi jenis permainan anak tradisional secara naratif dan visual sehingga mudah dipahami dan dipraktekkan.
- 3) Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap permainan anak tradisional melalui desain grafis.

- 4) Melestarikan permainan anak-anak tradisional melalui buku sehingga bisa diwariskan ke generasi selanjutnya.

Manfaat yang diperoleh dari perancangan buku permainan anak tradisional Yogyakarta adalah sebagai :

- 1) Kajian ilmu pengetahuan untuk dipelajari dan didiskusikan apa yang terkandung dalam buku ini.
- 2) Pendokumentasian berbagai jenis permainan rakyat yang masih ada di lingkungan wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.
- 3) Pedoman bermain dan pementasan dalam bentuk drama dan lagu anak-anak khususnya di TK/SD.
- 4) Acuan bagi perancang grafis dalam menciptakan disain baru.
- 5) Sebagai wujud dokumentasi referensial yang dapat memperkaya khasanah perbukuan tentang nilai tradisional Indonesia.