

Perancangan Multimedia Audiovisual Interaktif sebagai Alat Permainan Edukatif



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCiptaan SENI**

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

Wahju Tri Widadijjo
NIM. 179C/DS - dk/04

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

**Perancangan Multimedia Audiovisual Interaktif
sebagai Alat Permainan Edukatif**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni, minat utama Disain Komunikasi Visual

Wahju Tri Widadijo
NIM. 179 C/DS - dk/04



**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

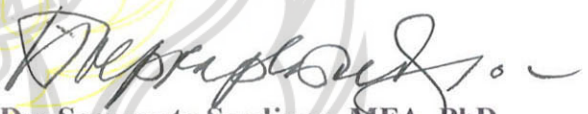
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI

**Perancangan Multimedia Audiovisual Interaktif
sebagai Alat Permainan Edukatif**

Oleh
Wahju Tri Widadijo
NIM 179 C/DS-dk/04

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


Drs M. Umar Hadi, MS
Pembimbing Utama


Drs Soeprapto Soedjono, MFA, PhD
Penguji Cognate


Drs M. Dwi Marianto, MFA, PhD
Ketua

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

Yogyakarta, **31 AUG 2006**

Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

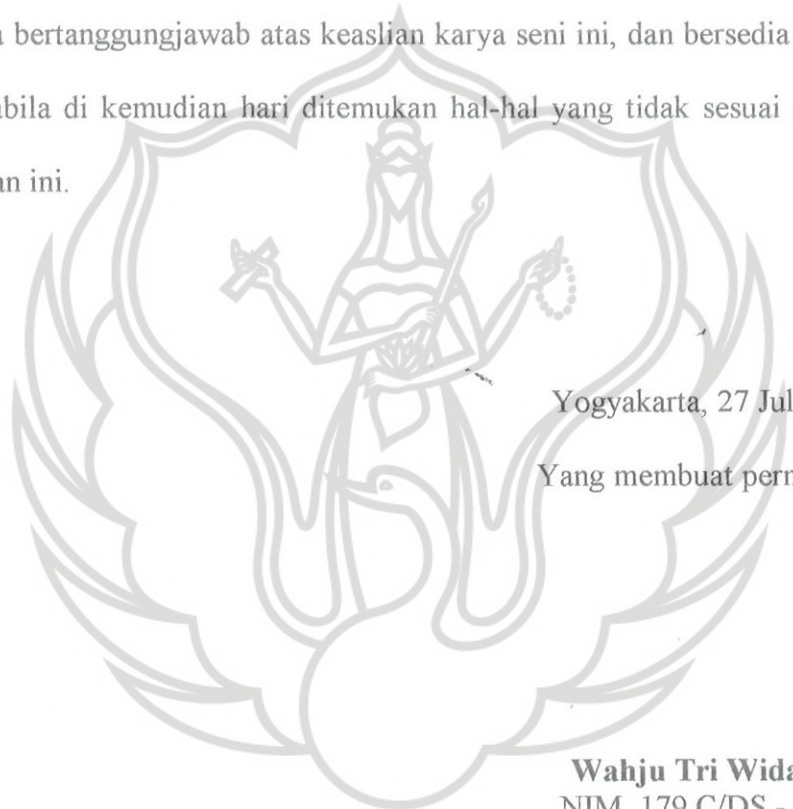


Drs M. Dwi Marianto, MFA, PhD
NIP 131 285 252

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa 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 seni ini, dan bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 27 Juli 2006

Yang membuat pernyataan,

Wahju Tri Widadijo
NIM. 179 C/DS - dk/04

The Designing of Interactive Audiovisual Multimedia as an Educational Toys and Games

Written Project Report
Graduate Program of Indonesia Institute of the Art of Yogyakarta, 2006
By **Wahju Tri Widadijo**

ABSTRACT

In their aesthetics development period, children need to be stimulated effectively to support the development and growth of their bodies and souls. Playing with toys and games is such an effective way to stimulate them. In Indonesia, nowadays, there were some traditional toys and games which lived in olden day tend to be forgotten. The traditional toys and games such as *Dakon*, *Layang-layang* (Kites), *Kereta Kulit Jeruk*, *Engklek*, *Jamuran*, *Lompat Tali* (Jumping the Rope), or *Petak Umpet* (Hide and Seek) are now hard to be found. Some are still played by rural children in small villages. Urban children who grow and live mostly in towns seem to be more intimating with *video games*, *computer*, and *internet*. They likely have lost some of their toys and games. Yet, parents and teachers do not need to be doubt to make use of such technology, provided they can be selective and able to be good associates for children.

Come to this era, there is a media that unites the computer technology in its form of interactive audiovisual multimedia with the educational needs for children. This media actually forms what is commonly called as Educational Toys and Games. This media can present informations interactively and attractively by combining text, pictures, motion pictures or animation, and voices simultaneously.

This Interactive Audiovisual Multimedia as an Educational Toys and Games is actually designed and mostly directed for urban children as its target audiences. These children are targeted because they're assumed to be easier to acces the technology. The content of the game itself is a story that is composed interactively which will let the children recognize some traditional toys and games. The characters in this story are designed to be amusing. The colors are bright and cheerful. The illustrations are simple cartoon like and animated. This animation is used because of its dynamic impression. It is also assumed that the children like such animated pictures. This media is designed to accomodate the children's creativity, to push the players to do some physical activities, to build good social relationships, to develop imaginations, and to increase cognition and skills.

Keywords: *Children, Educational Toys and Games, Interactive Audiovisual Multimedia.*

Perancangan Multimedia Audiovisual Interaktif sebagai Alat Permainan Edukatif

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2006
Oleh **Wahju Tri Widadijo**

ABSTRAK

Anak pada masa perkembangan estesisnya perlu mendapatkan stimulasi yang baik untuk mendukung perkembangan fisik dan mentalnya. Salah satu bentuk stimulasi itu adalah aktivitas bermain. Di Indonesia pada masa kini, banyak bentuk mainan lama yang sudah hampir dilupakan orang. Permainan seperti, *Engklek*, *Jamuran*, *Lompat Tali*, *Petak Umpet* atau alat bermain seperti, *Dakon*, *Layang-layang*, *Kereta Kulit Jeruk*, hanya hidup di desa-desa. Anak-anak di perkotaan terlihat lebih akrab dengan *video game*, *komputer*, dan *internet* yang lebih modern. Anak kota seolah telah kehilangan beberapa mainan mereka. Dalam hal ini, orang tua dan guru tidak perlu ragu untuk memanfaatkan teknologi modern tersebut asal selektif dan bisa menjadi pendamping yang baik.

Saat ini berkembang perangkat multimedia interaktif audiovisual yang menggabungkan komputer dengan kebutuhan dalam dunia pendidikan. Media ini antara lain berbentuk Alat Permainan Edukatif (APE). Media semacam ini mampu menampilkan informasi secara interaktif dan atraktif dengan menggabungkan kombinasi teks, gambar, gambar bergerak, dan suara secara serentak.

Perancangan Multimedia Interaktif Audiovisual sebagai Alat Permainan Edukatif ini berbentuk program komputer interaktif. Media ini lebih ditujukan pada kelompok sasaran anak-anak di kota, di mana lebih mudah mengakses teknologi termasuk komputer. Isi permainan berupa cerita yang disusun secara interaktif dan akan mengajak anak yang memainkannya untuk mengenal kembali beberapa bentuk mainan-mainan lama. Tokoh yang muncul dalam cerita memiliki karakter yang menarik dan lucu. Warna-warna yang dipakai menggunakan warna cerah dan berkesan ceria. Ilustrasi gambar dibuat dengan gaya kartun dan animasi. Bentuk animasi dipilih karena dapat memperlihatkan gerakan yang memberi kesan dinamis dan disukai anak-anak. Media ini dirancang mampu mengembangkan kreativitas anak, mendorong untuk melakukan aktivitas fisik, membangun hubungan sosial, melatih sportivitas, dan mengembangkan imajinasi, serta menambah pengetahuan baru.

Kata-kata kunci: *Anak-anak, Alat Permainan Edukatif, Multimedia Audiovisual Interaktif.*

KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji penulis panjatkan ke hadirat-Nya yang telah memberi petunjuk sehingga karya dan pertanggungjawaban tertulis penciptaan seni sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni di Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini dapat terselesaikan.

Mencari Mainan yang Hilang diawali oleh kenangan masa kecil penulis ketika bermain dengan mainan-mainan seperti *Layang-layang*, *Dakon*, atau *Kuda Pelepah Daun Pisang*. Anak-anak zaman sekarang seolah-olah sudah tidak mengenal lagi mainan-mainan tersebut. Mereka, terutama yang tinggal di kota, lebih dekat dengan *video game*, komputer, dan internet. Dengan memanfaatkan kedekatan ini, maka *Perancangan Multimedia Audiovisual Interaktif sebagai Alat Permainan Edukatif* ini bertujuan untuk menciptakan karya inovatif di bidang Disain Komunikasi Visual dalam bentuk media bantu belajar dan bermain sebagai alat stimulasi perkembangan anak yang sekaligus mampu mengenalkan kembali beberapa bentuk mainan lama pada anak-anak yang tinggal di perkotaan.

Dalam proses penyelesaian karya ini penulis sangat berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu:

1. Drs M. Dwi Marianto, MFA, PhD, sebagai Direktur Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs Subroto Sm., MHum, sebagai Asisten Direktur I Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

3. Drs M. Umar Hadi, MS, sebagai pembimbing utama.
4. Drs Soeprapto Soedjono, MFA, PhD, sebagai penguji *cognate*.
5. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan di sini satu per satu.

Akhirnya penulis mengharapkan banyak kritik dan saran atas karya ini, serta mudah-mudahan karya ini bermanfaat.

Yogyakarta, Juni 2006

Penulis

Wahju Tri Widadijo



DAFTAR ISI

ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	6
C. Keaslian Penciptaan	9
D. Tujuan dan Manfaat	10
II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Kajian Sumber Penciptaan	12
B. Landasan Penciptaan	18
C. Konsep Perwujudan	32
III. PROSES PENCIPTAAN	46
IV. ULASAN KARYA	49
V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	107
B. Saran-saran	108
KEPUSTAKAAN	109
LAMPIRAN	112

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1.	Maximize Production , <i>Bobby Bola di Rumah Ajaib - Edu-Games</i> , 2004.....	3
Gb. 2.	Steven Guarnaccia , Ilustrasi dengan gaya kartun dengan pilihan karakter yang menarik dan lucu, <i>Designing for Children</i> , 1994.....	8
Gb. 3.	Muhammad Nasir , " <i>Sekolah</i> " <i>Alternatif untuk Anak - Kumpulan Artikel KOMPAS</i> , 2002.....	13
Gb. 4.	Steven Heller dan Steven Guarnaccia , Beberapa contoh produk mainan untuk anak, <i>Designing for Children</i> , 1994.....	14
Gb. 5.	Penty Djani & Ignatius Hermawan Tanzil , Kuda Pelepah Daun Pisang, <i>Indonesian Children's Toys and Games</i> , 1996..	14
Gb. 6.	Penty Djani & Ignatius Hermawan Tanzil , Dakon, <i>Indonesian Children's Toys and Games.</i> , 1996.....	15
Gb. 7.	Nickelodeon TV , <i>VCD Dora the Explorer</i> , 2005.....	17
Gb. 8.	Behrman , <i>Kurva Tumbuh Kembang Anak</i> , 1995.....	21
Gb. 9.	Ade (5 tahun) , Gambar pesawat terbang dengan rodanya yang terkesan <i>flat</i> /datar.....	24
Gb. 10.	Bentuk-bentuk sederhana yang cenderung lengkung dan terkesan distorsi serta mengurangi detail yang terlalu rumit.....	34
Gb. 11.	Detail goresan dibuat seperti goresan kapur tulis atau <i>crayon</i> di atas bidang gambar bertekstur untuk menguatkan kesan spontan dan artistik.....	35
Gb. 12.	Jenis huruf dan detail huruf <i>Comic Sans MS</i> yang sederhana, lengkung, spontan, dan berkesan lucu.....	35
Gb. 13.	Contoh aplikasi huruf <i>Comic Sans MS</i> pada judul permainan.....	36
Gb. 14.	Penyederhanaan gambar <i>gunungan</i> yang terlalu detail terutama pada ilustrasi di bagian dalamnya.....	36

Gb. 15.	Perbandingan antara ilustrasi sederhana dengan gambar foto yang realis.....	37
Gb. 16.	Mainan-mainan yang hilang.....	38
Gb. 17.	Asosiasi yang muncul antara tokoh Gatot dengan Gatotkaca atau tokoh Sinta dengan Dewi Shinta bukan merupakan asosiasi yang bersifat langsung, <i>Gatotkaca - the knight of the sky</i> , 1996.....	40
Gb. 18.	Prinsip irama berupa variasi tiap sekuen yang ditandai dengan tampilan transisi gambar gunung dan pemakaian warna yang cenderung kontras untuk memberi kesan ceria....	42
Gb. 19.	Prinsip kesatuan berupa pengulangan bentuk pohon dan warna yang menunjukkan bahwa tampilan tersebut bagian dari sekuen yang sama.....	43
Gb. 20.	Prinsip keseimbangan simetri pada tampilan transisi dan keseimbangan asimetri pada tampilan <i>Instalasi Awal</i>	44
Gb. 21.	Prinsip proporsi yang membagi area komposisi menjadi 3 bagian dengan fungsinya sendiri-sendiri.....	45
Gb. 22.	Studi karakter tokoh Gatot.....	50
Gb. 23.	Studi karakter tokoh Sinta.....	51
Gb. 24.	Studi karakter tokoh Bunda dan Ayah.....	52
Gb. 25.	Tokoh Buto Ijo.....	53
Gb. 26.	Ruang Mainan.....	53
Gb. 27.	Pekarangan dengan tanah yang becek.....	54
Gb. 28.	Kamar dan cermin.....	54
Gb. 29.	Gunungan yang menandai pergantian sekuen permainan.....	55
Gb. 30.	Tombol navigasi hijau untuk kembali ke sekuen permainan sebelumnya dan tombol navigasi merah untuk mengakhiri permainan.....	56
Gb. 31.	<i>Pointer mouse</i> berbentuk senjata cakra atau <i>pointer mouse</i> berbentuk tangan wayang kulit.....	56

Gb. 32.	Binatang-binatang di pekarangan.....	57
Gb. 33.	Animasi.....	58
Gb. 34.	<i>Layout</i> alternatif tampilan <i>Instalasi Awal</i>	63
Gb. 35.	Tampilan <i>Instalasi Awal</i> , penyempurnaan dari alternatif 1 yang terpilih.....	63
Gb. 36.	<i>Storyboard</i> tampilan <i>opening</i>	64
Gb. 37.	Tampilan <i>Opening</i>	64
Gb. 38.	<i>Layout</i> kasar tampilan <i>Intro</i>	65
Gb. 39.	Tampilan <i>Intro</i>	66
Gb. 40.	<i>Layout</i> alternatif tampilan <i>Pengenalan Karakter</i>	67
Gb. 41.	Tampilan <i>Pengenalan Karakter</i>	67
Gb. 42.	Tampilan <i>Pilih Teman</i>	68
Gb. 43.	<i>Layout</i> kasar tampilan <i>Gerbang Gunungan</i>	69
Gb. 44.	Tampilan <i>Gerbang Gunungan</i>	69
Gb. 45.	Tampilan <i>Judul Episode</i>	70
Gb. 46.	<i>Layout</i> alternatif tampilan <i>Ruang Mainan</i>	71
Gb. 47.	Tampilan <i>Ruang Mainan</i>	72
Gb. 48.	Tampilan <i>Pintu Gerbang Merah</i>	73
Gb. 49.	<i>Layout</i> kasar tampilan <i>Tebak Bayangan Binatang</i>	73
Gb. 50.	Tampilan <i>Tebak Bayangan Binatang</i>	74
Gb. 51.	Tampilan <i>Cari Telur yang Tepat</i>	75
Gb. 52.	<i>Layout</i> kasar tampilan <i>Tebak Jejak Binatang</i>	75
Gb. 53.	Tampilan <i>Tebak Jejak Binatang</i>	76
Gb. 54.	<i>Layout</i> kasar tampilan <i>Kamar Cermin</i>	77

Gb. 55.	Tampilan <i>Kamar Cermin - Menirukan Ekspresi Wajah</i>	77
Gb. 56.	<i>Layout</i> kasar tampilan <i>Ruang Papan Tulis</i>	78
Gb. 57.	Tampilan <i>Ruang Papan Tulis - Menebak Bentuk Tersembunyi</i>	78
Gb. 58.	Tampilan <i>Ruang Mainan II</i>	79
Gb. 59.	Tampilan <i>Kamar Sinta</i>	80
Gb. 60.	Tampilan <i>Hutan dan Gunung</i>	81
Gb. 61.	Tampilan <i>Gatot Bertemu Sinta</i>	82
Gb. 62.	Tampilan <i>Berhasil</i>	82
Gb. 63.	Foto penulis saat pembukaan pameran pada tanggal 27 Juli 2006 di kampus PPS ISI Yogyakarta.....	116
Gb. 64.	Suasana pameran I.....	116
Gb. 65.	Suasana pameran II.....	117
Gb. 66.	Suasana pameran III.....	117

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tahapan belajar pada masa kanak-kanak usia 2 sampai 7 tahun, yang lebih dikenal sebagai masa perkembangan estetis, adalah signifikan dan penting. Jika pada masa ini metode belajar yang dipakai tidak tepat atau salah maka kesalahan tadi akan sulit dibetulkan, dan metode pada tahapan berikutnya niscaya menjadi lebih berat dijalankan. Selain itu masa kanak-kanak adalah masa yang sangat rentan dan memerlukan perhatian khusus. Idiom pendidikan yang baik sebaiknya dilakukan sejak dini adalah tepat. Anak perlu banyak mendapatkan stimulasi yang baik untuk mendukung perkembangannya. Pemberian stimulasi akan lebih efektif apabila memperhatikan kebutuhan-kebutuhan anak sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya. Stimulasi yang sesuai untuk anak pada masa perkembangannya antara lain adalah stimulasi visual, stimulasi auditif, dan stimulasi verbal berupa bahasa. Salah satu bentuk stimulasi yang bisa diberikan adalah aktivitas bermain (Soetjiningsih, 1995:105-114).

Bermain merupakan kegiatan alamiah masa kanak-kanak setiap manusia normal di bumi sejak zaman dulu. Dengan bermain maka seolah seluruh indra mereka yang sedang berkembang akan terpuaskan dan secara otomatis emosi mereka demikian juga. Kegiatan bermain biasanya mengandung unsur-unsur hiburan yang menyenangkan. Kegiatan bermain sangat baik untuk perkembangan

sensorik, motorik, dan kognisi serta afeksi anak. Hal ini sejalan dengan pendapat beberapa pihak yang mengatakan bahwa ranah psikomotorik, kognitif, dan afektif seseorang dalam masa pertumbuhan dan perkembangannya harus diperoleh bersama-sama secara tepat dan proporsional sejak dini (Mustaqim, 2004: 13-30). Dengan bermain seorang anak akan dapat mempelajari banyak hal baik secara sengaja maupun tidak. Dengan bermain mereka akan mendapatkan pengalaman hidup yang nyata. Kegiatan bermain sangat baik untuk mendukung kematangan fisik, jiwa, dan sosialnya. Secara lebih singkat bisa dikatakan bahwa bermain adalah belajar

Layak diyakini bahwa kegiatan bermain sebagai sarana belajar sudah ada sejak zaman purba. Anak-anak pada masa itu mungkin bermain dengan cara dan alat yang sangat sederhana. Mereka mungkin bermain seperti seekor anak simpanse yang sedang bermain kejar-kejaran dengan induknya, atau saling lempar ranting dan batu dengan temannya. Pada masa itu, mungkin, mereka memanfaatkan benda-benda di sekitar sebagai alat bermain dan belajar.

Pada masa-masa berikutnya ketika kebudayaan manusia makin maju, permainan dan alat bermain kemudian juga berkembang semakin kompleks dan variatif serta beberapa menjadi semacam tradisi hidup. Beberapa diantaranya hidup dan bertahan dari generasi ke generasi.

Pada sisi yang lain, saat ini, terjadi perkembangan teknologi yang dahsyat. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang mau tidak mau menyentuh kehidupan manusia adalah komputer. Komputer telah menjadi perangkat yang lumrah hadir di setiap segi kehidupan manusia dari yang paling sederhana sampai

kompleks. Komputer saat ini seolah telah mampu menciptakan kenyataan semu yang berjalan sejajar dengan kehidupan nyata. Konsep ini lebih populer dikenal dengan istilah *virtual reality*, *virtual world*, atau *Cyber World*. Bentuk aplikasi dari konsep ini sebagai contohnya adalah situs-situs di jaringan internet dan permainan interaktif *video game*.



Gb. 1. **Maximize Production**, Permainan interaktif yang menggabungkan unsur audiovisual yang bisa dimainkan dengan komputer. Sumber: *Bobby Bola di Rumah Ajaib - Edu-Games*, (2004). Maximize Productin. (Gambar reproduksi: penulis).

Sejalan dengan perkembangan teknologi sebagai bagian dari perkembangan kebudayaan, maka bentuk permainan dan alat bermain sebagai sarana belajar anak-anak juga semakin berkembang dan semakin beragam. Alat bermain anak zaman sekarang cenderung mengadopsi perkembangan teknologi tadi (baca: teknologi komputer) baik secara langsung maupun tidak langsung. Media interaktif komputer, *video game*, dan internet adalah contohnya. Media-media ini berkembang dalam bentuk dan isi yang sangat beragam. Secara faktual harus diakui bahwa mainan-mainan seperti itulah yang diakrabi oleh anak-anak zaman

sekarang, terutama anak-anak yang tinggal di perkotaan. Dalam hal ini, orang tua dan guru tidak perlu ragu untuk memanfaatkan teknologi asal selektif. Majalah Newsweeks dalam salah satu edisinya dalam tahun 1997 (Ratnawati, 2002:177) menyebutkan bahwa komputer bisa menjadi alat dan media bantu belajar yang sangat berharga tanpa harus menggantikan fungsi guru. Untuk itu, meskipun sudah banyak media semacam itu, masih terbuka peluang yang besar untuk merancang media bantu bermain dan belajar bagi anak-anak dengan memanfaatkan teknologi dalam variasi lain yang lebih kreatif, inovatif, dan efektif. Media semacam ini dibuat untuk mengenalkan sekaligus memanfaatkan media komputer dalam proses belajar anak secara optimal, serta menstimulasi anak agar dapat merespon dengan positif dan bijaksana perkembangan teknologi komputer yang pasti akan dilewati dan dialaminya.

Di Indonesia pada masa kini, di tengah gempuran teknologi, banyak bentuk-bentuk mainan lama yang sudah hampir dilupakan orang. Beberapa hanya bisa terlacak masih hidup di pelosok-pelosok desa. Beberapa bisa disebut di sini antara lain seperti, permainan *Engklek*, *Jamuran*, *Lompat Tali*, *Petak Umpet* atau alat bermain seperti, *Dakon*, *Layang-layang*, *Kereta Kulit Jeruk*, dan lain-lain. Permainan dan alat bermain semacam ini terbukti mengakomodasi banyak aspek yang mendukung perkembangan pada ranah-ranah psikomotorik, kognitif, dan afektif anak-anak. Permainan-permainan tadi mampu melatih fisik, menambah pengetahuan dan keterampilan baru, serta mengajarkan sportivitas dan cara bersosialisasi yang baik. Selain itu permainan seperti ini memiliki kelebihan seperti, sederhana, mudah dalam membuat dan memainkannya, serta

menyenangkan. Sementara itu, anak-anak di perkotaan terlihat lebih akrab dengan *video game*, *komputer*, dan *internet* yang lebih modern. Anak-anak yang tinggal di kota seolah telah kehilangan beberapa mainan mereka. Dari sini, upaya mengenalkan kembali permainan dan alat bermain seperti di atas, terutama untuk anak-anak yang tinggal di kota, adalah perlu.

Sudah ada beberapa bentuk upaya untuk mengenalkan kembali dan melestarikan permainan dan alat bermain tempo dulu, namun kuantitasnya masih terlalu kecil. Bentuk upaya tadi antara lain adalah berupa penerbitan buku-buku mengenai mainan anak, antara lain buku berjudul *Berbagai Permainan Tradisional Masyarakat Jawa* yang disusun oleh Marsono dan kawan-kawan (1999), *"Dolanan Anak" Refleksi Budaya dan Wahana Tumbuh Kembang Anak* yang disusun oleh Krisdyatmiko (1999), atau *Permainan Anak-Anak Daerah Istimewa Yogyakarta* (1982). Buku lain adalah *Indonesian Children's Toys and Games* yang disusun oleh tim yang dipimpin oleh Ignatius Hermawan Tanzil dan Penty Djani. Buku ini memuat beberapa contoh permainan dan alat bermain anak Indonesia dengan tampilan yang artistik dan menarik. Satu buku lagi yang bisa disebut adalah *The Folk Art of Java* yang disusun oleh Joseph Ficher (1994). Namun buku-buku yang telah disebutkan tersebut lebih bersifat dokumentatif dan merupakan buku-buku referensi akademik, yang tentu saja khalayak pembacanya adalah orang dewasa. Untuk itu perlu ada media baru sebagai bentuk upaya mengenalkan kembali dan melestarikan mainan anak tempo dulu dengan khalayak sasaran adalah anak-anak itu sendiri. Hal ini penting karena anak-anak itu sendirilah yang nanti akan mengenal, memakai, memainkan, menghidupkan, dan

mempertahankan mainan-mainan tadi. Hal seperti ini merupakan hakikat pelestarian yang sebenarnya, bukan hanya sekedar mendokumentasikan, mengkoleksi atau mengagumi keunikan-keunikannya saja.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, bisa dirangkum beberapa hal, antara lain:

1. Anak pada masa perkembangan estesisnya perlu banyak mendapatkan stimulasi yang baik untuk mendukung perkembangannya. Salah satu bentuk stimulasi yang bisa diberikan adalah aktivitas bermain. Dengan bermain anak akan mampu mempelajari banyak hal.
2. Sejalan dengan perkembangan teknologi sebagai bagian dari perkembangan kebudayaan, maka bentuk permainan dan alat bermain sebagai sarana belajar anak-anak juga semakin berkembang dan semakin beragam. Dalam hal ini, orang tua dan guru tidak perlu ragu untuk memanfaatkan teknologi dalam permainan anak asalkan selektif.
3. Saat ini masih terbuka peluang yang besar untuk merancang media bermain dan belajar bagi anak-anak dengan memanfaatkan teknologi menjadi lebih variatif, kreatif, inovatif, dan efektif.
4. Kebanyakan anak-anak yang tinggal di perkotaan tidak lagi mengenal beberapa bentuk permainan dan alat bermain tradisional. Mereka lebih

akrab dengan mainan yang mengandung unsur teknologi komputer seperti permainan interaktif komputer, *video game*, dan internet.

5. Media berupa buku yang mengupas mainan anak jumlahnya masih sedikit dan lebih banyak berbentuk buku referensi akademik yang bersifat dokumentatif dengan khalayak sasaran orang dewasa.

Dari rangkuman beberapa hal tersebut kemudian bisa dirumuskan ide penciptaanya adalah bagaimana merancang suatu media bantu belajar dan bermain sebagai alat stimulasi perkembangan anak yang sekaligus mampu mengenalkan kembali beberapa bentuk mainan (alat bermain) lama pada anak-anak yang tinggal di perkotaan. Dengan kata lain, khalayak sasaran dari media ini adalah anak-anak itu sendiri. Secara lebih spesifik, sasarannya adalah anak-anak pra-sekolah usia 5 - 6 tahun yang termasuk dalam stadium perkembangan kognitif pra-operasional. Anak pada stadium ini ditandai dengan penguasaan bahasa yang sudah cukup sistematis, cukup mudah memahami permainan simbol, bisa berimitasi dan berimajinasi (Haditono, 2004: 221, 222).

Media ini akan memanfaatkan kehadiran teknologi komputer dengan segenap kelebihanannya dan mengeliminir beberapa kelemahannya. Bentuk media yang akan dirancang merupakan media yang secara faktual sekarang lebih diakrabi anak-anak kota sehingga bisa lebih efektif tepat sasaran. Secara aplikatif media ini berbentuk permainan multimedia audiovisual interaktif yang dijalankan dengan mesin komputer.

Secara garis besar, presentasi media ini berupa program komputer interaktif. Media ini lebih ditujukan pada kelompok sasaran anak-anak di kota, di mana lebih

tersedia dan mudah mengakses teknologi termasuk komputer. Isi permainan berupa cerita yang disusun secara interaktif dan akan mengajak anak yang memainkannya untuk mengenal kembali beberapa bentuk mainan-mainan yang hampir dilupakan orang dibantu lewat penokohan yang ada. Tokoh yang muncul dalam cerita akan memiliki karakter yang menarik dan lucu. Warna-warna yang dipakai menggunakan warna cerah dan berkesan ceria. Pilihan karakter dan warna tadi mengacu pada target medianya yaitu anak-anak.



Gb. 2. **Steven Guarnaccia**, Ilustrasi dengan gaya kartun dengan pilihan karakter yang menarik dan lucu. Sumber: *Designing for Children*, (1994). Watson-Guption Publication, New York. h. 138. (Gambar reproduksi: penulis).

Elemen lain yang dipakai sebagai stimulus visual adalah gambar-gambar ilustrasi dengan gaya kartun dan animasi serta ditambah dengan narasi, efek suara, atau musik sebagai elemen dan bentuk stimulus auditifnya. Bentuk animasi dipilih karena dapat memperlihatkan gerakan yang memberi kesan dinamis dan disukai anak-anak. Elemen interaktifnya membangun media ini menjadi permainan yang dapat melatih anak untuk mengikuti instruksi, mendorong untuk mencoba

membuat sesuatu, mengembangkan kreativitas, mendorong untuk melakukan aktivitas fisik, membangun hubungan sosial, melatih sportivitas, mengembangkan imajinasi, menambah pengetahuan baru, dan lain-lain.

C. Keaslian Penciptaan

Agar disain dan karya lebih bermakna dan menarik khalayak maka unsur keaslian dan unsur kebaruan harus diperhatikan. Keaslian ini bisa dilihat dari penampilan yang merupakan wujud bentuk dan struktur disain dari karya tadi. Selain itu keaslian suatu karya bisa dilihat juga dari isi dan cara pengungkapannya (Sumardjono, 2000 : 140).

Keaslian karya ini bisa dilihat dari isi dan cara pengungkapannya berupa ide dan gagasan untuk merancang suatu media bantu belajar dan bermain sebagai alat stimulasi perkembangan anak yang sekaligus mampu mengenalkan kembali beberapa bentuk mainan (alat bermain) lama pada anak-anak yang tinggal di perkotaan dalam wujud permainan multimedia audiovisual interaktif. Mainan atau alat bermain dipilih karena lebih konkrit dan berwujud, sementara permainan seperti petak umpet cenderung abstrak karena berupa kegiatan-kegiatan.

Sejauh yang telah diamati, belum ada media bantu belajar dalam wujud permainan interaktif audiovisual yang sekaligus mencoba mengenalkan kembali beberapa bentuk mainan lama dengan khalayak sasaran anak-anak itu sendiri. Yang ada selama ini adalah permainan interaktif audiovisual yang berdiri sendiri.

Sementara itu buku-buku mengenai mainan anak yang sudah ada lebih bersifat dokumentatif dengan khalayak sasaran orang dewasa sehingga upaya pengenalan kembali bentuk mainan-mainan tadi kurang mengena karena tidak melibatkan subjeknya, yaitu anak-anak, secara langsung.

D. Tujuan dan Manfaat

Perancangan ini memiliki tujuan tidak lain untuk menciptakan karya inovatif di bidang disain komunikasi visual dalam bentuk media bantu belajar dan bermain sebagai alat stimulasi perkembangan anak yang sekaligus mampu mengenalkan kembali beberapa bentuk mainan lama pada anak-anak yang tinggal di perkotaan dalam wujud permainan multimedia audiovisual interaktif.

Selain itu, media ini dibuat juga untuk mengenalkan sekaligus memanfaatkan media komputer dalam proses belajar secara optimal, serta menstimulasi anak agar dapat merespon dengan positif dan bijaksana perkembangan teknologi komputer yang pasti akan dilewati dan dialaminya.

Adapun manfaat dari perancangan media ini adalah sebagai berikut:

1. Media ini akan membantu orang tua atau guru taman kanak-kanak pada waktu mendampingi dan membimbing anak-anak belajar di dalam kelas atau di rumah.

2. Dengan tampilan yang atraktif dan interaktif anak akan lebih termotivasi dalam belajar dan memahami materi yang ada sesuai masa pertumbuhan dan perkembangannya melalui aktivitas bermain.
3. Anak-anak yang memakai media ini akan lebih terdorong kreativitasnya dan membantu merangsang, menimbulkan, serta mengembangkan rasa keingintahuan sang anak.
4. Media ini sekaligus akan mengenalkan kembali beberapa bentuk mainan lama yang hampir dilupakan orang.
5. Media ini bisa menjadi alternatif alat permainan yang menarik sekaligus mendidik untuk mengakomodasi keinginan dan kebutuhan alamiah anak yaitu bermain.

