

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI UNTUK MEMPERKENALKAN CONGKLAK PADA ANAK-ANAK SD

DESIGN FOR BOOK ILLUSTRATION CONGKLAK INTRODUCE CHILDREN ELEMENTARY SCHOOL

Sheilla Fitria Kusuma Dewi

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
sheillafitriakusumadewi@students.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Saat ini permainan tradisional di Jawa Barat hampir dianggap punah atau sudah jarang sekali dimainkan oleh anak-anak karena anak-anak generasi sekarang kurang minat dengan permainan tradisional, dibandingkan dengan permainan yang lebih modern. Hanya ada beberapa saja, seperti salah satunya buku atau komunitas tertentu yang masih aktif melakukan kegiatan melestarikan permainan tradisional. Beberapa permainan tradisional yang sudah jarang sekali dimainkan antara lain Petak umpet, Bentengan, Congklak, Egrang, dan Kelereng. Oleh karena itu banyak sekali orang tua dan anak-anak yang tidak mengetahui manfaat atau nilai tambah dari permainan tradisional. Aneka permainan tradisional tersebut memiliki cukup banyak keunggulan yang tidak dapat pada permainan modern, seperti tumbuhnya rasa solidaritas atau kesetiakawanan, rasa empati kepada sesama, keakraban dengan alam dan selalu menjunjung nilai-nilai sportivitas dan sosialisasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengetahui karakteristik pembaca serta metode analisis SWOT untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang dirancang. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka ditemukanlah solusi bagaimana membuat media yang efektif untuk mengenalkan permainan tradisional congklak kepada anak-anak SD melalui buku ataupun orang tuanya. Dengan demikian pesan yang disampaikan untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional congklak dapat terwujud di masyarakat sekitar.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Congklak, Buku Permainan

Abstract

Currently of traditional games in west java almost to be extinct or it is rare once played by children because children generation is not interest to the game traditional , compared to the game more modern .There are only a few , as one of them book or communities certain are still active performs activities preserve the game traditional .Some games traditional it is rare once played between other hide and seek , bentengan , congklak , stilts , and marbles. Hence a lot of parents and children who do not know merit or value added of the game traditional. Various game the traditional have enough excellence not in be on the modern, as growing a sense of solidarity or the solidarity, empathy to others, familiarity with the nature and always carry values sportsmanship and socialization. This research in a qualitative to know characteristic of the reader and the method of analysis training to know the advantages and disadvantages of media designed. Based on analysis of the that has been done so found solution how to make media effective to introduce of traditional games congklak to children primary school through a book or their parents .Thus a message to reintroduce of traditional games congklak can be achieved in the community about .

Keywords : Traditional Games, Media Effective, Congklak, Book Game.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Anak adalah tahap perkembangan mulai dari umur 1 atau 2 tahun sampai dengan 10-12 tahun, tahap ini dibagi menjadi dua, yaitu anak kecil yang berumur 1-6 tahun dan anak besar berumur 6-12 tahun. Tentunya anak-anak sangat suka bermain. Menurut James Sully dalam bukunya *Essay on Laughter* mengatakan bahwa tertawa sebagai tanda dari kegiatan bermain dan tertawa ada di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman. Artinya kegiatan bermain mempunyai manfaat tertentu. 1 Menurut teori Erickson, perilaku anak usia 6-12 tahun sudah mulai terintegrasi. Mereka akan menggunakan energi fisik dan psikologis untuk mencapai apa yang diinginkan, sehingga anak usia ini rajin dalam melakukan sesuatu. Apabila dalam tahap ini anak terlalu mendapat tuntutan dari lingkungan dan tidak dapat memenuhinya, maka anak akan timbul rasa rendah diri. 2 Maka dari itu anak pada usia tersebut harus lebih banyak melakukan aktifitas. Saat ini permainan tradisional di Jawa Barat hampir dianggap punah atau sudah jarang sekali dimainkan oleh anak-anak karena anak-anak generasi sekarang kurang minat dengan permainan tradisional, dibandingkan dengan permainan yang lebih *modern*. Selain itu, anak-anak generasi sekarang khususnya daerah kota-kota kurang mengetahui tentang permainan tradisional sehingga media media informasi tentang permainan tradisional kini jarang di temui.

Hanya ada beberapa saja, seperti salah satunya buku atau komunitas-komunitas tertentu yang masih aktif melakukan kegiatan melestarikan permainan tradisional. Beberapa permainan tradisional yang sudah jarang sekali dimainkan antara lain Petak umpet, Bentengan, Congklak, Egrang, dan Kelereng. Berbagai macam permainan tradisional memiliki beberapa keunggulan yang tidak dapat pada permainan-permainan *modern*, contohnya tumbuhnya rasa solidaritas, rasa peduli kepada teman, peduli dengan sekitar dan mengutamakan nilai sportivitas dan sosialisasi. Selain dari itu hal positif lainnya dapat diperoleh dari permainan tradisional yaitu menimbulkan inisiatif dan kreativitas anak. Permainan congklak sudah dikenal dengan nama atau panggilan yang berbeda-beda di tiap daerah. Nama yang biasanya disebut adalah Congklak. Di negara Malaysia, permainan ini dikenal sebagai Congklak, nama yang digunakan di wilayah provinsi Sumatera juga. Di daerah Jawa, permainan ini disebut Congklak atau Dakon, Dhakon dan Dhakonan. Sedangkan di daerah Lampung, permainan ini disebut Dentuman Lamban. Di daerah Sulawesi, permainan ini disebut sebagai Mokaotan, Aggalacang, Maggaleceng dan Nogarata. Di Negara India, permainan ini disebut Pallankuzhi, Pallanguzhi atau Pallanguli. Congklak dapat melatih **kecerdasan logika matematika anak-anak**. Selain melatih logika matematis, permainan congklak ini mampu melatih anak untuk mengatur kejelian, strategi, dan daya ingat yang kuat untuk mengatur permainan. Rasa senang yang dirasakan karena berhasil mengalahkan lawan atau temannya juga bisa menjadi manfaat lebih dari permainan ini. Tidak hanya itu, permainan congklak juga bisa membuat anak-anak menjadi lebih kreatif. Yaitu ide dan strategi terbaru bisa saja muncul saat kita berusaha mengalahkan lawan. Dengan bermain congklak manfaat yang dapat anak ambil adalah anak dilatih agar dapat berani dalam bersikap sportif. Selain sportif sikap jujur juga dilatih kepada anak-anak, inti dari permainan ini jujur dalam permainan congklak akan membuat permainan ini semakin seru. 3 Pesan moral yang diajarkan di permainan congklak adalah belajar menabung dan ada hak orang lain yang harus di berikan. Seperti 7 lubang yang ada di papan congklak mengartikan 7 hari dalam seminggu, 1 lubang besar itu kepunyaan di pemain. Dalam 1 lubang kita selalu menaruh 1 biji sampai akhirnya sampai di lubang yang besar, itu mengartikan dalam 1 hari kita selalu di ajarkan menabung pada akhirnya di lubang yang besar akan terkumpul banyak biji atau uang yang kita tabung. Selanjutnya kita menyimpan biji di 7 lubang lawan, itu mengartikan bahwa kita tetap harus ingat sedekah setiap harinya. Karena itu termasuk salah satu hak orang lain. Dari fenomena yang sudah disebutkan di atas, dibutuhkan perancangan pendekatan secara visual agar menarik minat anak-anak untuk memainkan kembali permainan congklak khususnya di daerah Bekasi karena daerah Bekasi merupakan daerah yang tidak terlalu besar tetapi pengetahuan tentang permainan-permainan tradisionalnya tidak ada. Banyak anak yang tidak pernah untuk memainkan permainan tradisional bahkan ada yang tidak mengetahuinya. Maka dari itu penulis akan melakukan pendekatan secara visual untuk anak-anak yang berumur 6-11 tahun melalui buku ilustrasi karena anak dengan usia demikian merupakan anak-anak yang mudah mengerti dan mempelajari sesuatu. Penyampaian buku informatif merupakan peranan dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) sebagai penyampaian pesan edukasi untuk anak dan mengemasnya melalui pendekatan visual. Buku informasi tersebut mempunyai kegunaan untuk anak usia 6-11 tahun, yaitu anak dapat mengetahui manfaat dari permainan congklak. Dengan pendekatan demikian dapat di peroleh hasil yang efektif dan mampu menyampaikan pesan kepada anak usia 6-11 tahun. Oleh karena itu perancangan media informasi ini melalui buku anak dengan pendekatan visual yang berupa penyampaian sejarah dan cara bermain dari permainan congklak kepada anak-anak. Serta memberikan pembelajaran secara moral kepada anak-anak.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Kurangnya pengetahuan orang tua yang tidak paham jika congklak dapat melatih logika anak-anak.
- 2) Kurangnya pengetahuan orang tua atau anak-anak yang tidak mengetahui nilai tambah dari permainan congklak.
- 3) Masih banyak orang yang tidak mengetahui asal-usul permainan congklak.
- 4) Kurangnya media atau informasi yang membahas tentang permainan congklak.
- 5) Kurangnya pengetahuan orang tua tentang manfaat sosial permainan congklak untuk anak.
- 6) Tidak ada media yang menyampaikan pengetahuan pesan moral dari permainan congklak.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang disebutkan diatas, maka diperlukan rumusan masalah untuk menjawab permasalahan yang ada. Oleh karena itu rumusan masalah yang diangkat adalah: Bagaimana membuat media yang efektif untuk mengenalkan permainan tradisional congklak kepada anak-anak SD?

2. Dasar Pemikiran

2.1 Perancangan

Perancangan merupakan proses merancang yang menggunakan gambar sebagai bentuk awal, simulasi atau eksplorasi dari keadaan sebenarnya dengan dilengkapi model, pola, skala tertentu dan mockup. Dalam proses merancang berlangsung proses trial-and-error bersifat simulasi melalui gambar terpisah proses produksi

barang. Eksplorasi dan simulasi dari perancangan menghasilkan gagasan serta usulan yang bersifat visual dan teknis (Sarwono, Hary Lubis, 2007 : 6). Dengan demikian penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan adalah suatu proses perencanaan untuk merancang sesuatu dengan kebutuhan dan fungsi dari eksplorasi.

2.2 Pengertian Media

Media adalah sarana yang digunakan untuk memberikan pesan dari komunikator kepada orang banyak (Prof. Dr. H. Hafied Cangara, 2014: 137). Komunikasi untuk masyarakat bisa berupa tv, koran, majalah, radio siaran, internet, telephone. Sarana diantara dua pihak yaitu perantara atau penghubung.

2.3 Informasi

Informasi merupakan pesan atau ucapan yang terdiri dari makna yang dimaksudkan dari pesan. Informasi dapat direkam, ini merupakan tanda berdasarkan gelombang. Informasi bisa sebagai pengetahuan yang didapatkan dari pengalaman dan pembelajaran.

2.4 Permainan

Menurut Sadiman (2009:75) permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu atau berkelompok guna mencapai tujuan tertentu. Alat permainan yaitu alat yang dapat digunakan oleh manusia untuk bermain dan memiliki beberapa sifat, seperti mengelompokkan sesuatu, bongkar pasang, menyusun, mencari, membentuk, merangkai sesuai dengan bentuk aslinya.

2.5 Pendidikan

“Setiap bantuan, usaha dan perlindungan yang diberikan untuk anak yang dituju kepada anak, atau tepatnya membantu agar anak dapat bicara untuk melaksanakan tugasnya. Dampak itu datang dari sekitarnya seperti buku, kehidupan sehari-hari, dan lain-lainnya yang mengarah kepada orang yang belum dewasa” (Hasbullah, 2008:2).

2.6 Peran Media Terhadap Perkembangan Anak

Masa anak lanjut pada usia 6-12 tahun adalah tahap dimana anak sudah dianggap dapat bertanggung jawab karena perilakunya sendiri, termasuk hubungannya dengan orang tua, teman-temannya, dan orang sekitarnya. Usia 6- 12 tahun disebut usia sekolah karena sekolah menjadi pengalaman bagi anak usia 6-12 tahun, yang menjadi pusat perkembangan fisik, kognitif, dan psikologisnya (Lusi Nuryanti, 2008 : 25). Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa usia anak 6-12 tahun sudah dapat bertanggung jawab atas perilakunya dan dapat memperoleh keterampilan tertentu. Oleh karena itu media yang digunakan adalah media yang dapat menarik perhatian dan melatih perkembangan anak seperti buku ilustrasi yang menarik dan menyampaikan pesan edukasi terhadap anak.

2.7 Desain Komunikasi Visual

Menurut Adi Kusrianto dalam buku Pengantar desain komunikasi visual mendeskripsikan bahwa Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah sesuatu ilmu yang bertujuan untuk mempelajari teori komunikasi serta pembahasan kreatif yang disampaikan melalui beberapa media untuk menyampaikan pesan atau gagasan visual dengan cara mengatur komponen grafis yang berbentuk gambar, tatanan huruf, komposisi warna serta layout (tata letak).

Menurut Sumbo Tinarbuko dalam buku Dekave: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global mendeskripsikan bahwa Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah ilmu yang mempelajari komunikasi kreatif, yang diaplikasikan dalam media visual dengan mengatur elemen desain grafis yang terdiri dari gambar-gambar, huruf, warna, komposisi serta layout. Semuanya untuk menyampaikan pesan melalui visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran atau *audience*. Desain Komunikasi Visual (DKV) sebagai bagian dari seni terap yang mempelajari tentang perancangan dalam bentuk informasi komunikasi visual. Berawal dari permasalahan komunikasi, lalu mencari data verbal dan visual, selanjutnya membuat konsep kreatif yang berdasarkan pada target sasaran, sampai penentuan akhir desain untuk mendukung sebuah komunikasi verbalvisual yang fungsional, persuasif, artistik, estetis, dan komunikatif.

2.8 Teori Analisis SWOT

Analisis SWOT memperhitungkan faktor internal yang terdiri dari kekuatan (*strengths*) dan kelemahan (*weaknesses*) serta faktor luar yang terdiri dari peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*). Analisis SWOT biasanya digunakan dalam menilai suatu perusahaan, caranya dengan membuat matriks antara faktor luar. Faktor luar yaitu peluang dan ancaman di sisi vertikal. Faktor dalam yaitu kekuatan dan kelemahan pada sisi *horisontal*. (Dr. Didit Widiatmoko, 2013:52)

1. *Strength* (kekuatan) adalah situasi yang merupakan kekuatan dari organisasi atau program pada saat ini. *Strength* bersifat internal dari sebuah program.

2. *Weaknesses* (kelemahan) adalah kegiatan-kegiatan organisasi yang tidak berjalan baik atau sumber daya yang dibutuhkan oleh organisasi tetapi tidak dimiliki oleh organisasi tersebut. Kelemahan itu terkadang lebih mudah dilihat daripada sebuah kekuatan, namun ada beberapa hal yang menjadikan kelemahan itu tidak diberikan solusi yang tepat karena tidak dimaksimalkan kekuatannya.

3. *Opportunity* (kesempatan) adalah faktor positif yang muncul dari lingkungan sekitar dan memberikan kesempatan bagi organisasi atau program kita untuk memanfaatkannya. Kesempatan tidak hanya berupa

kebijakan atau peluang dalam hal mendapatkan modal berupa uang, akan tetapi bisa juga respon masyarakat atau sesuatu yang sedang diangkat.

4. *Threat* (ancaman) adalah factor negative dari lingkungan sekitar yang memberikan hambatan bagi perkembangan sebuah organisasi dan program. Ancaman ini adalah hal yang selalu terlewatkan karena banyak yang ingin mencoba untuk melawan arus namun kenyataannya organisasi tersebut jadi lebih layu sebelum berkembang.

2.9 Teori AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*)

Untuk melakukan promosi, penyampaian buku harus dengan pesan-pesan yang efektif. Maka dari itu pesan harus mendapat perhatian (*Attention*), minat pembaca (*Interest*), keinginan (*Desire*), dan meraih tindakan (*Action*). Teori keputusan pembelian dalam model AIDA dijelaskan dalam empat tahap :

1. Tahap Menaruh Perhatian (*Attention*) adalah tahapan dimana kita bisa membuat konsumen sadar akan keberadaan produk kita. Baik promosi menggunakan iklan cetak, radio, TV, atau jaringan personal lainnya.
2. Tahap Ketertarikan (*Interest*) setelah berhasil meraih perhatian konsumen, harus dilakukan tindakan lanjutan yang baik. Yaitu tahapan lebih dalam memberikan informasi produk, membujuk dan mampu memberikan alasan kenapa orang lain harus membeli produk kita.
3. Tahap Berhasrat/Berniat (*Desire*) adalah tahapan memberikan penawaran yang tidak dapat ditolak oleh pembeli, dimana agar timbul keinginan dan hasrat untuk membeli produk kita.
4. Tahap Memutuskan untuk aksi beli (*Action*), tahapan dimana si konsumen agar mengambil tindakan untuk mulai membeli produk kita sekarang

3. Data dan Analisis Masalah

3.1 Data Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung yang dibentuk berdasarkan Peraturan Daerah (PERDA) Kota Bandung Nomor 13 Tahun 2007 tentang Pembentukan dan Struktur Organisasi Dinas Daerah Kota Bandung, merupakan salah satu unsur Dinas teknis yang menangani dua urusan Pemerintahan : Urusan Wajib Bidang Kebudayaan dan Urusan Pilihan Bidang Kepariwisata.

3.2 Data Komunitas Hong

Komunitas HONG adalah Komunitas Permainan tradisional yang berlokasi di Jl. Bukit Pakar Utara 35 Dago, Bandung. Nama "HONG" memiliki arti harfiah yaitu "bertemu". Komunitas ini didirikan oleh Mohamad Zaini Alif, S.Sn., M.Ds pada tahun 2003, ia melakukan penelitian permainan sejak tahun 1996, komunitas permainan tradisional ini ingin melestarikan mainan dan permainan tradisional. Komunitas HONG juga berusaha mendalami dan merekonstruksi mainan rakyat baik dari tradisi lisan ataupun tulisan naskah kuno dan memperkenalkan mainan tradisional dengan tujuan menumbuhkan sebuah pendidikan nilai dan etika masyarakat agar anak mengenali diri, lingkungan dan Tuhannya.

3.3 Sejarah Congklak

Dengan masuknya para pedagang dari negara lain ke Indonesia, maka tidak dipungkiri telah terjadinya pertukaran budaya antara para pedagang asing dengan pedagang ataupun penduduk pribumi Indonesia pada masa lampau. Ternyata pertukaran permainan ini tidak hanya terjadi di bidang perdagangan saja, namun juga terjadi di bidang kebudayaan, bahasa, ilmu pengetahuan, dan bidang lainnya. Di sinilah permainan congklak mulai masuk ke Indonesia melalui pertukaran budaya dengan bangsa lain. Congklak memiliki asal-usul baik dari Afrika atau dunia Arab. Beberapa bukti tertua ditemukan ketika dilakukannya penggalian arkeologi oleh Badan National Geographic sejak 7000 - 5.000 tahun sebelum masehi di masa Jordan. Congklak yang pertama kali ditemukan berasal dari bongkahan bekas galian batu kapur yg memiliki lubang-lubang pada dua baris yang sejajar. Murray, seorang sarjana mencatat, telah melakukan penelitian asal-usul Kekaisaran Mesir kuno pada abad 15 sampai 11 sebelum masehi. Banyak ahli yang menduga bahwa Congklak mungkin sebenarnya papan permainan tertua yang pernah ada.

Penemuan tertulis sebelumnya menjelaskan bahwa permainan yang ditemukan ini sebagai referensi untuk Mancala di teks-teks agama arab pada abad pertengahan. Mancala dalam bahasa arab berarti lubang. Beberapa ilmuwan percaya bahwa permainan ini awalnya berasal dari timur tengah dan menyebar ke Afrika. Kemudian, permainan menyebar ke Asia dengan pedagang Arab dan datang ke Karibia sekitar tahun 1640 melalui perdagangan budak Afrika. Ahli lainnya mengatakan asal-usul permainan berasal dari Afrika Tengah. Hari ini, permainan congklak dikenal dengan banyak nama di seluruh dunia. Nama-nama ini diambil dari budaya setempat dengan kata-kata yang menunjukkan di mana permainan ini dimainkan, cara menang, modus permainan dan papan atau meja yang digunakan. Hal ini dimaksud dalam bahasa inggris sebagai menghitung dan menangkap. Di negara-negara Arab, untuk congklak nama yang paling umum adalah Mancala (kata Arab yang berarti dalam bahasa Inggris bergerak). Dibeberapa negara Afrika barat lubang di papan disebut sebagai Warri atau Awari, yang berarti rumah, sehingga memberikan nama Wari. Di Nigeria game ini dikenal sebagai Adi, yang juga merupakan nama dari bibit yang digunakan untuk bermain game.

3.4 Data Khalayak Sasaran

A. **Demografis** Siswa dan siswi SD. Usia : 6-11 Tahun Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

- B. Psikografis** Pengaruh lingkungan dan budaya sangat besar dikalangan anak-anak dalam menentukan sikap.
C. Perilaku konsumen Siswa-siswi yang menyukai bermain dan tertarik dengan kesenian tradisional.

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

4.1.1 Konsep Pesan

Untuk membuat sebuah media yang efektif sebagai salah satu cara pelestarian warisan budaya lokal dengan memperkenalkan permainan tradisional congklak kepada masyarakat lebih tepatnya anak-anak yang sesuai dengan hasil data yang diperoleh, sehingga diharapkan adanya penggambaran yang sesuai dengan konsep. Pesan yang akan dipaparkan dalam buku adalah mengenai sejarah, cara bermain, nilai tambah dari permainan Congklak dan berbagai bentuk Congklak di dunia. Pesan yang ingin disampaikan melalui hasil wawancara dengan salah satu koordinator Komunitas Hong yaitu Kang Cecep, beliau mengatakan bahwa sudah jarang sekali permainan tradisional dimainkan oleh anak-anak, salah satunya saja permainan congklak, masih banyak dijual di pasaran tetapi masih jarang melihat anak-anak yang bermain permainan itu. Oleh karena itu, berhubungan dengan tujuan yang telah disampaikan pada pembahasan sebelumnya yaitu *mengajak anak-anak untuk memainkan kembali permainan Congklak, tidak hanya bermain anak-anak juga dapat belajar dari kelebihan permainan congklak, selain itu memancing anak-anak agar memikirkan strategi bagaimana caranya untuk menang dalam permainan*. Berdasarkan hasil analisa, tagline yang didapat yaitu “Bermain, Belajar, dan Berjuang”. Penulis berharap pesan yang disampaikan dapat diterima oleh pembaca. Strategi penyampaian pesan yang digunakan yaitu tahap AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*) :

- Attention* Memberitahu kepada anak-anak bahwa permainan Congklak sangat menyenangkan.
- Interest* Memberitahu kelebihan atau manfaat dari bermain congklak kepada anak-anak dan juga orang tuanya.
- Desire* Meyakinkan bahwa permainan congklak menyenangkan dan banyak sekali manfaatnya.
- Action* Mengharapkan agar anak-anak mau membeli buku serta permainan congklaknya, tidak hanya membeli tetapi juga memainkannya secara terus-menerus.

4.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif adalah tentang strategi yang akan disampaikan kepada target sasaran atau pembaca. Dengan cara menyampaikan informasi yang akan menarik perhatian konsumen dan akan selalu diingat. Disesuaikan dengan pesan yang akan disampaikan maka perancangan buku ini menggunakan visual yang menarik, terkesan tradisional namun modern dengan berbentuk 2 dimensi yang dapat dibaca dan dimengerti oleh anak-anak. Selain menarik dan dimengerti, isinya pun akan dibuat agar anak-anak tetap ingat dan ingin memainkan permainan congklak terus-menerus. Judul yang digunakan untuk buku tersebut adalah “CONGKLAK (Yuk, Bermain, Belajar dan Berjuang)” bahasa yang digunakan cukup sederhana agar dimengerti oleh anak-anak. Konsep kreatif yang akan digunakan yaitu dengan menunjukkan kelebihan dari buku congklak ini dengan pendekatan secara visual dengan informasi yang menarik dan sesuai dengan khalayak sasaran sehingga pembaca mudah mengerti.

4.3 Konsep Media

4.3.1 Perencanaan Media

Media yang digunakan dalam menyampaikan pesan serta mengedukasi melalui buku. Buku memberikan banyak hal yang berisikan informasi bermanfaat dari kumpulan lembaran kertas, serta terdapat visual yang menarik dan menghibur sehingga pembaca tidak bosan untuk menggunakannya. Media ini dipilih karena meninjau kebutuhan target dan sarana yang dimiliki target untuk mendapatkan sebuah materi pembelajaran. Seperti strategi pesan yang disampaikan di atas, maka media promosi yang digunakan yaitu menarik perhatian, menciptakan minat, dan membujuk.

4.3.2 Media yang digunakan

a) Media Utama Media utama yang penulis rancang adalah buku. Buku ini menyampaikan banyak informasi tentang permainan congklak, mulai dari sejarah permainan congklak, penyebarannya permainan ini, cara bermain serta tutorialnya, kelebihan dari permainan congklak serta menjelaskan berbagai macam jenis congklak yang ada di dunia. Pemilihan media ini disesuaikan dengan segmentasi pasar yang dituju, dimana khalayak sasaran dalam mencari informasi yang diinginkan lebih menyukai media-media informasi bersifat fisik.

b) Media Pendukung Media pendukung yang digunakan sebagai alat promosi sangat diperlukan untuk sebuah kesuksesan pesan moral, ide kreatif dan konsep dalam buku dapat tersampaikan kepada pembaca.

4.4 Konsep Visual

Konsep visual yang ditampilkan pada buku congklak ini yaitu dengan penjelasan disertai ilustrasi untuk mendukung apa yang dijelaskan pada halaman tersebut. Dari sisi tipografi akan menggunakan huruf Jawa Palsu, KbBublegun dan Comic Sans Ms. Jenis huruf tersebut digunakan karena terkesan tidak kaku dan lucu sehingga mudah dibaca. Warna-warna yang digunakan adalah warna 49 pastel dan tentunya menggunakan warna coklat sebagai warna khas dari congklak atau dari papan congklak yang terbuat dari kayu.

4.5 Konsep Bisnis

4.5.1 Bauran Pemasaran

- a) Produk Produk yang ditawarkan adalah berupa buku untuk pembelajaran anak-anak mengenai permainan tradisional congklak yang berisi tentang sejarah permainan congklak, cara bermain, nilai tambah dan congklak dari negeri-negeri di dunia.
- b) Harga Perancangan biaya harga pemasaran dilihat dari jenis bahan yang digunakan dan daya beli target audiens atau target pasar. Bahan yang digunakan untuk buku cerita ini adalah kertas dengan teknik softcover untuk cover dan *bookpaper* untuk isi buku. Buku ini berukuran 14,8cmx21cm dan tebal 24 halaman. Target pasar dari perancangan buku cerita ini merupakan orang tua dan anak-anak. Buku permainan congklak ini akan di harga sekitar 50 ribu rupiah. Buku ini akan 53 diperjualbelikan di toko dan diperkenalkan melalui iklan media atau ditawarkan langsung melalui bazar-bazar.
- c) Promosi Promosi yang akan dilakukan melalui media sosial dan media cetak. Media sosial yang digunakan seperti Twitter, Facebook, Instagram. Sedangkan untuk media cetak seperti Poster, Stiker, dan kaos. Kemudian menggunakan pemasaran langsung, yaitu dengan cara memberi izin kepada pihak lain untuk memakai merek dagang perusahaan tersebut pada suatu produk. Misalnya seperti penerbit untuk menerbitkan buku ini.
- d) Tempat Tempat penjualan buku permainan congklak ini akan disebar pada toko buku dan bazar-bazar buku yang ada di daerah bekasi lalu disebar ke kota-kota besar lainnya.

4.6 Proses Perancangan

Setelah melewati proses perancangan yang meliputi studi permasalahan, pengumpulan data, analisis teori, analisis data, analisis media sejenis serta penyusunan konsep perancangan, maka dihasilkan buku informatif dengan judul “CONGKLAK (Yuk, Bermain, Belajar dan Berjuang)” yang berisi informasi sekaligus mengedukasi anak tentang manfaat permainan congklak. Berikut hasil perancangannya: Buku cerita yang disusun terdiri atas *cover*, *back cover* dan konten buku. Konten buku berisi ilustrasi dan informasi berbentuk teks. Pengayaan visual yang digunakan adalah dengan ilustrasi yang tidak realis. Ukuran buku yang digunakan adalah 14,8cmx21cm agar mudah digunakan. Jenis kertas untuk cover adalah *softcover* agar buku tidak mudah rusak, sedangkan jenis kertas untuk isi buku yaitu *bookpaper* dengan tebal 24 halaman.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan ini dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan media yang sesuai dengan target sasaran yaitu merancang sebuah media buku anak “CONGKLAK, (Yuk! Bermain, Belajar, dan Berjuang)”. Terdapat beberapa aspek yang harus disesuaikan berdasarkan target umur yang dituju sehingga dapat bermanfaat penuh bagi pembaca. Buku tersebut berisi Sejarah dari permainan Congklak, Cara bermain, Nilai tambah dan contoh Congklak dari seluruh dunia. Dari pendekatan ilustrasi dan layout sendiri, diperlukan pendekatan melalui revisi-revisi buku lainnya dan wawancara langsung ke target sasaran. Kesulitan dari penggunaan pendekatan ini adalah mencari data yang benar-benar valid karena belum ada buku yang membahas tentang permainan congklak, oleh karena itu data yang di dapat hanya lewat Internet dan wawancara langsung ke Komunitas HONG.

5.2 Saran

Untuk orang tua bisa mengedukasikan anak-anaknya untuk melatih logika dan mengajarkan anak untuk peduli kepada orang lain, Memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak di jaman modern seperti ini, agar permainan tradisional tetap ada di kalangan manapun dan siapapun.

Daftar Pustaka

- Alif, Zaini. (2014). Main dan Permainan Tradisional Sunda. Bandung: Komunitas HONG
- A.M Patty (2008). Permainan Untuk Segala Usia. Jakarta: Gunung Mulia
- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.
- Arifin, Syamsul. (2011). Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi. Jakarta: Grasindo 2009
- Cangara, Dr. H Hafied. (2014). Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Freud dan Erickson. (2006).
- Santrock. Hasbullah. (2008). Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2005). Media Cetak. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2005). Buku Bacaan. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kristiani, Dian. (2014). Ensiklopedia Negeriku Permainan Tradisional. Jakarta: BIP Kelompok Gramedia.
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Berkarier Di Dunia Grafis*. Elex Media Komputindo.
- Kusrianto, Adi. (2010). *Pengantar Tipografi*. Elex Media Komputindo.
- Nuryanti, Lusi. (2008). Psikologi Anak. Jakarta: PT Indeks

Prof. Dr. H. Hafied Cangara, (2014). Pengantar Ilmu Komunikasi. RajaGrafindo Persada (Rajawali Perss)
S, Lia Anggraini & Nathalia, Kirana. (2014). Desain Komunikasi Visual. Ujung Berung, Bandung: Nuansa Cendekia.
Sarwono, Hary Lubis. (2007). Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: C.V Andi Offset
Wibowo, Ibnu Teguh. (2015). Belajar Desain Grafis. Yogyakarta: NOTEBOOK.
Widiatmoko, Dr. Didit. (2013). Metode Penelitian Visual. Bandung: Dinamika Komunika