

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF PERMAINAN  
TRADISIONAL UNTUK MELATIH MOTORIK ANAK-ANAK**

***DESIGN OF INTERACTIVE ILLUSTRATIVE BOOK ABOUT  
TRADITIONAL GAME TO TRAIN CHILDREN'S MOTORIC***

Suciati Intan Henidar<sup>1</sup>, Novian Denny Nugraha S.Sn., M.Sn.<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>1</sup>intanhenidar@gmail.com, <sup>2</sup>dennynugraha@telkomuniversity.ac.id

---

**ABSTRAK**

Motorik adalah segala gerakan tubuh, meliputi gerakan yang terlihat atau gerak internal maupun gerakan yang terlihat atau gerakan eksternal. Perkembangan motorik pada usia dini sangat berpengaruh sepanjang kehidupan manusia. Walaupun pelatihan motorik masih dilakukan dan bahkan ditingkatkan disekolah-sekolah, perkembangan motorik anak-anak Indonesia semakin lambat dari generasi ke generasi. Hal tersebut dipengaruhi oleh perkembangan zaman dan kemajuan teknologi. Anak-anak zaman sekarang tidak seperti anak-anak zaman dahulu yang bermain di sawah atau lapangan. Sudah jarang sekali ditemukan anak-anak yang bermain permainan tradisional, dan lebih memilih bermain *gadget*. Maka dari itu dukungan orang tua serta fasilitas sangat penting untuk melatih motorik anak-anak di rumah. Buku ilustrasi interaktif cara bermain permainan tradisional bisa menjadi salah satu fasilitas untuk melatih motorik anak di rumah. Buku ilustrasi interaktif tentang permainan tradisional dapat digunakan sebagai media untuk melatih motorik anak, karena berisi latihan-latihan motorik anak seperti menulis, menggambar, mewarnai, berhitung, menggunting, menempel, dan bermain permainan tradisional. Selain itu, anak-anak juga dapat mengetahui kembali permainan tradisional yang sudah mulai jarang ditemukan. Metode penelitian yang dilakukan adalah studi pustaka, observasi, dan wawancara.

**Kata kunci:** Buku, Ilustrasi, Interaktif, Anak-anak, Motorik, Permainan Tradisional

---

#### ABSTRACT

*Motoric is all body movements, including internal movements and external movements. Motoric development in early age will giving big impact throughout human life. Even though motoric training is still carried and even improved in schools, Indonesian children's motoric development are slowing down from generation to generation. That cases was impacted by the time and technology advance. Children nowadays are not like acient children who playing in the field. There were rare to find children who still playing traditional game, they are prever to playing with gadgets. Therefore, support by parents and facilities are very important to train children's motoric at home. Interactive illustrative book about traditional game can be used as a media for children's motoric training, because it contains activity like writting, drawing, coloring, counting, cutting, sticking, and playing traditional game. Other than that, children also can increase knowledge about traditional games that rare to find nowadays. The methods used to gather the information are study literature, observation, and interview.*

*Keywords: Book, Illustrations, Interactive, Children, Motoric, Traditional Game*

### 1. Pendahuluan

Menurut ketua Forum Pemberdayaan Perempuan Indonesia Utari Susanto anak kecil cenderung belum siap menerima gadget, karna hal itu akan berdampak pada putusnya komunikasi anak dengan orang tua, dan anak cenderung akan asyik dunianya sendiri. Kemampuan motorik anak sekarang sangat jauh menurun dibandingkan saat beliau pertama mengajar, padahal pelatihan motorik di Taman Kanak-kanak makin hari semakin ditingkatkan (Lia, 2018). Motorik adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar yang sebagian besar dipengaruhi oleh kematangan diri. (Richard:2013). Motorik sebenarnya adalah sistem kerja tubuh yang sangat kompleks dimulai

dengan bekerjanya organ reseptor yang menerima sensorik dan masuk ke sistem syaraf, kemudian diproses oleh sistem motorik, maka terjadilah gerak tubuh. Penyebab hambatan perkembangan motorik dipengaruhi oleh perkembangan zaman dan kemajuan teknologi. (Ani Christina, ...). Forum Pemberdayaan Perempuan menyatakan bahwa sekitar 65 persen anak Indonesia sudah tidak lagi mengenali permainan tradisional. Menurut ketua Forum Pemberdayaan Perempuan Indonesia Utari Soekanto, anak-anak melupakan permainan tradisional diakibatkan oleh perkembangan teknologi serta kurangnya peran orang tua dalam mendidik anak-anaknya. Peran orang tua sangat penting untuk kembali mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak dan orang tua tidak memberikan gadget kepada anak-anak sampai beranjak dewasa. (Utari Soekanto,...). Oleh karena itu buku ilustrasi interaktif bisa digunakan sebagai media untuk menggambarkan langkah-langkah bermain dan mengajak bermain permainan tradisional kepada yang anak-anak. Buku ilustrasi interaktif juga dapat membantu orang tua melatih motorik kasar anak-anaknya dengan mengajari anaknya bermain permainan tradisional melalui buku ilustrasi dan mengajak anak-anak untuk melakukan aktivitas yang dapat melatih motorik halus.

## **2. Dasar Teori**

Dalam perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Permainan Tradisional ini dibutuhkan beberapa dasar teori sebagai dasar landasan perancangan, diantaranya adalah:

### **- Perancangan**

Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail suatu komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya. (Rizky 2015:140)

### **- Buku**

Buku merupakan kumpulan hasil karya yang saling mendukung sesuai dengan bidang masing-masing (Arifin 2011:55).

#### - **Ilustrasi**

Ilustrasi adalah gambar yang berfungsi untuk mengindahkan atau menjelaskan sesuatu, dengan cara visual, baik hitam putih maupun berwarna, dapat memancing rasa ingin tahu, menggugah perasaan, mengundang pendapat, dan menimbulkan perdebatan, bahkan memicu tindakan atau aksi. (Robert Ross: 1963)

#### - **Interaktif**

Menurut Munir, terdapat beberapa bentuk komunikasi dalam pembelajaran interaktif, yaitu satu arah, dua arah, dan banyak arah.

#### - **Teori Desain Komunikasi Visual**

Desain Komunikasi Visual merupakan seni dalam menyampaikan pesan dengan menggunakan bahasa visual yang disampaikan melalui media desain.

#### - **Tipografi**

Arti tipografi secara harfiah adalah "bentuk tulisan", didalamnya terdapat kata kerja yaitu "pembentukan" atau "kreasi" huruf.

#### - **Layout**

*Layout* merupakan penyusunan elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. (Gavin Amborse & Paul Harris, London 2005).

### 3. **Konsep dan Hasil Perancangan**

#### **Konsep Pesan**

Motorik merupakan segala gerakan manusia yang sangat penting dan berpengaruh disepanjang kehidupan manusia. Pelatihan motorik sangatlah penting dilakukan sejak dini. Jika anak memiliki perkembangan motorik yang

lambat atau buruk, akan memberi dampak yang buruk bagi kehidupan anak. Dampak tersebut diantaranya adalah, kesulitan konsentrasi, kesulitan baca tulis, keterlambatan bicara, barang rusak atau hilang, dan emosi yang labil. Pelatihan motorik belum terlambat dilakukan pada anak usia empat sampai enam tahun. Perkembangan motorik anak bisa diukur dari usia mereka, yang didasari oleh perkembangan otak dan otot anak. Untuk anak usia empat sampai enam tahun anak harus bisa melakukan kegiatan motorik halus seperti menggambar bentuk, menggunting bentuk, membangun balok, menulis huruf, memegang pensil dan lain-lain. Sementara untuk motorik kasar, anak harus sudah bisa melakukan kegiatan seperti berlari, melompat, mengangkat satu kaki, melempar bola, menangkap bola, dan lain-lain. Cara melatih motorik anak bisa dilakukan dengan kegiatan seperti menggambar, menggunting, menulis, dan bermain. Anak yang memiliki perkembangan motorik yang lambat juga bisa melakukan fisioterapi. Salah satu terapi yang dilakukan adalah terapi *snozelen*. Terapi tersebut melakukan kegiatan atau gerakan yang dapat ditemukan pada permainan tradisional. Dalam beberapa permainan tradisional terdapat gerakan-gerakan yang dapat melatih motorik anak. Oleh karena itu permainan tradisional sangat penting untuk diketahui dan dimainkan kembali oleh anak-anak.

### **Konsep Kreatif**

Selain itu anak bisa melatih motorik kasar dengan bermain permainan tradisional dengan mengikuti cara bermain yang dijelaskan pada buku. Unsur-unsur interaktif pada buku tersebut adalah:

1. Latihan menulis : Latihan menulis huruf dan angka disediakan pada buku untuk melatih motorik halus tangan dan melatih persepsi visual agar anak tidak kesulitan baca tulis.
2. Latihan menggambar bentuk : Latihan menggambar bentuk geometris dan bentuk lain untuk melatih motorik halus tangan, dan melatih persepsi visual.
3. Latihan mewarnai : Latihan mewarnai untuk melatih persepsi visual, kontrol tubuh, dan kreatifitas.

4. Latihan menghitung : Latihan untuk melatih motorik halus khususnya otak kanan anak.
5. Latihan menggunting : Latihan menggunting bentuk-bentuk yang disediakan pada buku untuk melatih motorik halus tangan, melatih konsentrasi, dan kontrol tubuh.
6. Latihan menempel : Latihan menempel bentuk-bentuk yang telah digunting untuk melatih motorik halus tangan, dan kontrol tubuh.

### **Konsep Media**

Media utama yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah buku dengan konsep interaktif. Buku berfungsi sebagai fasilitas atau alat untuk melatih motorik anak dirumah. Selain itu, berdasarkan data analisis sebelumnya, anak-anak masih menggunakan buku dalam kegiatan belajar di sekolah. Penggunaan buku juga bisa menggantikan efek samping dari *gadget*. Media yang digunakan untuk membantu orang tua melatih motorik anak dirumah juga menggunakan buku, karena orang tua harus mencontohkan kebudayaan yang baik kepada anak-anak dengan membaca bacaan dari buku. Ukuran buku adalah 20cmx20cm, berisi 28 halaman. Selain media utama, didapatkan media pendukung berupa media pendukung berupa poster, media sosial, brosur, dan *merchandise* seperti *pouch* balap karung, stiker, kaos, dan *crayon*.

### **Konsep Bisnis**

Buku dijual secara satuan dengan harga Rp. 51.500. Buku juga dijual satu paket lengkap dengan buku panduan untuk orang tua dengan harga Rp. 206.500, dan dijual dua paket dengan bonus dengan harga Rp. 413.000.

### **Konsep Visual**

#### **- Gaya Gambar**

Gaya gambar yang digunakan untuk perancangan buku ilustrasi interaktif permainan tradisional menggunakan gambar kartun. Gambar kartun merupakan penyederhanaan bentuk gambar realis namun masih memiliki bentuk dan gesture yang sama dengan gambar realis. Gambar kartun

digunakan agar gambar mudah dipahami oleh anak-anak, selain itu anak-anak juga memang lebih tertarik pada gambar kartun.

- Warna

Warna yang akan digunakan pada buku ilustrasi ini adalah warna-warna cerah yang disukai oleh anak-anak. Warna *packaging* yang didominasi warna ungu diambil dari warna ruangan *snozelen*.

- *Layout*

Gambar atau ilustrasi kartun akan dibuat lebih dominan dibandingkan tulisan agar anak tidak bosan. Beberapa halaman akan dijadikan halaman latihan dengan tulisan seminim mungkin. Setiap Halaman menggunakan prinsip kesatuan dengan menggunakan warna-warna dan *Font* yang sama.

- Tipografi

Jenis *Font* yang digunakan adalah sans serif, untuk memberikan kesan santai dan tidak kaku atau formal pada buku anak-anak. Huruf dipilih sesuai karakter anak-anak yang playful, namun tidak terlalu dekoratif agar anak bisa membaca lebih mudah.

### Hasil Perancangan

- Karakter



Gambar 1: Karakter

Karakter utama pada buku adalah anak-anak usia empat sampai enam tahun yang memakai baju yang kasual sehari-hari yang biasa dipakai oleh anak-anak. Karakter tambahan seperti orang tua dan keluarga tidak ada di buku permainan interaktif untuk anak, namun ada di buku pegangan orang tua.

- Cover

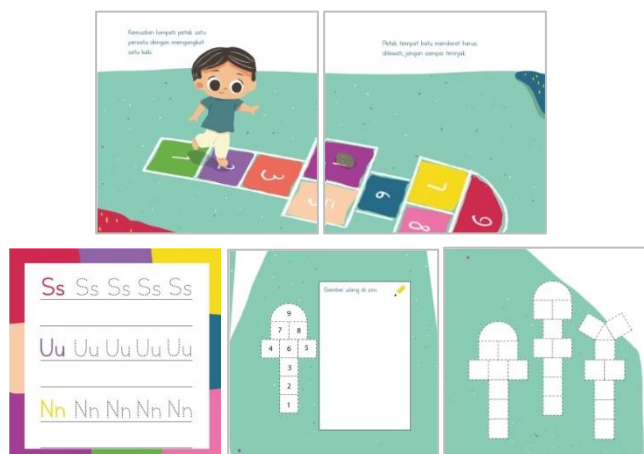


Gambar 2 : Cover

Cover bagian depan menggambarkan aktivitas permainan tradisional masing-masing, dengan teks judul. Gambar cover bagian belakang merupakan sambungan gambar dari bagian cover depan, dan berisikan deskripsi singkat buku. Cover buku untuk orang tua dibuat sederhana dengan dasar warna putih, ilustrasi aktivitas anak dengan orang tuanya dan teks judul.

- Isi

a. Sunda Manda



Gambar 3 : Sunda Manda

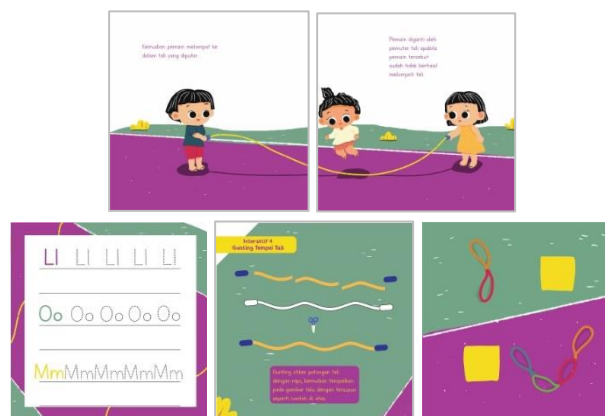


b. Balap Karung



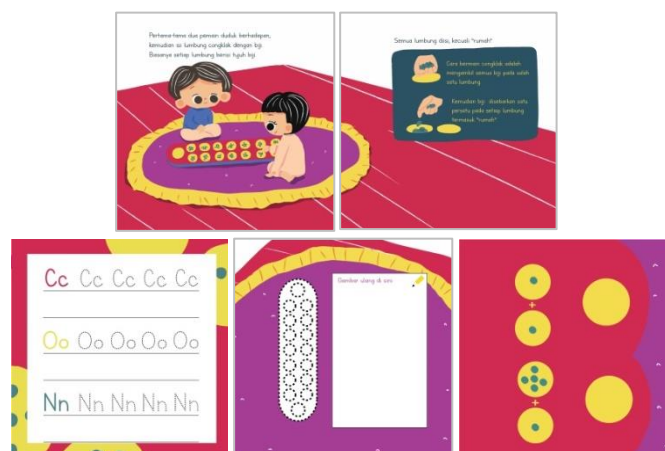
Gambar 4 : Balap Karung

c. Lompat Tali



Gambar 4 : Lompat Tali

d. Congklak



Gambar 5 : Congklak

Pada awal buku, menjelaskan cara bermain permainan tradisional, dari alat-alat yang harus disiapkan, sampai peraturan bermain. Isi buku lainnya adalah permainan interaktif anak untuk melatih motorik halus dengan aktivitas menulis, menggambar, mewarnai, menghitung, menggunting, dan menempel, dengan contoh pengerjaan.

e. Buku untuk Orang Tua



Gambar 6 : Buku Orang Tua

Isi buku menjelaskan tujuh catatan untuk orang tua yang berfungsi membantu orang tua melatih motorik anak dengan buku interaktif tersebut.

- *Packaging*



Gambar 7 : *Packaging*

*Packaging* dibuat untuk mengemas satu set buku. *Packaging* berbentuk persegi empat seperti buku. Berwarna dasar ungu yang diambil dari warna cahaya ruang fisio terapi, dengan ilustrasi permainan tradisional, alat-alat latihan dan teks judul pada bagian tengah. Pada bagian punggung, terdapat tulisan judul dan logo BIP.

- Media Pendukung
  - a. Poster



Gambar 8 : Poster

Poster dibuat sebagai *attention* atau untuk menarik perhatian orang yang datang ke toko buku.

- b. Brosur



Gambar 9 : Brosur

Brosur dibuat sebagai media pendukung yang menjelaskan lebih lengkap manfaat-manfaat buku disaat orang sudah tertarik untuk mengetahui informasi buku lebih lanjut.

c. *Pouch*



Gambar 9 : *Pouch*

*Pouch* balap karung merupakan *merchandise* yang mendukung penyebaran buku dari satu orang ke orang lain, *pouch* bisa didapat jika pembeli melakukan pembelian minimal dua set buku. *Pouch* berbahan goni sama seperti bahan karung yang digunakan untuk balap karung, berguna untuk melatih indera peraba anak yang merupakan salah satu motorik halus.

d. Stiker



Gambar 10 : Stiker

Stiker merupakan *merchandise* yang mendukung penyebaran buku dari satu orang ke orang lain. Setiap pembelian dua set buku maka pembeli akan mendapatkan empat stiker masing-masing permainan tradisional. Stiker yang bisa ditempelkan dimana saja dapat memperluas penyebaran informasi keberadaan buku.

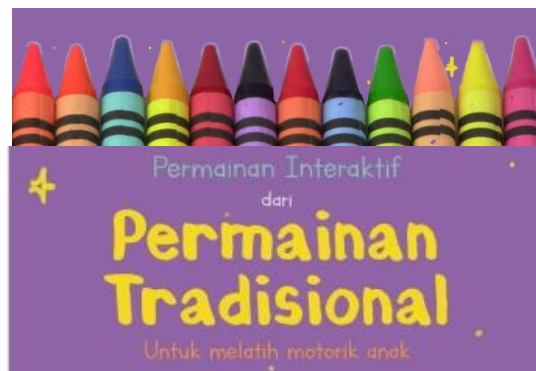
e. Kaos



Gambar 11 : Kaos

Kaos juga merupakan *merchandise* yang cara mendapatkannya adalah dengan bantuan orang tua. Orang tua harus mengunggah foto kegiatan anaknya bermain permainan tradisional dengan teman-temannya dengan mengikuti langkah-langkah pada buku. Foto tersebut di unggah ke media sosial *instagram* dengan menandai foto kepada akun orang tua teman anak yang ikut bermain, dan kepada akun penerbit BIP.

f. Crayon



Gambar 11 : Crayon

*Crayon* juga *merchandise* yang cara mendapatkannya sama dengan kaos. Saat orang tua menggunggah foto sesuai ketentuan tersebut, maka akan mendapatkan hadiah kaos dan *crayon*.

### **Daftar Pustaka**

Adlan, Chevi. 2017. Perancangan Buku Ilustrasi Pop up Sebagai Pengenalan Permainan Tradisional Sunda untuk Anak-anak [Skripsi]. Bandung (ID): Universitas Telkom

Aifa. (2018). Ragam Permainan Tradisional di Indonesia. Yogyakarta: DIVA press

Anggraini, S. Lia, dan Nathalia, Kirana. (2018). Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Pandua untuk Pemula. Bandung: Penerbit Nuansa

Bhuana Ilmu Populer. *Who we are*. Dikutip 2 Juli 2019. Dari Penerbit BIP: penerbitbip.id

Christina, Ani. (2018). Tuntas Motorik Investasi Sepanjang Hayat. Sidoarjo: Filla Press

Lathifa, Nurul. 2015. Perancangan Buku Bergambar Pengenalan Permainan Tradisional Jawa Barat dengan Batu sebagai Alat Bermain untuk Anak [Skripsi]. Bandung (ID): Universitas Telkom

Octariningsha, Nilla. Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Huruf Hijaiyah [Skripsi]. Bandung (ID): Institut Teknologi Bandung

Nanda Yulianti, Hanik. 2017. Implementasi Permainan Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B1 Di Taman Kanak-kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung [Skripsi]. Lampung (ID): Universitas Islam Negeri Raden Intan

Padang, Ivan Denata, and Novian Denny Nugraha. "Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Alat Musik Orkestra Untuk Anak Usia 5-6 Tahun." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).

Rohendi, Aep; dan Seba, Laurens. (2017). *Perkembangan Motorik Pengantar Teori dan Implikasinya dalam Belajar*. Bandung: Penerbit Alfabeta

Rustan, Surianto. (2014). *Font & Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

Yudistira, Andhika, and Riky Azharyandi Siswanto. "Perancangan Media Sound Book Dongeng Si Monyet Dan Nelayan Untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Tk Sekolah Bunga Matahari Ciputat, Tangerang Selatan." *eProceedings of Art & Design* 5.1 (2018).

Yuniarti, Indira, Sahid Maulana, and Siti Desintha. "Perancangan Buku Panduan Mengonsumsi Kulit Buah Jeruk Keprok Untuk Usia 9-10 Tahun." *eProceedings of Art & Design* 2.3 (2015).