

PERANCANGAN BUKU CERITA PERMAINAN TRADISIONAL DI SIDOARJO SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI ANAK USIA 7 - 9 TAHUN

Fathur Rohman Arrozi¹,

¹Universitas Negeri Surabaya

email: fathurrohmanarrozi@gmail.com

Received:
05-05-2026
Reviewed:
07-05-2026
Accepted:
08-05-2026

ABSTRAK: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya pengetahuan dan wawasan anak-anak di daerah Sidoarjo mengenai permainan tradisional Jawa Timur. Hal tersebut dipengaruhi oleh meningkatnya penggunaan gadget dalam aktivitas sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media edukasi yang mampu mengenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak secara menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku cerita permainan tradisional untuk mengedukasi serta memperkenalkan kembali permainan tradisional Jawa Timur kepada anak-anak, khususnya anak-anak di wilayah Sidoarjo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode perancangan *Design Thinking* Kelley dan Brown dengan tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Hasil dari penelitian ini berupa perancangan buku cerita yang memuat lima permainan tradisional, yaitu jumpritan, dakon, kelompen tali, kelompen panjang, dan kotak pos. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli isi, buku dinilai layak dan sebanyak 7 dari 10 responden menunjukkan peningkatan dalam mengenal dan memahami permainan tradisional Jawa Timur setelah membaca buku cerita tersebut. Dengan demikian, buku cerita permainan tradisional yang dirancang dapat menjadi media edukasi yang efektif untuk membantu anak-anak mengenal dan memahami kembali permainan tradisional.

Kata Kunci: buku cerita, permainan tradisional, media edukasi, anak usia 7-9 tahun

ABSTRACT : This research is driven by the lack of knowledge and awareness among children in Sidoarjo regarding East Javanese traditional games, largely influenced by the increasing use of gadgets in daily life. This situation underscores the need for educational media capable of reintroducing traditional games in an engaging and accessible manner. The study aims to design a storybook to educate and reintroduce East Javanese traditional games to children, specifically in the Sidoarjo region. The design follows the Design Thinking methodology by Kelley and Brown, encompassing the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. The final result is a storybook featuring five traditional games: *Jumpritan*, *Dakon*, *Kelompen Tali*, *Kelompen Panjang*, and *Kotak Pos*. Based on validation by media and content experts, the book was deemed feasible. Furthermore, 7 out of 10 respondents showed an improvement in recognizing and understanding traditional games after reading the book. Thus, the designed storybook serves as an effective educational medium to help children reconnect with their traditional heritage.

Keywords: *illustrated storybook, traditional games, educational media, children aged 7-9 years.*

PENDAHULUAN

Berdasarkan riset NeuroSensus pada tahun 2021 mengungkapkan bahwa penggunaan perangkat digital mendominasi aktivitas keseharian anak-anak, di mana mayoritas aktivitas terfokus pada hiburan interaktif seperti gim daring dan komunikasi digital yang mencapai 65%. Penggunaan *gadget* juga mencakup kebutuhan edukasi, konsumsi media sosial, hingga aktivitas kreatif di berbagai platform video dan literasi digital (Hermawati, 2023). Dari riset tersebut menunjukkan bahwa anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah menggunakan *gadget* daripada melakukan kegiatan di luar ruangan. *Gadget* seolah menjadi sarana hiburan utama dalam aktivitas anak-anak.

Dengan bermain *gadget* memang dapat melatih kognitif dan motorik anak. Namun, hal tersebut juga bisa didapatkan dengan bermain permainan tradisional, terlebih lagi permainan tradisional dapat melatih fisik dan kemampuan komunikasi anak. Memainkan permainan tradisional juga dapat memperkuat otot-otot yang dimiliki anak serta melatih kelincahan, keseimbangan, ketahanan, dan kelenturan tubuh (Nurwahidah 2023). Permainan tradisional berperan penting dalam mengasah aspek fisik anak. Selain itu, aktivitas ini juga efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi, kemampuan menyusun strategi, serta menjadi media bagi anak untuk menyalurkan emosi dan belajar bersosialisasi dalam kelompok (Indriyani dan kawan-kawan 2021). Tidak hanya dapat melatih bagian tubuh saja, permainan

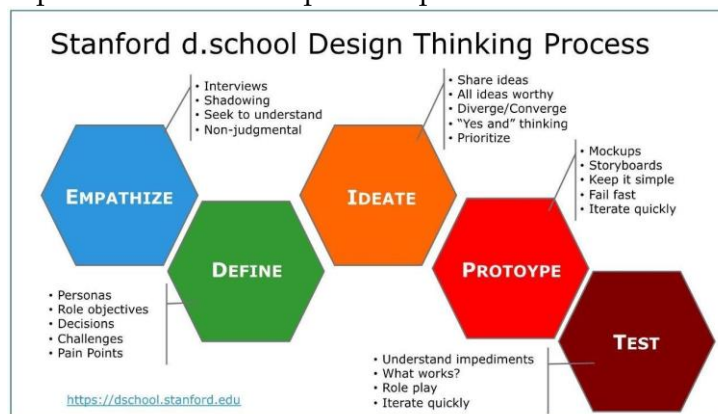
tradisional juga dapat menguatkan pendidikan karakter pada anak. Keterlibatan anak dalam permainan tradisional secara implisit menanamkan nilai-nilai karakter, seperti kejujuran, toleransi, kerja keras, serta tanggung jawab (Daulay & Saragih 2023).

Dampak yang terlihat dari maraknya penggunaan *gadget* adalah permainan tradisional mulai jarang dimainkan dan dilupakan secara perlahan oleh anak-anak terutama dari daerah Kabupaten Sidoarjo. Untuk mengetahui aktivitas anak-anak di lingkungannya, peneliti melakukan observasi *on site*. Menurut Hasanah (2020) observasi *on site* adalah pengamatan suatu kejadian secara organik tanpa menggunakan manipulasi eksperimental. Berdasarkan observasi *on site* yang dilakukan oleh peneliti di desa Suko yang ada di Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo terdapat 6 anak yang memainkan permainan tradisional di luar rumah, 4 anak bermain *gadget*, dan 8 anak jarang bermain di luar rumah. Observasi ini bersifat observasi awal dan diperkuat melalui wawancara bersama dengan para orang tua. Dari hasil wawancara dengan para orang tua, memperoleh kesimpulan jika anaknya jarang beraktivitas dan merasa kurang senang bermain di luar rumah. Mereka juga tidak terlalu mengerti cara memainkan permainan tradisional dengan baik sehingga anak-anak kembali bermain *gadget* di rumah.

Dari permasalahan yang terjadi pada anak-anak tersebut, peneliti ingin mengenalkan permainan tradisional yang ada di Kabupaten Sidoarjo menggunakan media buku cerita dengan tujuan menarik minat anak-anak. Buku cerita merupakan media yang menyajikan cerita ringan dengan diselingi penyampaian informasi yang mudah diminati anak-anak. Hasil wawancara juga menunjukkan jika anak-anak lebih tertarik pada media yang memiliki banyak gambar dan ilustrasi. Sebagian juga menyebutkan jika buku dengan banyak tulisan terasa membosankan. Buku cerita dengan halaman penuh ilustrasi dan menyajikan cerita yang ringan sangat cocok sebagai media penyampaian informasi, terutama bagi anak usia 7-9 tahun. Buku cerita juga dapat menjadi sarana anak-anak dalam meningkatkan literasi. Bahasa yang digunakan dalam narasi menggunakan bahasa yang mudah dimengerti anak-anak sehingga menjadi nilai tambah untuk menarik minat anak.

METODE PENELITIAN (PERANCANGAN)

Metode perancangan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Menurut Kelley dan Brown (2000), *Design Thinking* meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Adapun uraian dari tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Design Thinking Process Institute of Design at Standford (2018)

A) *Empathize* Tahapan pertama adalah *empathize*, yaitu proses untuk memahami lebih dalam kebutuhan *target audience*. Hal ini dilakukan melalui kegiatan wawancara, observasi, serta penyebaran angket guna mendapatkan data yang akurat mengenai kebutuhan mereka.

B) *Define* Selanjutnya adalah tahapan *define*, di mana desainer merumuskan ide dasar dari produk yang akan dibuat. Tahapan ini dilakukan melalui analisis **5W+1H** untuk memetakan kebutuhan perancangan, yang mencakup:

- **What:** Mendeskripsikan konten yang diangkat dalam buku cerita.
- **Who:** Menentukan siapa *target audience* yang dituju.
- **When:** Menjelaskan kapan buku dirancang dan digunakan.
- **Where:** Menentukan tempat publikasi buku cerita.
- **Why:** Mendeskripsikan alasan pentingnya perancangan buku ini.
- **How:** Merumuskan cara merancang buku yang menarik bagi anak usia 7-9 tahun.

C) *Ideate* Dalam tahapan *ideate*, desainer menyusun solusi yang dibutuhkan dengan melakukan evaluasi serta penyusunan ide dan konsep perancangan desain berdasarkan data yang telah dikumpulkan.

D) *Prototype* *Prototype* merupakan tahap implementasi rancangan ke dalam sebuah produk uji coba. Hal ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana keefektifan produk yang dirancang berdasarkan kebutuhan *target audience*. Serta melakukan validasi hingga merancang hasil akhir sesuai dengan evaluasi dari ahli.

E) *Test* Tahap terakhir adalah *test*, yaitu melakukan uji coba langsung kepada *target audience* guna mengetahui pengalaman mereka. Masukan yang diperoleh kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan menyempurnakan produk akhir.

Keseluruhan data yang diperoleh dari tahapan-tahapan tersebut dijadikan dasar dalam merancang buku cerita permainan tradisional Sidoarjo sebagai media edukasi bagi anak usia 7-9 tahun.

KERANGKA TEORETIK

A. Permainan Tradisional

Menurut Widodo dan kawan-kawan, (2023) Permainan tradisional adalah bentuk olahraga yang memiliki manfaat dan makna yang besar apabila ditelaah secara mendalam walaupun bentuk permainan tersebut terlihat sederhana. Indonesia memiliki sangat banyak jenis permainan tradisional. Mulai dari permainan yang dikenal secara luas di seluruh Indonesia hingga permainan yang hanya terdapat di daerah tertentu.

Kabupaten Sidoarjo memiliki kekayaan permainan tradisional yang memiliki kemiripan mekanik dengan permainan nasional namun dengan penamaan lokal yang khas. Berikut adalah beberapa jenis permainan tersebut:

1. **Jumpritan:** Merupakan variasi lokal dari permainan petak umpet (*hide and seek*). Menurut Goliah dkk. (2022), permainan ini melibatkan proses undian jari untuk menentukan satu penjaga titik jaga, sementara pemain lain bersembunyi. Permainan ini mengandalkan ketangkasan fisik dan strategi dalam mencapai titik jaga tanpa tertangkap.
2. **Kelompen Tali:** Serupa dengan egrang batok, namun di Sidoarjo lebih sering menggunakan potongan bambu sebagai pijakan (Ivo dkk., 2024). Cara memainkannya

adalah dengan berjalan di atas bambu sambil menarik tali kendali. Permainan ini berfungsi melatih koordinasi motorik, keseimbangan tubuh, serta fokus anak.

3. **Kelompok Panjang:** Dikenal secara umum sebagai bakiak, yaitu sandal kayu panjang yang digunakan secara berkelompok (Riydhi & Lestari, 2023). Permainan ini menuntut sinkronisasi langkah kaki dan komunikasi antar-anggota tim, sehingga efektif untuk melatih kerja sama tim dan konsentrasi.
4. **Dakon:** Versi lokal dari congklak, dimainkan oleh dua orang menggunakan papan berlubang (atau lubang di tanah) dan biji-bijian (Khadijah dkk., 2023). Mekanismenya melibatkan perhitungan strategis saat membagikan biji ke tiap lubang. Manfaatnya mencakup pengembangan kemampuan berhitung dan berpikir taktis.
5. **Kotak Pos:** Memiliki kemiripan mekanik dengan permainan *Domikado* dari Maluku (Ranti, 2023). Permainan ini menggabungkan nyanyian berantai dengan gerakan tepuk tangan melingkar. Unsur uniknya terletak pada fase "pengejaran" dan penggunaan kata "dolip" sebagai proteksi diri, yang melatih responsivitas sosial dan ketangkasan anak.

B. Buku Cerita

Menurut Yuniarti dan kawan-kawan (2023) buku cerita dapat didefinisikan sebagai sebuah media yang memuat cerita dikemas dalam sebuah gambar. Gambar yang disajikan dalam buku cerita tak hanya berfungsi sebagai hiasan atau sekedar mempercantik, tapi juga bertujuan untuk mendukung narasi cerita demi membantu proses pemahaman isi cerita. Dengan adanya unsur visual atau ilustrasi yang disajikan dalam buku cerita, isi cerita dapat disampaikan dengan lebih mudah dibandingkan jika membaca media literasi yang hanya mengandalkan teks konvensional.

Menurut Toha dan Sarumpaet, (2010) buku cerita dapat diartikan sebagai sebuah buku yang menyajikan sebuah cerita dalam format gambar. Baik isi cerita maupun gambar ilustrasi berperan krusial untuk memperkuat satu sama lain untuk menyampaikan sebuah kisah. Mitchell (2003) juga mengungkapkan bahwa dalam buku cerita bergambar sebuah isi teks dan gambar memiliki keterkaitan yang erat satu sama lain. Cerita yang utuh mustahil tersampaikan secara sempurna jika salah satunya ditiadakan.

C. Layout dalam Buku Cerita

Wijaya (2013) mengungkapkan bahwa dalam merancang sebuah buku cerita, kesatuan antara narasi dan desain visual merupakan aspek fundamental yang harus saling mendukung guna menciptakan harmoni yang utuh. Di sinilah peran *layout* menjadi sangat krusial, karena penataan yang tepat tidak hanya berfungsi sebagai wadah, tetapi juga mampu membangkitkan ketertarikan pembaca untuk mengeksplorasi isi buku lebih dalam secara terstruktur. Hal ini sejalan dengan pendapat Anggarini (2021) yang menyatakan bahwa sebuah *layout* harus dirancang semenarik mungkin guna memikat atensi pembaca secara optimal. Dengan mengutamakan aspek estetika dan fungsionalitas tata letak, sebuah karya mampu memperoleh perhatian yang lebih baik serta memberikan impresi positif bagi siapa pun yang menikmatinya.

D. Warna dalam Buku Cerita

Menurut Setiawan & Kartono (2021), warna merupakan elemen desain yang membentuk aspek keindahan sekaligus menimbulkan persepsi psikologis dan suasana tertentu. Gautama dkk. (2019) membagi sifat warna menjadi dua golongan, yakni warna panas yang merangsang emosi kejiwaan serta warna dingin yang memberikan kesan ketenangan. Pemilihan kombinasi warna yang tepat sangat krusial untuk menghasilkan makna yang

diinginkan, di mana penggunaan warna-warna cerah sangat efektif dalam membangun kesan ceria guna menarik atensi anak-anak terhadap suatu karya desain (Sidhartani, 2010).

E. Tipografi dalam Buku Cerita

Harisman dan kawan-kawan (2021) berpendapat bahwa kesan dan nuansa yang dihadirkan dapat berbeda sesuai dengan bentuk serta gaya tipografi yang digunakan, sehingga pemilihan font harus memperhatikan aspek keterbacaan dan kesesuaian karakteristik anak-anak agar memberikan kesan lucu sekaligus atraktif. Citra (2019) menambahkan bahwa pemilihan jenis huruf untuk teks narasi (*body copy*) wajib memprioritaskan aspek *readability*. Penggunaan font *Sans Serif* dengan struktur anatomi menyerupai tulisan tangan (*manual script*) sangat disarankan karena memudahkan anak dalam mengenali karakter huruf seperti 'a' dan 'g' yang bulat. Sementara untuk kebutuhan judul (*display*), pemilihan font dekoratif harus mengutamakan daya tarik visual namun tetap menjaga tingkat *legibility* agar tetap mudah dieja oleh anak

F. Ilustrasi dalam Buku Cerita

Menurut Kusrianto (2007), ilustrasi secara harfiah merupakan gambar yang berfungsi menerangkan atau menjabarkan sesuatu, yang sering kali digunakan sebagai pelengkap teks. Sejalan dengan itu, Tania & Jati (2023) berpendapat bahwa ilustrasi adalah aspek visual yang berfungsi untuk memperindah serta mengomunikasikan informasi secara lebih jelas kepada pembaca. Dalam buku cerita anak, ilustrasi harus didesain menarik dan tidak rumit guna mempermudah anak dalam mengingat nilai-nilai yang terkandung dalam cerita (Sutawijaya, 2024). Hamilton (2024) menekankan bahwa efektivitas gaya ilustrasi ditentukan oleh penyesuaian terhadap target audiens. Dalam perancangan ini, terdapat dua pendekatan utama:

1. **Gaya Kartun:** Merupakan pendekatan visual yang menonjolkan sifat-sifat manusia (*antropomorfisme*) pada subjek serta teknik melebih-lebihkan kenyataan (*exaggeration*) pada proporsi tubuh dan ekspresi wajah untuk menciptakan kesan yang lebih dinamis.
2. **Gaya Bold and Bright:** Menitikberatkan pada penggunaan palet warna yang penuh, tajam, dan intens. Gaya ini berfokus pada kehadiran elemen visual dalam skala besar untuk menciptakan *point of interest* yang kuat sehingga mampu membangkitkan antusiasme serta energi pembaca anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama dalam pelaksanaan penelitian ini adalah tahap *emphatize*. Dalam tahapan *emphatize* peneliti melakukan pengumpulan data guna untuk dijadikan data dalam perancangan. Peneliti melakukan observasi kepada anak-anak dan orang tua. Dan penyebaran angket kepada anak-anak untuk mendata aktivitas anak.

Observasi dilakukan dengan studi dan pengamatan terhadap perilaku anak dan permainan tradisional yang ada di Sidoarjo Jawa Timur. Pengamatan dilakukan dengan mendatangi ke beberapa wilayah di Sidoarjo secara acak.

Adapun hasil observasi terhadap perilaku anak dan permainan tradisional sebagai berikut:

Kategori Wilayah	Lokasi (kecamatan)	Aktivitas Anak	Jenis Permainan Tradisional yang ditemukan
Lingkungan Sekolah	Sukodono, Taman	Mayoritas pasif (mengobrol, belajar di kelas) Sebagian kecil bermain	ABC 5 Dasar, Kejar-kejaran
Lingkungan Desa/Kampung	Sukodono, Gedangan, Buduran	Campuran (bermain permainan tradisional, game online, media sosial)	Gobak sodor, jumpritan, layangan, kotak pos, sawat sendal, nekeran.
Lingkungan Perumahan	Candi	Dominasi melihat konten digital (TikTok, Youtube)	Layangan dan Sepak bola namun sangat terbatas
Kawasan Wisata Edukasi	Wonoayu	Aktif memainkan permainan tradisional	<i>dakon, kelompen panjang, kelompen tali, patil lele, dan layangan.</i>

Data angket terhadap 45 responden menunjukkan bahwa mayoritas anak (57,78%) masih melakukan aktivitas di luar rumah, meskipun intensitasnya beragam dengan dominasi harian hanya sebesar 46,15%. Dari kelompok anak yang jarang keluar rumah, ditemukan bahwa hambatan utama yang memengaruhi adalah preferensi bermain *game online* (42,11%) serta ketiadaan teman sebaya (31,58%). Kondisi ini berbanding lurus dengan rendahnya keterlibatan dalam permainan tradisional, di mana hanya 18% anak yang menyatakan 'selalu' memainkannya bersama teman.

Kemudian, anak-anak diberikan angket lebih lanjut untuk mengetahui sejauh mana wawasan mereka mengenai permainan tradisional yang ada. Berdasarkan hasil angket tersebut, ditemukan lima jenis permainan yang memiliki tingkat ketidaktahuan tertinggi di kalangan responden. Data ini kemudian menjadi landasan utama bagi penulis dalam menentukan jenis permainan yang akan diangkat ke dalam buku cerita, dengan tujuan untuk memperkenalkan kembali permainan tersebut kepada pembaca sasaran.

Jenis Permainan	Persentase wawasan pada anak	Status dalam buku cerita
Kelompen Panjang	Tidak tahu dan tidak pernah main 71,11%	Dimasukkan (prioritas)

Dakon	Tidak tahu dan tidak pernah main 66,67%	Dimasukkan (prioritas)
Kelompen tali?	Tidak tahu dan tidak pernah main 66,67%	Dimasukkan (prioritas)
Kotak pos	Tidak tahu dan tidak pernah main 44,44% tidak familiar tapi pernah main serupa 40%	Dimasukkan (prioritas)
Jumpritan	Tidak tahu dan tidak pernah main 33,33% tidak familiar tapi pernah main serupa 55,56%	Dimasukkan (prioritas)

Pada tahap define hasil observasi dan angket dianalisis untuk menjadi bahan dalam perancangan buku cerita sebagai media edukasi permainan tradisional Sidoarjo. arget audiens utama adalah anak usia 7-9 tahun di wilayah Kabupaten Sidoarjo yang secara psikografis mulai beralih ke aktivitas digital dan kurang terpapar permainan luar ruang. Pemilihan rentang usia ini didasarkan pada kemampuan kognitif anak yang sudah mulai mampu memahami narasi teks pendek dengan dukungan ilustrasi visual yang kuat.

Buku ini memasukkan lima jenis permainan dengan tingkat wawasan terendah, yaitu: **jumpritan, kelompen tali, kelompen panjang, dakon, dan kotak pos**. Pendekatan yang digunakan adalah narasi linear yang mengikuti aktivitas empat tokoh utama. Narasi yang kuat digunakan untuk menyampaikan wawasan mengenai permainan tradisional dan cara memainkannya. Proses perancangan dilakukan selama enam bulan, mencakup fase sketsa hingga desain akhir yang siap uji coba. Hasil akhir akan didistribusikan melalui perpustakaan daerah dan sekolah di Sidoarjo serta aksesibilitas melalui *marketplace* untuk menjangkau audiens yang lebih luas.

Pada tahap *ideate*, disusun ide dan konsep perancangan buku cerita yang menggabungkan elemen teks narasi serta ilustrasi berdasarkan data observasi dan literatur. Adapun hal-hal yang dinyatakan dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

a) **Segmentasi Sasaran** Segmentasi diperlukan untuk menentukan kelompok pembaca agar penyajian materi dan gaya visual buku sesuai dengan kebutuhan mereka.

1. **Segmentasi Demografis:** Buku ini dirancang untuk anak berusia 7-9 tahun yang sudah mampu memahami teks singkat. Oleh karena itu, penyajian dikembangkan dengan dukungan ilustrasi agar proses pemahaman informasi visual dan cerita berlangsung lebih efektif.

2. **Segmentasi Geografis:** Sasaran utama adalah anak-anak di wilayah pedesaan Kabupaten Sidoarjo yang secara kultural dekat dengan permainan tradisional, namun faktanya sudah mulai jarang memainkannya.
3. **Segmentasi Psikografis:** Ditujukan bagi anak-anak yang kurang terekspos aktivitas luar ruang atau lebih memilih bermain di dalam rumah, sehingga diperlukan media yang menarik untuk memperkenalkan kembali budaya lokal.

b) Format dan Ukuran Media Buku ini dirancang dalam bentuk cetak berwarna dengan ukuran 18 cm x 25 cm (orientasi *portrait*). Total buku terdiri dari 38 halaman yang mencakup sampul, pengantar, sampul bab, serta isi cerita.

c) Isi dan Tema Cerita Buku ini mengisahkan empat anak yang memainkan jumpritan, dakon, kelompen tali, kelompen panjang, dan kotak pos dengan suasana riang gembira. Tema utama yang diangkat adalah persahabatan dan kebersamaan, yang menjadi landasan naratif dalam setiap permainan yang ditampilkan.

d) Sinopsis Cerita berfokus pada empat anak yang memilih bermain berbagai permainan tradisional bersama-sama. Salah satu anak berperan sebagai pemandu permainan, sementara yang lain mengikuti dengan penuh antusias. Melalui alur ini, pembaca diarahkan untuk memahami nilai-nilai sosial dan kebersamaan dari interaksi antar tokoh.

e) Storyline merupakan susunan alur cerita yang dirunut secara terstruktur dari awal hingga akhir, sehingga keseluruhan peristiwa dalam buku dapat dipahami secara sistematis. Pada perancangan ini, storyline disusun untuk memandu pembaca mengikuti rangkaian cerita secara runtut, mulai dari pengenalan karakter hingga penutup. Pembagian konten telah diatur pada setiap bagian buku guna memastikan alur cerita tersampaikan secara jelas, terarah, dan sesuai dengan urutan peristiwa yang ingin digambarkan kepada pembaca.

Bagian	Cakupan Halaman	Inti cerita	Fokus ilustrasi
Pendahuluan	1-2	Pengenalan tokoh (Sarah, Nana, Diki dan Toni) serta ajakan untuk bermain bersama.	Interaksi akrab 4 tokoh di area terbuka hijau.
Jumpritan	3-10	Menjelaskan tentang permainan jumpritan, cara menentukan pemain jaga melalui lagu, dan cara bermain jumpritan.	Ekspresi ceria dan keseruan tokoh ketika memainkan jumpritan.
Dakon	11-15	Pengenalan alat permainan dakon dan aturan main yang lebih santai.	Fokus close-up pada tokoh ketika memainkan permainan dakon.
Kelompen Panjang	16-22	Menekankan nilai Kerjasama tim dan penanganan konflik saat bermain	Dinamika gerakan berpasangan dan variasi ekspresi tokoh.

		kelompen panjang bersama.	
Kelompen tali	23-28	Kompetisi individu Ketika memainkan kelompen tali yang menguji sportivitas dan keseimbangan.	Gerakan ketangkasan kompetisi individu dan apresiasi kemenangan.
Kotak pos	29-35	Permainan kelompok yang menggabungkan lagu dan aktivitas kejar-kejaran.	Formasi tokoh melingkar dan aktivitas luar ruangan.
Penutup	36-37	Refleksi keceriaan tokoh setelah seharian bermain dan momen perpisahan untuk pulang ke rumah masing-masing.	Suasana hangat dan kepuasan emosional tokoh.

f. Konsep visual: Mencakup desain karakter, palet warna, tipografi, dan tata *layout*. Desain karakter mengadaptasi gaya kartunis dengan teknik digital painting menggunakan perangkat lunak Affinity Designer 2. Gaya ini dipilih karena sifatnya yang ekspresif dan mampu menyederhanakan gerakan fisik dalam aktivitas permainan tradisional. Sehingga hasil ilustrasi mampu dipahami anak.

Karakter dirancang dengan ciri visual kontras untuk memudahkan identifikasi. Detail karakter dirangkum dalam tabel berikut:

Karakter	Kepribadian	Ciri visual (warna kunci)
Nana	Anggun, aktif	Kaos Biru, Rok Hijau, Rambut Panjang
Toni	Easy going, ekspresif	Kaos Oranye, Celana Maroon, Rambut Jambul
Sarah	Energik, ceria	Kaos Pink, Celana Putih, Rambut kuncir
Diki	Lugu, tekun	Kaos Hijau, Celana Navy

Skema warna dibagi berdasarkan zona aktivitas. Palet **kuning-cokelat** untuk alat permainan (kesan material kayu), palet **hijau-biru lembut** untuk area terbuka, dan warna variatif untuk area rumah. Kemudian untuk penggunaan tipografi menggunakan *KG Primary Penmanship* untuk narasi karena memiliki tingkat keterbacaan (*readability*) tinggi bagi pembaca pemula, serta *Bubble Gum* pada sampul untuk kesan *playful*. Tata *layout* menggunakan alur baca linear (atas ke bawah) dengan ilustrasi sebagai fokus utama. Teks ditempatkan dalam *box solid* dengan margin 2-3 cm untuk menjaga kenyamanan mata dan memastikan narasi tetap kontras di atas latar belakang ilustrasi yang detail.

Pada tahap prototype, dilakukan dalam 4 fase yaitu perancangan sketsa secara manual, pengembangan desain digital, validasi ahli, dan proses *final design*. Tahap pertama meliputi sketsa awal dan pengaturan komposisi. Sketsa awal dirancang secara manual untuk mengatur

blocking ilustrasi dan penempatan teks narasi. Fokus utama pada fase ini adalah memastikan ilustrasi tetap mendominasi halaman (sebagai elemen penarik perhatian anak) dengan teks yang diposisikan secara strategis di area kosong bagian atas atau bawah guna menjaga keseimbangan visual.

Selanjutnya pada tahap pengembangan desain digital, tahap ini berfokus pada pengembangan digital dari sketsa sebagai acuan. Pada pembuatan *cover* depan & belakang dirancang untuk merepresentasikan keceriaan bermain di ruang terbuka. Sampul depan menonjolkan interaksi keempat tokoh di halaman hijau, sementara sampul belakang memuat sinopsis dan pesan pelestarian budaya. Kemudian visualisasi halaman isi dibagi menjadi lima segmen permainan tradisional (Jumpritan, Dakon, Kelompen Panjang, Kelompen Tali, dan Kotak Pos). Perpindahan antar permainan ditandai dengan perubahan latar belakang, seperti area terbuka hijau untuk permainan fisik dan teras rumah untuk permainan yang lebih santai (Dakon)

Setelah buku cerita selesai pada tahap desain, selanjutnya akan divalidasi ke ahli media dan ahli isi. Tujuan validasi adalah untuk memastikan desain sudah layak diujikan ke target *audience*. Validasi Media dilakukan oleh Akmad Arif Wicaksono Sandi, [M.Ds.](#) selaku dosen di program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya. Validasi Isi dilakukan oleh Miftakhul Khasanah, [S.Pd](#) selaku guru sekolah dasar di Sekolah Dasar Negeri 2 Sepanjang Jaya. Hasil dari validasi tersebut dituangkan dalam tabel berikut:

Validator ahli	Skor (persentase)	Kriteria	Fokus penilaian
Ahli Media	91,7%	Sangat baik	Kualitas visual, tipografi, dan ergonomi buku.
Ahli Isi	80%	Baik	Kesesuaian bahasa, alur cerita, dan konten edukasi.

Berdasarkan hasil validasi, dilakukan beberapa revisi pada desain akhir (*Final Design*) untuk mengoptimalkan fungsionalitas media, antara lain:

1. **Tipografi & Layout:** Penekanan hierarki visual pada judul sampul ("Bermain" diperbesar) dan penyesuaian tata letak teks narasi di halaman isi agar lebih konsisten serta penambahan nomor halaman.
2. **Navigasi & Struktur:** Penambahan halaman daftar isi untuk mempermudah navigasi pembaca dan halaman penutup sebagai refleksi edukatif bagi anak.
3. **Fitur Interaktif:** Penguatan instruksi pada fitur *QR Code* yang terhubung ke platform *Educaplay* sebagai instrumen evaluasi pemahaman anak secara interaktif.

Hasil akhir perancangan adalah buku cerita berjudul "Bermain di Halaman Rumah" yang terdiri dari 38 halaman dan mencakup lima materi permainan tradisional utama yang telah divalidasi kelayakannya.



Gambar 2 Contoh Final design buku cerita anak bagian kelompen tali, kotak pos, dan jumpritan



Gambar 3 Contoh Final design buku cerita anak bagian dakon dan kelompen panjang

Setelah buku cerita dinilai layak oleh para ahli, buku cerita permainan tradisional langsung diujikan kepada anak usia 7-9 tahun di sekitar Sidoarjo. Terdapat 10 responden yang berpartisipasi dalam uji tes buku cerita permainan tradisional. Berdasarkan uji yang dilakukan pada anak 7-9 tahun dengan membaca buku cerita secara penuh dan bergantian, didapat data sebagai berikut. 7 dari 10 responden lebih mengenal permainan tradisional Jawa Timur setelah membaca buku cerita serta memahami cara memainkannya. Lalu 3 dari 10 responden hanya cukup mengenal permainan tradisional Sidoarjo Jawa Timur namun belum cukup untuk memahami mengenai cara memainkan permainan tradisional.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan jika hasil buku cerita permainan tradisional Sidoarjo dapat menjadi media edukasi untuk anak usia 7-9 tahun. Buku tersebut diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai permainan tradisional Sidoarjo Jawa Timur. Penggunaan ilustrasi penuh satu halaman membuat anak-anak lebih tertarik dan bersemangat dalam membaca buku cerita. Penggunaan tipografi yang sederhana dengan ukuran teks yang cukup besar bertujuan untuk meningkatkan keterbacaan serta memudahkan pemahaman terhadap materi permainan tradisional Sidoarjo Jawa Timur.

Jumlah permainan tradisional di Indonesia cukup beragam, sementara itu minat anak-anak terhadap permainan tradisional mulai menurun setiap tahunnya. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan dan penambahan media edukasi dalam bentuk buku cerita yang mengangkat permainan tradisional. Selain media edukasi berbentuk buku cerita, pengenalan permainan tradisional dapat dikembangkan pada penelitian, melalui perancangan media lain, seperti *motion graphic*, *boardgame*, dan *website* interaktif, serta berbagai bentuk media lain yang berpotensi mendukung penyampaian informasi secara luas. Dengan demikian, buku cerita ini tidak hanya berperan sebagai sarana edukatif yang efektif, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan serta memberikan kesan positif bagi anak-anak.

REFERENSI

- Anggarini, Anggi. (2021). *Desain Layout*. <https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/>
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84–92.
- Daulay, A., & Saragih, D. (2023). Upaya Penanaman Nilai Karakter Bangsa pada Siswa Melalui Kegiatan Permainan Tradisional Pocca Piring. *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, 1, 125–129. <https://doi.org/10.47709/geci.v1i2.3247>
- Hasanah, H. (2020). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Hermawati, R. (2023, April 16). 87 Persen Anak Indonesia Kenal Medsos Sebelum Usia 13 Tahun [Portal Berita]. *Media Indonesia*. <https://mediaindonesia.com/humaniora/398552/87-persen-anak-indonesia-kenal-medsos-sebelum-usia-13-tahun#:~:text=Hasil%20riset%20Neurosensum%20Indonesia%20Consumers,mengenal%20media%20sosial%20lebih%20dini>.
- Harisman, Satriadi, & Nurjayanti. (2021). Menjelajahi Tipografi dalam Desain Buku Anak. *Prosiding Seminar Nasional Desain (SNADES)*.
- Indriyani, D., Muslihin, H., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9, 349. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.34164>
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar desain komunikasi visual*. Penerbit Andi
- Nurwahidah, N., Muslihin, H., & Rahman, T. (2023). Desain Pengembangan Permainan Tradisional Engklek untuk Memfasilitasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7, 163–171. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1283>
- Sarumpaet, & Riris K. Toha,. (2010). *Pedoman Penelitian Sastra Anak*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

- Setiawan, H., & Kartono, G. (2021). Analisis Penerapan Prinsip Layout, Tipografi, Warna, dan Gambar Pada Sampul Majalah “Dinamika. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4, 321–329. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i1.660>
- Sidhartani, S. (2010). ELEMEN VISUAL DAN PRINSIP DESAIN SEBAGAI BAHASA VISUAL UNTUK MENYAMPAIKAN RASA, Studi Kasus: Aplikasi Elemen Visual dan Prinsip Desain pada Karya Nirmana Dwimatra. *Deiksis*, 2(02), Article 02. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v2i02.396>
- Sutawijaya, A. (2024). Peran ilustrasi dalam memperkuat narasi pada media buku cerita anak. *Jurnal Desain dan Visual*, 5(1), 112-125.
- Tania, C., & Jati, A. (2023). ILUSTRASI PADA BUKU “BUKU PERTAMAKU: DINOSAURUS.” *TUTURRUPA*, 5, 26–33. <https://doi.org/10.24167/tuturrupe.v5i1.10335>
- Wijaya, P. (2013). Perancangan buku ilustrasi anak berjudul Kerajaan Fantasi Indonesia bertema gotong royong. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 1-12.
- Yuniarti, Y., Novianti, R., & Syafrita, R. (2023). Penggunaan media buku cerita bergambar dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 9(1), 543-552.