

BAB II. PERANCANGAN INFORMASI PERMAINAN TRADISIONAL BOLA *LEUNGEUN SEUNEU* (BOLES) MELALUI NOVEL DENGAN ILUSTRASI

II.1 Kebudayaan

Dalam kehidupan, manusia tidak luput dari aktivitas untuk menjalankan hidupnya. Manusia terus melakukan aktivitas yang sama tiap harinya demi bertahan hidup. Hal yang dilakukan berulang-ulang tiap harinya merupakan sebuah kebudayaan. Kebudayaan merupakan segala sesuatu yang dilakukan menggunakan alat dan diulangi secara terus menerus (Sasmita, 2019). Setiap manusia tidak mungkin bila tidak berurusan dengan hasil-hasil kebudayaan. Ranjabar (2013) menjelaskan masyarakat adalah orang atau manusia yang hidup bersama yang menghasilkan kebudayaan, keduanya tak dapat dipisahkan dan selamanya merupakan dwitunggal (h. 28).

Soemardjan dan Soemardi (seperti dikutip Ranjabar, 2013) merumuskan kebudayaan sebagai semua hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat. Karya masyarakat menghasilkan teknologi dan kebudayaan kebendaan atau kebudayaan jasmaniah (*material culture*) yang diperlukan oleh manusia untuk menguasai alam sekitarnya agar kekuatan dan hasilnya dapat diabadikan untuk keperluan masyarakat (h. 29). Suatu kebudayaan di setiap negara atau wilayah berbeda-beda, maka dari itu budaya yang dihasilkan pun berbeda. Seni, kuliner, permainan, olahraga, dan lain-lain juga dipengaruhi dari kebudayaan yang berkembang di masing-masing wilayah tersebut.

II.2 Permainan Tradisional

Menurut Sasmita (2019), permainan tradisional membantu membentuk karakter seseorang dan mengajarkan hal-hal positif yang bahkan di pendidikan formal pun tidak diajarkan. Permainan tradisional memiliki manfaat bagi yang memainkannya, karena dalam permainan tradisional melibatkan beberapa unsur seperti sosial, kreativitas, ketahanan, kejujuran, dan sportifitas yang diaplikasikan kedalam bentuk yang lebih menyenangkan dan menarik sebagai pembelajaran

bagi mental. Secara naluri, ketika seseorang bermain insting mereka untuk melakukan atau membedakan mana yang baik dan buruk, yang boleh dan tidak akan terlatih. Permainan tradisional juga mempengaruhi jiwa sosial karena permainan dimainkan dengan minimum pemain 3 orang dan hal itu secara tidak langsung membuat anak harus berinteraksi dan menimbulkan kejadian sosial.

II.3 Bola Api

Bola api merupakan salah satu permainan atau olahraga tradisional yang terdapat di beberapa suku dan provinsi di Indonesia. Permainan bola api ini tradisional, karena memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia dari alam. Bahan-bahan yang digunakan tersebut seperti kelapa tua yang dibentuk bulat lalu direndam dalam minyak tanah selama semalam. Setelah kelapa tua selesai direndam, maka kelapa pun siap untuk dibakar dan dimainkan.

Bola api ini terdapat di beberapa daerah seperti di Sumba Barat dan pulau Jawa. Di Sumba Barat permainan bola api ini bernama *laliang*. Di Jawa Tengah permainan ini diangkat oleh Pesantren Singo Ludiro di Sukoharjo. Sedangkan, Di Jawa Timur permainan oleh Pondok Pesantren Nurul Islam yang terletak di Kota Probolinggo. Serta di Jawa Barat permainan ini dipopulerkan oleh Pesantren Dzikir Al-Fath yang berada di Sukabumi.

Pada umumnya bola api dimainkan seperti olahraga sepak bola. Bola digiring untuk dimasukkan ke gawang lawan hingga gol. Namun, berbeda dengan permainan bola api yang berasal dari Sukabumi yaitu bola *leungeun seuneu* (boles). Boles dimainkan menggunakan tangan seperti bola basket yang dimasukkan ke ring lawan untuk mendapatkan skor. Hanya saja bola tidak digiring dengan cara men-*dribble*, tetapi dengan melemparnya sesuai aturan.

II.4 Bola Leungeun Seuneu

Bola *Leungeun Seuneu* atau lebih dikenal dengan *boles* adalah permainan tradisional Sunda yang diangkat kembali oleh Muhammad Fajar Laksana, kepala sekolah pesantren Dzikir Al-Fath yang berasal dari Kota Sukabumi, Jawa Barat.

Bola *Leungeun Seuneu* ini merupakan permainan yang termasuk dalam kategori seni dan olahraga dalam bermain bola api yang terbuat dari kelapa tua yang dibentuk bulat dan direndam dalam minyak tanah lalu dibakar.

Nama dari permainan ini diambil dari bahasa Sunda yang terdiri dari 3 kata yaitu bola, *leungeun*, dan *seuneu*. Secara harfiah, nama permainan ini bisa diartikan atau diterjemahkan dengan mudah karena menggunakan bahasa Sunda yang umum. Bola berarti benda yang berbentuk bulat dan bisa dimainkan, *leungeun* berarti tangan, dan *seuneu* berarti api. Maka dari itu, Bola *Leungeun Seuneu* atau Boles secara kalimat berarti bola api yang dimainkan oleh tangan.

II.4.1 Legenda Bola *Leungeun Seuneu*

Setiap tradisi dan budaya pastinya memiliki sejarah baik secara ilmiah maupun legenda yang menjelaskan awal mula terciptanya sesuatu. Seperti Bola *Leungeun Seuneu*, menurut Muhammad Abdillah (2019) legenda permainan ini dimulai pada abad ke-13 ketika kerajaan Padjajaran yang berada di tanah Sunda memiliki seorang raja yang berilmu tinggi, sakti, kuat, dan bijaksana bernama Sri Baduga Maharaja atau lebih dikenal dengan nama Prabu Siliwangi. Prabu Siliwangi memimpin kerajaan dengan baik. Sebagai raja yang agung dan sakti, ia memiliki kekuatan supranatural seperti mengeluarkan dan menembakan api dari tangannya. Tidak ada yang tahu akan kesaktiannya tersebut, karena Prabu Siliwangi menyembunyikan kesaktiannya dan hanya menggunakannya bila terdesak saja.

Pada suatu hari ketika Prabu Siliwangi sedang berjalan-jalan, Ia dihadang oleh siluman (perwujudan dari manusia setengah hewan) yang bernama Maung Bodas. Maung Bodas ini ingin mengganggu dan menghancurkan kerajaan Padjajaran dan merebut kekuasaan dari kerajaan tersebut. Prabu Siliwangi tidak terima dan marah dengan perlakuan Maung Bodas karena menghancurkan dan membunuh siapa pun semaunya. Prabu Siliwangi yang bertekad untuk melindungi kerajaannya terus berpikir bagaimana cara untuk melawan Maung Bodas tersebut.



Gambar II.1 Lukisan Wujud Siluman Maung Bodas
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

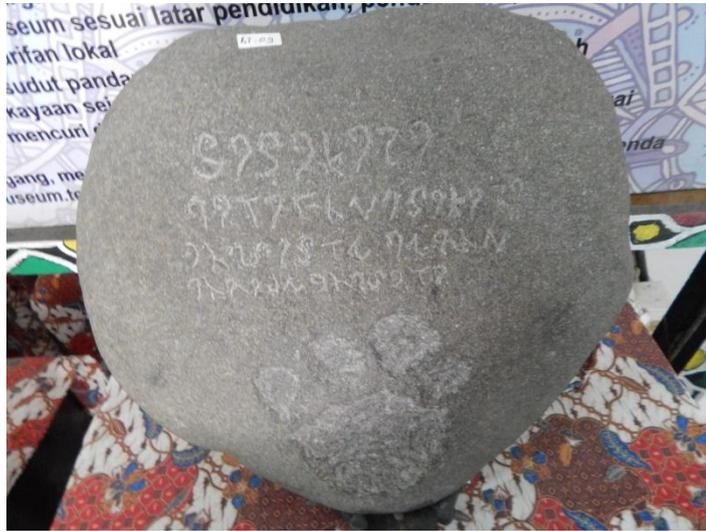
Hingga akhirnya Prabu Siliwangi memiliki akal untuk melatih pasukannya agar bisa menembakan api tanpa merasa panas dan terbakar. Hal ini dilakukan sebagai bentuk perlawanan dari Prabu Siliwangi untuk menundukan Maung Bodas agar berhenti mengganggu kerajaannya lagi. Awalnya, Maung Bodas tersulut emosi sehingga melawan dan mengikuti perang tersebut. Namun, setelah perang yang begitu panjang Maung Bodas menyerah sebelum perang selesai. Ia takut terbakar karena Prabu Siliwangi dan pasukannya mampu menghancurkan apapun yang ada di sekitarnya.

Akhirnya, Maung Bodas menerima kealahannya dengan memilih menjadi pengikut Prabu Siliwangi. Dalam cerita yang berkembang dari kisah ini ditulis dalam kitab suci peninggalan Prabu Siliwangi yang bernama Kitab Suwasit (Abdillah, 2019). Berikut hal-hal tentang kerajaan Padjajaran mengenai Prabu Siliwangi:

***“Sasakala Maung Bodas dan guguyub kabatur sangki dan punggawa wajan
sanki saketi si nu diwastu Padjajaran saketi”***

Kalimat diatas merupakan bahasa Sunda kuno yang dipakai pada masa kerajaan Padjajaran. Kalimat diatas menjelaskan tentang sejarah Maung Bodas yang

menyerah kepada raja berotot, Prabu Siliwangi dengan pasukannya yang tidak terbakar api.



Gambar II.2 Prasasti Tapak Maung Bodas
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

Kemampuannya mengeluarkan tembakan api dari tangannya dan tahan kepada api merupakan kemampuan yang dihasilkan dari kekuatan dalam atau bisa disebut tenaga dalam. Selain itu, raja bisa berdiri di atas air juga menyentuh dan menahan api. Penjelasan mengenai fakta bahwa Maung Bodas bisa memiliki kekuatan yang sama dengan Prabu Siliwangi terdapat pada Kitab Suwasit, yaitu:

“Tanpa lengan batara sungki punggawa pakuan padjajaran nu dibalut ka maung bodas ku sangki saketi”

Pernyataan ini berarti bahwa Maung Bodas mendapatkan kemampuan untuk memproses kekuatan api panas dari raja pemberani yang akhirnya bisa meledakan api.

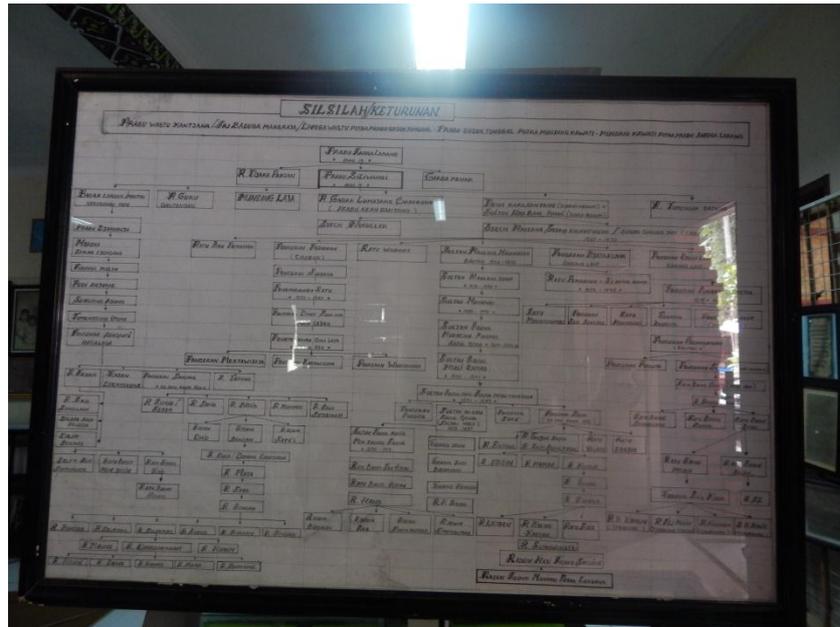


Gambar II.3 Prasasti Cakaran Maung Bodas
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

Pernyataan tersebut membuktikan kekuatan supranatural telah ada sejak zaman dahulu. Kekuatan ini yang menjadikan gagasan atau poin utama untuk membuat permainan Bola *Leungeun Seuneu*. Pada abad ke-14, Bola *Leungeun Seuneu* dimainkan oleh Maung Bodas yang merupakan sesepuh dari Padjajaran yang berwujud siluman. Pada zaman Padjajaran di abad itu rakyat-rakyat di Tatar Sunda memainkan bola api yang ditunjukkan oleh Maung Bodas saat *nyo-nyo-o* (sekedar memainkan) boles saat sedang santai. Lama-lama banyak warga yang melihat aksi dari Maung Bodas itu dan ingin ikut memainkannya.

Bukan hanya warga-warga yang telah memiliki kemampuan yang diberikan Prabu Siliwangi untuk bisa memegang api, tetapi banyak warga biasa yang turut ingin memainkan permainan bola api tersebut. Pada akhirnya warga mengikuti apa yang dilakukan Maung Bodas dan menjadikannya sebuah permainan olahraga pada saat itu. Hingga akhirnya setelah beberapa lama permainan ini banyak yang menggemari, permainan ini pun mengalami kepunahan dan hilang di sekitar abad ke-15. Permainan yang sempat mati suri ini, akhirnya dimainkan kembali oleh Muhammad Fajar Laksana pada tahun 2011 (Abdillah, 2019). Walaupun, permainan sejenis bola api sudah ada sejak tahun 2000-an dan berasal dari Jawa Timur.

Namun, bola *leungeun seuneu* yang berasal dari kota Sukabumi ini berbeda karena konsep dasar permainan ini diciptakan dari kebiasaan Prabu Siliwangi yang ditulis dalam Kitab Suwasit. Muhammad Fajar Laksana sendiri adalah keturunan ke-17 sah dari Prabu Siliwangi yang mendapatkan kepercayaan dari leluhurnya yang menjaga Kitab Suwasit.



Gambar II.4 Silsilah Keturunan Prabu Siliwangi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

Gagasan menghidupkan kembali permainan tradisional ini berawal dari dirinya yang mempelajari Kitab Suwasit dan ditemukan bahwa leluhurnya mampu mengeluarkan api dari tangan (Rustandi, 2019). Oleh karena itu, dia berpikir untuk menciptakan jenis permainan tradisional baru yang di adopsi dari kitab tersebut dan juga dari permainan serupa yang telah terlebih dahulu ada seperti bola sepak api yang berada di Jawa Timur. Apabila permainan bola api yang berada di Jawa Timur di adopsi dari permainan sepak bola. Muhammad Fajar Laksana memilih mengadopsi permainan bola tangan untuk menciptakan permainan Tradisional Bola *leungeun seuneu*. Permainan bola *leungeun seuneu* diiringi dengan kesenian dan permainan lainnya, seperti ngagotong, cambuk api, pencak silat, dan juga diiringi oleh kendang pencak.

Awalnya, permainan ini dimainkan di kota Sukabumi pada acara tertentu saja seperti di beberapa upacara tradisional seperti *Mapag Agung* untuk upacara walikota Sukabumi yang baru, dan upacara *Sawala Budaya Sunda*, dan *Nyangker Upacara Parit*. Setelah hampir dua tahun mengembangkan permainan ini, akhirnya pada tanggal 17 Desember 2013 permainan ini dipublikasikan secara umum di Lapangan Merdeka kota Sukabumi sekaligus diresmikan sebagai permainan tradisional dari Sukabumi atau ikon kota Sukabumi, Jawa Barat. Hal ini membuat kiprah dari permainan ini semakin melejit. Bola *leungeun seuneu* terus menunjukkan eksistensinya di dalam maupun luar negeri.

II.4.2 Cara Membuat Bola Leungeun Seuneu

Untuk memainkan permainan bola *leungeun seuneu*, para pemain akan membutuhkan bola api. Diperlukan kehati-hatian dalam membuat bola api karena beberapa peralatan dan bahan harus dipilih dan diolah dengan baik, serta langkah-langkahnya juga harus dilakukan secara menyeluruh. Untuk para ahli membuat bola api adalah hal yang mudah, namun bagi pemula dibutuhkan panduan dan harus mengikuti serta memperhatikan langkah demi langkah dalam membuat bola api dan segala bentuk persiapan sebelum bermain.

Langkah-langkah membuat bola api:

1. Mempersiapkan alat

Golok (sejenis pisau besar yang digunakan untuk pemangkasan rumput dan sering disebut parang atau senjata pada zaman dahulu) digunakan untuk mengupas cangkang kelapa.

2. Mempersiapkan bahan



Gambar II.5 Buah Kelapa Tua
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

Bahan utama untuk membuat bola api adalah kelapa tua, agar tempurung lebih tebal dibandingkan dengan kelapa muda. Cangkang kelapa tua tidak akan mudah pecah ketika berulang kali jatuh. Bahan lainnya adalah minyak tanah.

3. Mengupas kulit kelapa

Setelah menyiapkan semua bahan dan peralatan, kelapa tua dikupas sampai cangkangnya berbentuk bulat seperti bola lainnya. Kelapa dilubangi menggunakan paku untuk membuang isian air di dalamnya agar beratnya lebih ringan.

4. Merendam tempurung kelapa

Minyak tanah digunakan untuk merendam bola kelapa yang sudah dibentuk bulat dan dibersihkan agar lebih meresap sehingga api bisa bertahan hingga permainan usai. Biasanya kelapa direndam dalam minyak tanah sekitar 1-2 hari.

5. Mengeringkan tempurung kelapa

Sebelum tempurung kelapa siap dimainkan, tempurung kelapa dikeringkan di bawah sinar matahari sekitar dua jam. Hal ini adalah langkah terakhir dalam membuat bola api. Karena ketika bola sedang terbakar minyak tanah tidak akan berhamburan ke mana-mana.

6. Bola siap untuk dibakar.

Bola siap digunakan jika langkah-langkah tersebut sudah dilaksanakan dengan baik. Membuat bola api akan mudah jika langkahnya benar-benar diikuti. Tidak ada unsur ritual atau sihir khusus untuk membuat bola terbakar. Untuk cara lain yang lebih mudah, pesantren Dzikir Al-Fath menyediakan tempat untuk belajar cara membuat bola api dengan benar. Agar lebih mudah, Bola api bisa dibeli di pesantren ini, tetapi harus meminta izin dari pihak pesantren sebelum bola api dibawa pulang, karena bola api ini hanya bisa dibeli untuk mereka yang biasanya bermain Bola Leungeun Seuneu.

- AKAL (Air Kebal)



Gambar II.6 Air Kekebalan (Akal)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

Akal atau Air Kekebalan Al-Fath terbuat dari lemon, bawang putih dan sirih yang ditumbuk dan dicampur dengan air mineral. Sirih mengandung antiseptik yang baik untuk menyembuhkan luka bakar, menghentikan pendarahan dan berfungsi sebagai pelindung panas (Moeljanto, 2003, h.11). Selain itu, bawang putih adalah antibiotik alami untuk tubuh manusia (Syamsiah, 2003, h.13). Berbeda dari bawang putih dan sirih, lemon baik dalam mengusir kuman di luka atau hangus. Oleh karena itu, semua tanaman baik untuk dicampur sebagai air yang kebal.

- Obat alami

Obat herbal disiapkan untuk mengobati para pemain jika mereka sakit seperti babadotan yang dapat memudar bekas luka, daun kamboja yang biasa digunakan untuk menyembuhkan hangus secara bertahap, dan mentimun untuk meredakan sensasi terbakar ketika dibakar (Abdillah, 2019).

II.4.3 Cara Bermain Bola *Leungeun Seuneu*

Bermain *Bola Leungeun Seuneu* tidak sulit dan sepenuhnya berbahaya seperti yang dibayangkan oleh masyarakat. Api tidak terasa panas karena bola berpindah dengan cepat. Tidak dipungkiri jika pada awalnya, secara apa yang terlihat permainan ini memang seperti menantang dan menakutkan. Namun, hal itu akan berubah ketika bola api disentuh tanpa merasa panas. Maka dari itu, spekulasi orang-orang akan berubah bila telah mencoba memegang bola api tersebut.

Permainan ini bukanlah debus. Permainan ini tidak menggunakan mantra ataupun proses sihir, sepenuhnya mengandalkan kecepatan dan ketangkasan. Api tidak akan berubah menjadi dingin bila dipegang. Tetapi ada cara ilmiah yang dapat membuat tangan menjadi tahan akan panas. Salah satunya adalah ada air antibiotik yang bisa membuat siapa pun bisa memainkan permainan tradisional ini tanpa terbakar. Air antibiotik ini disebut akal. Akal sangat membantu untuk meredakan perasaan panas pada saat menyentuh atau memegang bola api.

Akal adalah singkatan dari air kekebalan AL-Fath yang berarti air yang tidak dapat diselewengkan dari sekolah asrama Al-Fath. Selain para pemain harus membuat air atau memakai air tersebut sebelum memulai bertanding, ada beberapa persyaratan lain yang harus diikuti untuk membuat permainan ini terorganisir dengan baik.

1. Kostum Pemain Bola *Leungeun Seuneu*

- Pakaian



Gambar II.7 Pangsi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

Para pemain mengenakan pakaian serba hitam berupa baju lengan pendek hitam dan celana panjang hitam. Mengenakan pakaian seperti ini umumnya dipakai oleh orang Sunda di banyak acara tradisional. Atau pakaian ini merupakan pakaian adat Sunda yang digunakan oleh pria. Pemain Bola *Leungeun Seuneu* mengenakan kostum ini untuk mengeluarkan citra dan kecirikhasannya sebagai orang Sunda. Menurut Andi Rustandi (2019), seragam semacam ini disebut Pangsi. Pangsi memiliki filosofi yang baik untuk orang Sunda, hitam melambangkan warna alam yang sulit terkontaminasi, dan warna gelap memiliki kilauannya. Karenanya, sebagai orang Sunda asli, pemain Bola *Leungeun Seuneu* mengenakan Pangsi.

- Ikat Kepala



Gambar II.8 Ikat Kepala
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

Warna ikat kepala pada dua regu pemain harus berbeda. Ini menandakan sebagai bentuk untuk membedakan antara kedua regu dan juga agar para pemain mengenali mana kawan dan mana lawan. Biasanya, warna ikat kepala yang dipakai hitam dan putih. Namun, tidak harus selalu hitam dan putih pun tidak apa-apa, itu tergantung pada warna apa yang dimiliki para pemain. Tujuannya lainnya adalah untuk membuat wasit lebih mudah dalam membedakan kedua kelompok.

2. Peralatan Bermain Bola *Leungeun Seuneu*

- Satu set Kendang Pencak

Kendang Pencak adalah alat musik tradisional yang terbuat dari kulit kambing dan kayu yang bisa digunakan oleh orang Sunda dalam acara kesenian musik (Rustandi, 2013). Alat musik ini dimainkan untuk menggerakkan pemain-pemain *bola leungeun seuneu* dalam melakukan gerakan pencak silat (seni bela diri) ketika salah satu pemain menang (berhasil memasuki bola api).

- Bola api

Sebelum mulai memainkan permainan, para pemain harus menyiapkan setidaknya dua atau lebih bola api. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi jika salah satu bola api rusak atau habis terbakar. Karena biasanya satu buah kelapa cukup untuk satu kali pertandingan.

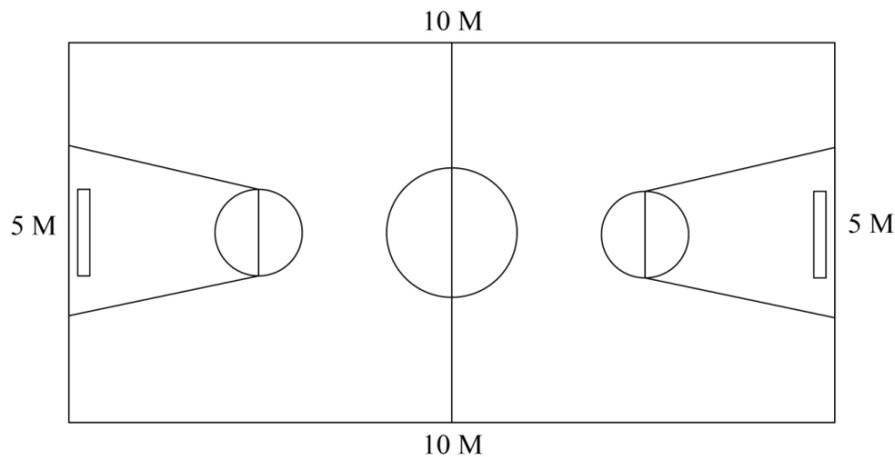
- Dua keranjang

Dua keranjang disiapkan untuk dua kelompok yang menjadi peserta. Keranjang terbuat dari besi, dan diameternya sekitar empat puluh sentimeter. Keranjang disini berbentuk mirip dengan ring basket.

- Lisung

Dalam kehidupan sehari-hari asli Sunda, *Lisung* adalah alat untuk menumbuk tanaman padi menjadi beras. Meskipun demikian, dalam kesempatan yang berbeda, *Lisung* digunakan sebagai seni tradisional yang disebut *Ngagotong Lisung* (itu berarti membawa *lisung*). *Ngagotong Lisung* dilakukan sebagai pembukaan dari permainan bola *leungeun seuneu*.

5. Ukuran Lapangan



Gambar II.9 Lapangan
Sumber: Dokumen Pribadi

Lapang yang dipakai untuk permainan bola *leungeun seuneu* (boles) ini memiliki ukuran tertentu, yaitu:

- Panjang lapangan adalah 10 meter.
- Lebar lapangan adalah 5 meter.
- Bentuk bidang adalah persegi panjang.
- Garis bidang lurus kanan, sisi kiri, dan di tengah lapangan.

4. Pemanasan

1. Para pemain Bola Leungeun Seuneu, harus melakukan tradisi *Ngagotong Lisung*
2. Setelah membawa selesai tampilan *Lisung Ngamuk*, setiap pemain harus menunjukkan kekuatan fisik mereka dengan dicambuk oleh cambukan api dan dipukul dengan tongkat ketika melakukan pemanasan untuk membangkitkan kekuatan dalam mempersiapkan bermain bola *leungeun seuneu*.
3. Memakai air akal
Menenggelamkan tangan sampai semuanya tertutup oleh air. Hal itu dilakukan untuk membuat para pemain tidak merasa panas atau iritasi bahkan terluka saat menyentuh bola api.
4. Berdoa kepada Allah SWT.
Sebelum mulai bermain, para pemain harus berdoa terlebih dahulu untuk meminta perlindungan keselamatan. Ketika para pemain berdoa bersama, mereka berdiri membentuk lingkaran untuk membuat mereka lebih fokus.

II.4.4 Aturan Bermain Bola *Leungeun Seuneu*

Dalam sebuah permainan, pastinya ada aturan dan tata cara bermain yang berlaku untuk menkonsep alur permainan tersebut. Begitu pula bola *leungeun seuneu*, memiliki aturan bermain, seperti:

- Terdiri dari dua regu. Setiap tim terdiri dari enam orang, empat orang untuk pemain utama dan dua orang untuk pemain cadangan.
- Lama bermain Bola *leungeun seuneu* 6 menit. Aturan ini diperkirakan karena sistem dari lamanya kekuatan air Akal untuk menahan panas tidak tahan lebih dari enam menit. Jika permainan dipaksakan lebih dari enam menit, hal itu bisa membahayakan para pemain.
- Bola api dibagi di tengah lapangan yang dipimpin oleh wasit. Untuk mendapatkan bola, kedua tim harus melempar bola ke atas keranjang. Kelompok yang dapat memasukkan bola ke dalam keranjang berhak memainkan bola yang terbakar terlebih dahulu.
- Bola api diberikan dari belakang jika bola keluar di belakang.
- Bola api diberikan dari sisi lapangan jika ada di sisi.

- Bola api harus dibawa dengan tangan tiga kali dan melewati bola setelah itu.
- Bola harus dibawa dengan tangan.
- Menyerahkan bola tidak bisa dilakukan dengan didorong secara horizontal atau mengenai bola karena membahayakan pemain lain.
- Bola bisa disambar jika pemain berjalan atau pindah ke pemain lain. Merebut tidak diperbolehkan jika pemain yang memegangnya berdiri di tempat.
- Bola dipegang sambil diayunkan, dan tangan mengikuti alur dari bola agar tidak terjadi benturan langsung dengan tangan karena bisa menyebabkan luka.
- Durasi memegang bola yang terbakar adalah tiga detik atau dengan batas maksimum lima detik. Hal ini agar para pemain tidak mengalami luka bakar.
- Permainan berhenti ketika salah satu pemain terluka.
- Bola dinyatakan sebagai entri jika bola dimasukkan dengan tangan, dan bola ada di keranjang lawan.
- Bola dideklarasikan jika melewati garis lapangan.

II.4.5 Pelanggaran Bermain Bola *Leungeun Seuneu*

Tidak bisa dipungkiri bahwa dalam setiap permainan ada saja para pemain yang curang ataupun tidak disengaja membahayakan lawannya. Maka dari itu dibuat aturan-aturan bagi yang melanggar jalannya permainan, seperti berikut:

1. Para pemain menekan pemain lain.
2. Para pemain menendang pemain lain.
3. Para pemain memukul atau menyentuh bola api.
4. Pemain melemparkan bola api ke wajah pemain lain atau bagian tubuh lain kecuali tangan.
5. Para pemain merebut bola dengan kasar.

Ada beberapa ketentuan yang harus diikuti oleh para pemain jika mengikuti pertandingan boles seperti kostum, peralatan, pemanasan, aturan, dan pelanggaran. Hal itu sangat penting untuk dilakukan oleh para pemain. Karena tanpa memperhatikan semua hal itu, permainan akan menjadi tidak menarik dan itu akan menimbulkan bahaya bagi para pemain.

II.4.6 Tampilan Lain Bermain Bola *Leungeun Seuneu*



Gambar II.10 Mencoba Boles
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

Penjelasan-penjelasan diatas adalah hal-hal yang harus diikuti dan dijadikan patokan dalam melakukan pertandingan bola *leungeun seuneu*. Namun, permainan ini tidak selalu dijadikan sebagai ajang untuk bertanding. Pada dasarnya permainan ini diciptakan multi fungsi (Rustandi, 2019). Permainan ini bisa untuk bertanding, menghibur, upacara adat, dan sebagainya. Ketika permainan ini diperuntukan untuk sekedar menghibur masyarakat seperti pada saat ada acara perayaan hari , tahun baru hijriah, dan lainnya para pemain hanya sekedar bermain untuk menghibur tanpa perlu mengikuti aturan dan pelanggaran yang berlaku saat bertanding.

II.4.7 Filosofi Bola *Leungeun Seuneu*

Setiap tradisi dan budaya pasti memiliki filosofi yang terkandung didalamnya. Permainan ini adalah bentuk dari kearifan lokal yang memiliki nilai-nilai moral yang dialami pada diri manusia (Kasmana, 2019). Begitupula pada permainan tradisional bola *leungeun seuneu*. Permainan Bola *Leungeun Seuneu* ini diibaratkan dengan hawa nafsu manusia akan dunia yang fana ini.

Menurut wawancara yang dilakukan kepada Andi Rustandi selaku staff dan pawang api di pesantren Dzikir Al-Fath kota Sukabumi, bola kelapa yang

dibentuk bulat yang dipakai sebagai alat untuk bermain diibaratkan sebagai bumi atau dunia. Api merupakan perumpamaan dari hawa nafsu manusia yang berkobar-kobar dapat membakar, membahayakan, dan menghancurkan apa pun seperti ketika sedang marah dan haus akan duniawi manusia cenderung berbuat semaunya tanpa memikirkan akibat kedepannya. Sedangkan tangan merupakan perumpamaan dari alat untuk mengendalikan hawa nafsu (Rustandi, 2019).

Jadi, filosofi dari permainan Bola *Leungeun Seuneu* adalah bagaimana manusia dalam menjalani hidup ini mampu mengendalikan (tangan) hawa nafsu (bola) agar tidak terjerumus (api) pada perbuatan yang salah sehingga menyebabkan penyesalan yang selalu datang diakhir.

II.4.8 Tujuan dan Manfaat Bola *Leungeun Seuneu*

Bermain permainan tradisional ini bukan sekadar bermain karena memiliki tujuan yang baik bagi mereka yang memainkannya. Menurut Muhammad Abdillah, ada empat tujuan utama bermain Bola *Leungeun Seuneu*. Tujuan pertama adalah untuk meningkatkan iman dan takut akan Allah SWT. (Abdillah, 2019). Tujuan ini dibuat untuk membuat orang sadar akan sesuatu yang tidak akan terjadi tanpa kehendak Allah.

Hal itu bisa ditunjukkan dari cara bermain permainan tradisional ini. Saat bermain permainan ini, para pemain harus berani menyentuh atau bahkan memegang bola api. Tanpa keberanian, tidak akan ada orang yang mau bermain permainan tradisional. Selain itu, mereka harus mengatur strategi terbaik untuk memenangkan permainan, dengan demikian kebersamaan itu akan sangat dirasakan dan menjadi bagian penting dalam jiwa mereka. Tujuan berikut adalah melatih jiwa pejuang dan kesiapan untuk menghadapi masalah dengan tetap fokus pada tujuan. Artinya ketika kita menghadapi masalah yang sulit, kita dapat menemukan solusi yang baik dan fokus pada apa yang kita hadapi sampai selesai.

Tujuan terakhir adalah dengan bermain bola *leungeun seuneu*, budaya Sunda dapat dikenal masyarakat agar tetap ada di beberapa tahun kemudian. Dengan cara

masyarakat Sunda memainkannya secara terus-menerus dan berkelanjutan. Manfaat permainan ini membuat manusia menjadi lebih berhati-hati dalam bertindak, menjaga hawa nafsu, mampu mengendalikan keterikatan dengan duniawi. Selain itu, manfaat lain dari permainan ini adalah membuat fisik tetap kuat, membuat otak cepat respon, saling tolong menolong, bekerja keras bila ingin meraih sesuatu, berani menghadapi rintangan, dan mampu bekerja sama dalam suatu kelompok

II.5 Remaja (*Adolescence*)

Menurut psikologi, manusia pastinya mengalami perkembangan yang biasanya terbagi sesuai masa (Gunarsa, 2008, h.60). Soetjiningsih (2012) berpendapat bahwa tahap rentang hidup memiliki pembagian, yaitu:

1. Masa pralahir dimulai sejak konsepsi (berlangsung ± 280 hari).
2. Masa bayi (berlangsung 0-2 tahun).
3. Masa anak (2-12 tahun), dibagi menjadi dua yaitu masa anak awal (2-6 tahun) dan anak akhir (6-12 tahun).
4. Masa remaja (12-21 tahun), dibagi menjadi tiga yaitu remaja awal (12-15 tahun), remaja tengah (15-18 tahun), dan remaja akhir (18-21 tahun).
5. Masa dewasa (21 tahun dan selanjutnya), dibagi menjadi masa dewasa akhir/usia lanjut (65 tahun ke atas). (h. 16) Perkembangan ini akan terus berlangsung sesuai tahapan yang berurutan.

Masa remaja merupakan fase yang sangat penting untuk menentukan perjalanan kehidupan bagi seseorang. Remaja adalah masa kritis yang akan menentukan apa masa depan seseorang. Disebut masa kritis karena pada masa ini remaja akan menghadapi banyak masalah (Sutarni, Sukardi, 2008, h. 51). Masalah yang dihadapi remaja dimulai dengan perubahan hormon, seksual, bentuk fisik, pemikiran dan biasanya masa remaja disebut juga masa pencarian jati diri. Masa remaja awal biasanya dikaitkan dengan jenjang pendidikan sekolah menengah pertama (SMP).

Masa remaja tengah (*Middle Adolescence*) biasanya dikaitkan dengan jenjang pendidikan sekolah menengah atas (SMA). Masa ini juga disebut masa pematangan, karena harus mulai meningkatkan perencanaan di masa depan. Pematangan seksual di masa ini lebih lanjut dan masalah identitas seksual lebih digali lagi. Menyempurnakan minat dan bakat, serta mengasah dan menentukan kemahiran dalam satu atau lebih kegiatan. Pada masa remaja tengah, seseorang cenderung bergantung pada kesamaan nilai dan minat bersama dalam membangun persahabatan, serta lebih sering menghabiskan waktu dengan teman dibanding orang tua.

II.6 Novel

Novel adalah sebuah karangan prosa panjang yang mengandung rangkaian kehidupan seseorang dengan orang-orang yang berada disekelilingnya serta menonjolkan kepribadian tokoh dari sifat dan watak (Damayanti, Juangsih, Sukandar, Kartini, 2010, h. 13). Adapun novel pendek disebut *novella*. Menurut American Heritage Dictionary (seperti dikutip Goldberg, 1999) novel biasanya memiliki alur cerita yang diungkapkan lewat aksi, cara bicara, dan pikiran-pikiran dari setiap karakternya.

Pada sebuah novel terdapat elemen-elemen penting dalam membangun sebuah cerita yang berkarakter. Menurut Tim Soulmedia (2019) elemen-elemen tersebut seperti berikut:

- Genre

Secara umum genre terbagi 2, yaitu fiksi (cerita karangan dari imajinasi pengarang) dan non fiksi (cerita yang diangkat dari kisah nyata). Contoh dari novel fiksi yang terkenal yaitu Harry Potter, Lord Of The Ring, Laskar Pelangi, Negeri 5 Menara, Bumi Manusia. Sedangkan, contoh novel non fiksi yaitu Sokola Rimba, Rudy: Kisah Masa Muda Sang Visioner, Sapiens: A Brief History of Humankind, dan Einstein.

- Karakter/Penokohan

Karakter adalah tokoh-tokoh yang berperan pada novel yang menggerakkan cerita yang meliputi nama, sifat, watak, postur, ekspresi, dan hal lainnya yang meliputi sisi manusiawi. Terbagi menjadi 3 penokohan yaitu protagonis (baik), antagonis (jahat), dan pendukung (figuran) (Tim Soul, 2019, h. 8).

- Sudut Pandang (*Point of View*)
Sudut pandang merupakan posisi pencerita dalam memandang kisah yang dikarangnya (Mangunrejo, 2010, h. 32).
- Alur (plot)
Menurut Mangunrejo (2010) alur merupakan jalinan peristiwa yang terdapat dalam cerita (h.32).
- Konflik
Konflik merupakan situasi menegangkan dalam sebuah cerita yang terjadi dalam diri tokoh (Rossalia, 2015, h. 52). Konflik memiliki berbagai bentuk yang berbeda, yaitu konflik fisik, batin, budaya, ide, dan sosial.
- Latar (*setting*)
Latar merupakan suatu gambaran dari suatu tempat, waktu, dan suasana dalam cerita (Mangunrejo, 2010, h. 32).
- Narasi
Narasi biasanya disamakan dengan cerita. Narasi memiliki arti membuat tahu, yang berasal dari bahasa Latin yaitu *kata Narre* (Erianto, 2015, h. 1). Jadi, narasi bisa didefinisikan upaya dalam memberi tahu sesuatu atau peristiwa.
- Amanat
Mangunrejo (2010) amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan pengarang melalui karangannya atau sesuatu yang menjadi tujuan penulis (h. 32).

II.7 Data Lapangan

Dalam melakukan penelitian, pasti membutuhkan data lapangan agar informasi yang didapatkan lebih akurat. Data lapang dalam penelitian sangatlah penting untuk menunjang proses perancangan.

II.7.1 Wawancara kepada staff pesantren Dzikir Al-Fath

Wawancara dilakukan bersama guru sekaligus staff dari Pondok Pesantren Dzikir Al-Fath Kota Sukabumi, yaitu Bapak Muhammad Abdillah. Wawancara kepada Bapak Abdillah mengenai permainan bola *leungeun seuneu* (boles). Namun ketika diwawancara, bapak Abdillah menjelaskan bahwa tidak akan ada bola *leungeun seuneu* (boles) bila tidak ada museum Prabu Siliwangi yang berada di pesantren tersebut. Didalam pesantren tersebut terdapat artefak dan benda bersejarah sepeninggalan Prabu Siliwangi. Salah satu peninggalan bersejarah milik Prabu Siliwangi adalah Kitab Suwasit.

Boles itu adalah singkatan dari bola *leungeun seuneu* (boles). Dalam kitab Suwasit menjelaskan bahwa permainan tersebut berasal dari Maung Bodas. Maung Bodas semacam siluman jelmaan antara manusia dan harimau. Dahulu rakyat-rakyatnya juga main bola api yang ditunjukkan Maung Bodas. Setelah sekian lama sejarah ini berlalu. Munculah museum ini dan lahir permainan boles yang berawal dari permainan jaman sesepuh yang ditemukan pada kitab suwasit dan dikembangkan oleh pesantren Dzikir Al-Fath ini. Dikembangkan oleh Bapak Profesor Muhammad Fajar laksana, karena merupakan keturunan sah Prabu Siliwangi yang ke-17 dengan gelar Raden Adi Patih Muhammad Fajar Laksana.

Bola api terbuat dari kelapa direndam minyak tanah, lalu dibakar sehingga api menyala. Permainan ini diangkat menjadi ikon kota Sukabumi. Ngagulung lisung/lisung ngamuk merupakan kebudayaan sepeninggalan dari Prabu Siliwangi seperti boles yang merangkap menjadi sebuah ikon Kota Sukabumi. Boles sering mengikuti ajang atau festival seperti di Jakarta, Tangerang, Ternate. Hal ini sebagai bentuk bahwa boles sudah diakui oleh daerah lainnya sebagai ikon kota Sukabumi.

Boles itu mulai dikenal sejak tahun 2007-2008 sekitar 12 tahun yang lalu. Sejak walikota Sukabumi masih dijabat oleh bapak Mukhlis, bapak Muraz, sampai bapak Fahmi sekarang ini yang menjadi walikota. Hingga akhirnya turun SK dari pemerintah dan jadilah boles sebagai ikon kota Sukabumi. Boles dijadikan ikon

kota Sukabumi, agar ketika dipanggil oleh daerah-daerah lain, ada budaya yang bisa ditampilkan dan menjadi ciri khas kota Sukabumi.

Filosofi boles adalah api, dalam istilah Al-Quran api adalah hawa nafsu. Hawa nafsu itu harus dikendalikan salah satunya dengan ilmu dzikir. Hal ini sama ketika memainkan bola api, kita harus bisa mengendalikannya agar tidak melukai sehingga merugikan diri sendiri. Maka dari itu hawa nafsu dikendalikan menjadi hal-hal yang positif. Setiap orang memiliki nafsu yang harus dikendalikan agar membawa kebaikan.

Untuk kegiatan resmi boles dimainkan sekitar 6 orang. Namun, untuk eksibisi dibebaskan bisa 2 atau 6 orang. Sebelum bermain boles, pemain harus menguasai silat dulu. Karena sebelum dimulai ada pertunjukan silat dulu. Agar kuat fisik harus dilatih, seperti latihan fisik agar kuat karena ini bukan sihir tapi memakai kekuatan dari dalam diri sendiri. Harus olahraga agar fisik dan tenaga dalamnya bisa kuat. Boles ini dilahirkan dari olahraga sehingga tenaga dalamnya teraliri. Bolanya dilambung-lambung untuk menghindari luka dan iritasi dari bola yang terbakar. Aturannya apabila ngelempar harus melambung agar tidak terkena wajah. Ketika memainkan bola tidak boleh lebih dari 3 langkah kaki dan bola jangan dipegang lebih dari 3 detik karena nanti iritasi.

Sebelum memulai permainan, para pemain harus mempersiapkan diri dan mengikuti tata cara serta aturan yang ada. Agar permainan berjalan dengan baik. Pemain menggunakan kostum berupa baju adat sunda atau pangsi dengan ikat kepala yang tiap regu berbeda warnanya. Merendam tangan dengan air akal sebelum permainan dimulai. Hal ini berfungsi agar tangan tidak iritasi saat memegang bola api.

II.7.2 Bermain boles di pesantren Dzikir Al-Fath bersama Andi Rustandi



Gambar II.11 Menggunakan Air Akal Sebelum Bermain
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)



Gambar II.12 Bermain Boles
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)



Gambar II.13 Memegang Boles
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)



Gambar II.14 Mewawancarai Bapak Andi Rustandi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

II.8 Analisis

Dalam melakukan sebuah perancangan, analisis sangatlah dibutuhkan untuk mengetahui masalah yang terjadi. Selain itu, bila masalah telah diketahui maka solusi untuk menyelesaikannya akan lebih mudah ditemukan. Metode yang digunakan pada analisis ini adalah analisis 5W+1H (*what, why, where, when, who, dan how*). Berikut analisis 5W+1H dari perancangan ini.

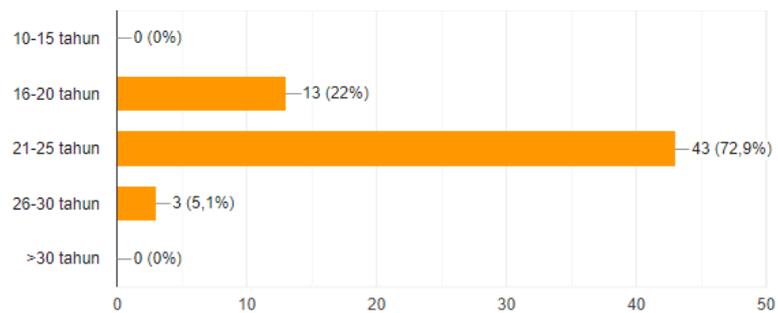
- *What*
Bola *leungeun seuneu* (boles) merupakan sebuah permainan tradisional yang diwariskan dari leluhur Sunda yaitu Prabu Siliwangi. Bola *leungeun seuneu* terdiri dari 3 kata yang berasal dari bahasa Sunda. Dalam bahasa Indonesia bola berarti bola atau benda yang menjadi objek untuk dimainkan, *leungeun* berarti tangan, dan *seuneu* berarti api.
- *Why*
Karena bola *leungeun seuneu* (boles) merupakan permainan tradisional khas Sunda yang sempat hilang sekitar 5 abad lamanya. Sehingga, banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang adanya permainan tradisional ini. Walaupun ada masyarakat yang mengetahui, akan tetapi sebagian menganggap permainan ini ekstrim dan berbahaya.

- *Where*
Bola *leungeun seuneu* (boles) berasal dari tanah Sunda yaitu kerajaan Padjajaran. Namun, permainan ini sempat hilang selama beberapa abad. Hingga akhirnya permainan ini ditemukan dan diangkat kembali oleh Pesantren Dzikir Al-Fath yang berada di kota Sukabumi. Sekarang permainan tradisional ini resmi menjadi ikon kota Sukabumi.
- *When*
Penelitian dibuat pada tahun 2019. Penelitian dilakukan kurang lebih selama 3 bulan. Dimulai pada tanggal 11 November sampai selesai.
- *Who*
Target audiens yang dituju pada perancangan ini adalah masa remaja tengah yang berumur sekitar 15-18 tahun. Pada usia ini, remaja tengah biasanya suka eksperimen tapi belum mampu berpikir resiko, seperti celaka bahkan menyebabkan meninggal. Serta pada masa ini, seseorang ingin diakui akan kebedaradaannya lewat suatu kegiatan untuk ditunjukkan pada orang lain.
- *How*
Dengan memberikan informasi pada remaja tengah mengenai budaya tradisional khususnya bola *leungeun seuneu* (boles). Informasi dapat disampaikan dengan berbagai media yang sesuai dengan remaja tengah. Salah satunya buku ilustrasi berupa novel teenlit, karena pada masa ini biasanya tertarik akan sesuatu hal yang unik dan menarik.

II.9 Kuisisioner

Kuisisioner dilakukan secara umum untuk mengetahui pengetahuan masyarakat akan permainan bola *leungeun seuneu*. Kuisisioner disebarkan pada 60 responden dari berbagai umur. Hasil dari kuisisioner sebagai berikut

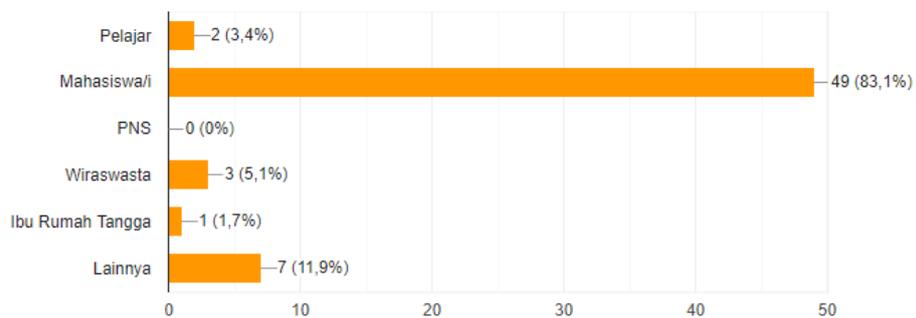
Umur
59 tanggapan



Gambar II.15 Grafik Umur Responden
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Dari rentang umur yang diberikan antara 10->30 tahun, umur responden yang menjawab sekitar 16-30 tahunan. Dan rata-rata yang mengisi kuisioner ini berumur 21-25 tahun.

Status
59 tanggapan

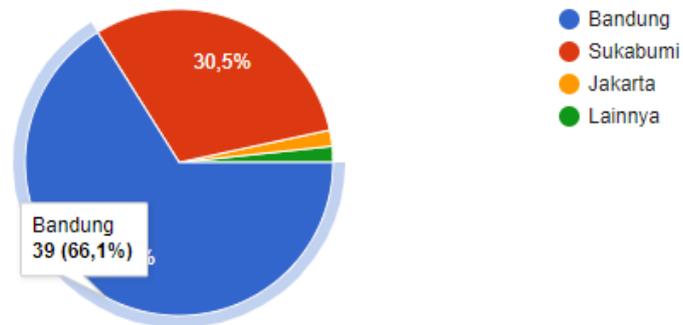


Gambar II.16 Grafik Status Responden
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Rata-rata yang menjawab kuisioner mengenai bola *leungeun seuneu* ini adalah mahasiswa 83%, lainnya 11.9%, wiraswasta 5.1%, dan pelajar 3.4%. Kuisioner ini ditujukan bagi umum tidak dikhususkan pada salah satu bidang status.

Domisili

59 tanggapan



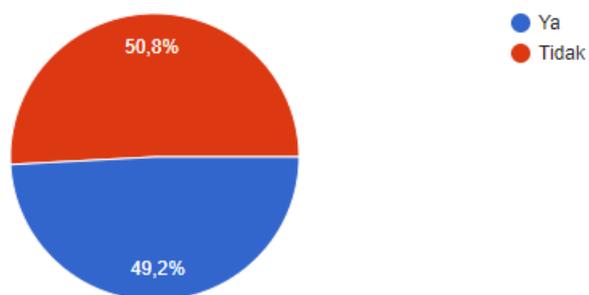
Gambar II.17 Diagram Domisili Responden
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Domisili yang dituju dari daerah Bandung sebagai tempat pendidikan peneliti, Sukabumi sebagai asal dari permainan bola *leungeun seuneu*, dan Jakarta sebagai ibu kota Negara Indonesia yang notabene kehidupannya sudah modern. Hal ini dilakukan apakah responden mengetahui permainan tradisional ini.

Bola Leungeun Seuneu

Apa anda mengetahui permainan Boles?

59 tanggapan

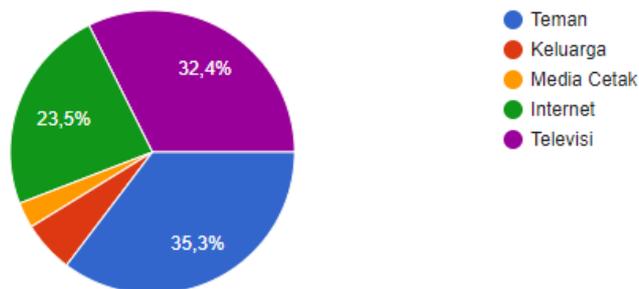


Gambar II.18 Diagram Pengetahuan Responden
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Jawaban responden mengenai pengetahuannya akan permainan tradisional bola *leungeun seuneu* ini hampir sama rata antara yang tahu dan tidak. Ada sekitar 49,2% yang mengetahui dan 50,8% yang tidak mengetahui. Rata-rata responden yang mengetahui permainan ini berasal dari daerah Sukabumi. Responden yang berdomisili di Bandung dan Jakarta rata-rata tidak mengetahui permainan ini.

Jika mengetahui, tahu dari mana?

34 tanggapan

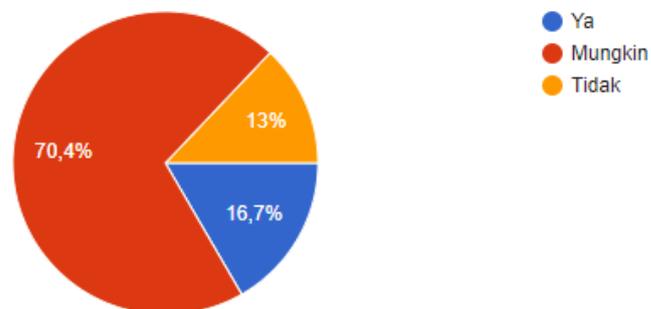


Gambar II.19 Diagram Media Pengetahuan Responden
Sumber: Dokumen Pribadi Pribadi (2019)

Dari berbagai media informasi yang tersedia di masa kini. Banyak responden yang mengetahui bola *leungeun seuneu* ini dari televisi yang sempat viral banyak ditayangkan diberita. Juga banyak yang membicarakan mengenai permainan ini sehingga informasinya tersebar lewat mulut ke mulut.

Jika tidak mengetahui, apakah anda tertarik mencarinya?

54 tanggapan

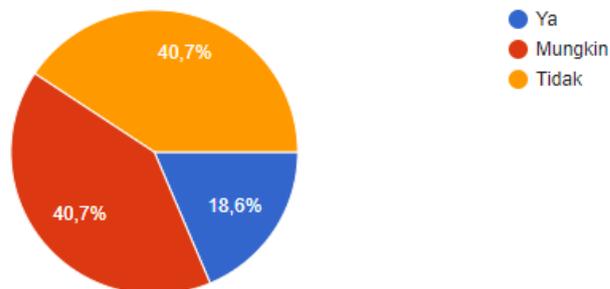


Gambar II.20 Diagram Ketertarikan Informasi Responden
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Ada sekitar 70,4% responden yang ragu untuk mencari informasi mengenai bola *leungeun seuneu*. Hanya sekitar 16,7% responden yang ingin tahu informasi mengenai permainannya, responden tersebut beralasan jika mengetahui permainan tersebut adalah salah satu bentuk dari melestarikan budaya. Sekitar 13 persen responden benar-benar tidak ingin tahu informasinya karena menurutnya tidak menarik.

Apakah anda tertarik untuk bermain Boles?

59 tanggapan



Gambar II.21 Diagram Ketertarikan Responden
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Dari hasil kuisisioner mengenai ketertarikan responden, hasil ya dan tidak benar-benar seimbang. Sekitar 40,7% menjawab tidak tertarik dengan berbagai alasan seperti permainannya ekstrim, berbahaya, belum pernah melihat, dan lainnya. 40,7% responden juga ragu untuk mencobanya, karena antara rasa penasaran yang bercampur aduk dengan rasa takut akan bola apinya membuat responden berfikir dua kali untuk mencobanya.

II.10 Resume

Bola *leungeun seuneu* (boles) merupakan mainan dari maung bodas pada abad ke-14 yang hilang pada abad ke-15 dan mengalami masa jeda atau tidak dimainkan selama beberapa waktu hingga tahun 2011. Permainan ini dipopulerkan kembali oleh keturunan ke-17 dari Prabu Siliwangi yang bernama Muhammad Fajar Laksana. Mempelajari permainan melalui Kitab Suwasit, selanjutnya membuat penyesuaian dengan permainan yang dimainkan saat ini. Upaya semacam ini merupakan jalan untuk mendekatkan permainan masa lalu dengan masa sekarang. Prasangka terhadap permainan ini adalah keterlibatan ilmu sihir atau ilmu ghaib,

mengingat masyarakat saat ini sudah tidak mempelajarinya. Faktanya, permainan ini mengandalkan kekuatan dan kemampuan pengendalian fisik yang mumpuni. Serta memiliki nilai-nilai positif yang terkandung pada filosofi, tujuan, dan manfaat dari permainan tradisional ini.

II.11 Solusi

Perancangan ini merupakan solusi dari permasalahan yang ada. Untuk memperkenalkan bola *leungeun seuneu* (boles), media buku ilustrasi berupa novel teenlit yang dirancang sebagai media informasi untuk remaja tengah. Remaja tengah biasanya cenderung menyukai sesuatu yang simpel, unik, dan menarik. Serta remaja tengah menyukai sesuatu yang berbeda. Maka dari itu, perancangan media informasi ini dapat menarik minat remaja tengah untuk membaca sekaligus mempelajarinya.

Kesesuaian usia dalam kemampuan menangkap informasi sangat penting. Pada masa remaja tengah, seseorang sudah mulai berpikir rasional. Maka dari itu, untuk memahami informasi tersebut ialah dengan cara memadukan gambar dan tulisan yang menceritakan suatu hal yang bermanfaat. Ditambahkan dengan gambar selain memudahkan untuk memahami informasi tetapi untuk menambah nilai estetik dan agar tidak bosan saat membaca.

Perancangan novel dengan ilustrasi ini juga akan dikemas secara simpel dan dinamis. Mulai dari visual dan gaya bahasa akan dibuat. Agar pesan yang terkandung dapat dimengerti dan dipahami baik secara fungsional maupun filosofi. Sehingga, tidak hanya mengenal akan budayanya. Tetapi, maknanya dapat dijadikan pelajaran bagi pembacanya. Memberikan motivasi pada remaja tengah dalam mencari jati dirinya.