BAB II
BUKU TENTANG MANFAAT PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK INDONESIA

II.1. Permainan Tradisional

Permainan merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Permainan ini terdiri dari permainan tradisional dan permainan modern. Permainan berasal dari kata “main” yang artinya melakukan sesuatu kegiatan untuk menyenangkan hati, baik menggunakan alat, maupun tidak. Bermain adalah kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak. Kegiatan ini dapat dilakukan secara perorangan maupun berkelompok. Jenis permainan, jumlah peserta serta lamanya waktu yang dialokasikan untuk bermain, bergantung pada keingingan serta kesepakatan yang dibuat oleh para peserta. Permaianan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan prilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak.

Menurut Pellegrini (1991;241) dalam Naville Bennet (1998;5-6) bahwa permainan didefinisikan menurut tiga matra sebagai berikut: (1) Permainan sebagai kecenderungan, (2) Permainan sebagai konteks, dan (3) Permainan sebagai prilaku yang dapat diamati. Bermain merupakan istilah yang berarti setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada satu daerah tertentu yang berdasarkan kepada budaya daerah tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerahnya tertentu dengan aturan dan konsep yang tradisional pada jaman dulu. Permainan tradisional kurang begitu dikenal oleh anak-anak pada jaman sekarang kebanyakan orang tua jaman dulu yang masih sangat tahu bagaimana memainkan permainan ini khususnya mengenang masa kecil mereka bermain permainan tradisional.

Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengan demikian bermain suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional (Semiawan, 2008;22)

II.2. Permainan Congklak

Di Indonesia, (seperti dikutip dalam situs http://www.expat.or.id/info/congklak.html), permainan congklak dikenal dengan nama yang berbeda dari daerah ke daerah. Nama yang paling umum congklak, diambil dari kerang *cowrie,* yang biasa digunakan untuk bermain permainan. Di Sumatra, permainan ini kebanyakan dikenal sebagai congkak. Di Jawa, permainan ini dikenal sebagai congklak, dakon, dhakon atau dhakonan. Di Lampung, permainan ini disebut dentuman lamban. Di Sulawesi, permainan ini disebut sebagai Mokaotan, Maggaleceng, Aggalacang dan Nogarata.

Referensi historis untuk congklak merujuk pada permainan yang dimainkan oleh perempuan-perempuan muda dari bangsawan Jawa. Hal ini paling mungkin bahwa pedagang asing, karena kontak dekat mereka dengan kelas atas, congklak memperkenalkan kepada mereka. Dengan berlalunya waktu. Popularitas congklak tumbuh sampai sekarang yang banyak dimainkan oleh rakyat biasa. Di sebagian besar wilayah, bermain congklak adalah terbatas pada perempuan-perempuan muda, dan remaja wanita di waktu luang mereka dan dilihat sebagai permainan gadis. Dalam hanya beberapa daerah yang congklak dimainkan oleh laki-laki dan anak laki-laki juga.

Di Sulawesi permainan hanya disediakan untuk bermain hanya selama periode berduka, setelah kematian orang yang dicintai. Ini dianggap tabu untuk bermain game pada waktu lainnya. Di Jawa Tengah, pada masa pra-sejarah kali, congklak digunakan oleh petani untuk

menghitung musim, untuk tahu kapan untuk menanam dan panen, serta untuk memprediksi masa depan.

II.2.1. Papan Congklak

Pemutaran papan yang terbuat dari kayu, dengan jumlah lubang pada masing-masing pihak, baik lima (5), enam (6), tujuh (7) atau sembilan (9) lubang. Alat yang digunakan terbuat dari kayu atau plastik berbentuk mirip perahu dengan panjang sekitar 75 cm dan lebar 15 cm. Pada kedua ujungnya terdapat lubang yang disebut induk. Diantara keduanya terdapat lubang yang lebih kecil dari induknya berdiameter kira-kira 5 cm. Semua papan ada dua lubang, satu persatu pada setiap akhir.

Di Jawa Tengah papan congklak didesain dengan rumit yaitu memanfaatkan bentuk Jawa naga (naga) yang umum. Bentuk wajah nag adan ekornya didekorasi dibagian sisi sudut setiap lubang induk serta kakinya dibagian sisi samping bawah papan. Papan congklak dapat diukir dan dilukis dengan warna emas dan merah yang populer. Sebagian besarnya, namun yang relatif sederhana yang terbuat dari kayu. (Mutiatin, 2010). Sedangkan papan congklak yang saat ini terbuat dari bahan plastik.



Gambar II.1. Papan Congklak

Sumber :

http://experiencingindonesia.blogspot.com/search/label/traditionalgames.

II.2.2 Cara Bermain Congklak

Fariha (2011), pemainan dilakukan oleh dua orang, saling berhadapan dengan papan congklak di antara mereka. Setiap lubang berpasangan diisi biji congklak sesuai dengan jumlah pasangan congklaknya. Permainan congklak dilakukan dengan mengambil salah satu isi di lubang congklak kemudian sesuai arah jarum jam membagi masing-masing satu biji congklak yang berada di tangan pada setiap lubang yang dilewati termasuk lubang induk, setiap biji habis maka pemain langsung mengambil isi dilubang terakhir termasuk biji terakhir tersebut dan membagikannya kembali. Demikian terus menerus sampai pemain menemukan lubang yang kosong dan berhenti. Dengan demikian giliran bermain pindah pada lawannya.

Bila salah satu pemain berhenti pada lubang yang pasangan didepannya terdapat sejumlah biji congklak, maka semua biji congklak yang ada di lubang pasangannya tersebut boleh dimilikinya dan masuk ke lubang induknya. Hal ini sering disebut nembak. Setiap pemain hanya mengisi lubang induknya sendiri. Pemain yang pada akhir permainan memiliki jumlah biji conglak yang lebih banyak adalah pemenangnya.



Gambar II.2. Bermain Congklak

Sumber : www.keluargacaladine.com/photo,491

II.2.3. Konsep Kearifan Lokal dalam Congklak

Menurut Ridwan (2010), kearifan lokal atau sering disebut *local wisdom* dapat dipahami sebagai usaha manusia dengan menggunakan akal budinya (kognisi) untuk bertindak dan bersikap terhadap sesuatu, objek, atau peristiwa yang terjadi dalam ruang tertentu. Sebagai sebuah istilah *wisdom* sering diartikan sebagai 'kearifan/kebijaksanaan'. *Local* secara spesifik menunjuk pada ruang interaksi terbatas dengan sistem nilai yang terbatas pula. Sebagai ruang interaksi yang sudah didesain sedemikian rupa yang di dalamnya melibatkan suatu pola-pola hubungan antara manusia dengan manusia atau manusia dengan lingkungan fisiknya. Pola interaksi yang sudah terdesain tersebut disebut *settting*. *Setting* adalah sebuah ruang interaksi tempat seseorang dapat menyusun hubungan-hubungan *face to face* dalam lingkungannya. Sebuah *setting* kehidupan yang sudah terbentuk secara langsung akan memproduksi nilai-nilai. Nilai-nilai tersebut yang akan menjadi landasan hubungan mereka atau menjadi acuan tingkah-laku.

Congklak atau yang biasa disebut dengan dakon adalah salah satu permainan tradisional dari Indonesia. Jauh dari sebuah pelestarian akan artefak dari suatu permainan tradesional congklak atau dakon, ternyata ada satu sisi yang sangat perlu untuk dilestarikan. Nilai yang terdapat dalam suatu permainan tradisional merupakan barang mewah perlu dirawat dan dipelihara. Laskarmin (seperti dikutip dalam situs http:// laskarmim. wordpress. com/2012/04/21/ kearifan - lokal - dalam - permainan-congklak/, 2012) pada permainan congklak terdapat tujuh lubang yang melambangkan hari dalam seminggu yaitu tujuh hari.Lalu terdapat lubang tabungan biji pada kedua sisi kanan dan kiri kayu permainan kemudian nantinya siapa yang terbanyak maka akan menang. Begini pemain mengambil satu sekop biji pada satu lubang melambangkan bahwa manusia hidup hendaknya hidup cukup tidak berlebihan dengan mengambil sesuatunya sesuai porsinya. Berikutnya biji-biji yang didapat dari satu lubang dibagikan kepada lubang lainnya mengisyaratkan bahwa manajemen dalam hidup diperlukan agar

terjadinya keselarasan dalam hidup dengan menggunakan atau membelanjakan sesuatunya dengan bijak dan arif.

Selanjutnya biji-biji yang ditelurkan pada masing-masing lubang terakhir dimasukan pada lubang penyimpanan yang berukuran besar. Secara tidak langsung pelajaran menabung tersampaikan pada bagian ini. Ada isyarat bahwa di sini anak manusia tidak sarankan untuk bertindak konsumtif tanpa menyisihkan untuk menabung. Bila suatu halnya terjadi hal yang tidak diinginkan dengan adanya tabungan hal tersebut dapat terminimalisir. Lalu berikut ini merupakan bagian yang melambangkan manusia secara utuhnya yaitu manusia untuk manusia lainnya. Setelah menabung pada penampungan besar pemain juga menelurkan bijinya pada lubang-lubang milik musuh. Toleransi dan tolong menolong seolah dimaterikan pada bagian ini. Terakhir pemain tidak dibolehkan menaruh biji pada tabungan pemain lain. Lagi-lagi soal kearifan dalam menggunakan sesuatunya.

Permainan tradisional boleh padam bentuk keasliannya dengan menggabungkan bentuk tradisional dengan bentuk modern. Namun nilai pada permainan ini rasanya terlalu sayang untuk dikuburkan oleh zaman karena nilai ini akan hidup sampai zaman kapan pun. Jangankan anak kecil, remaja serta orang dewasa pun dapat belajar dari permainan ini, bahkan para pemimpin bangsa ini sekalipun.

II.2.4. Manfaat Permainan Congklak

Sekilas permainan ini terlihat sangat sederhana, tetapi dibalik kesederhanaan tersebut sesungguhnya ada manfaat yang dapat diperoleh dari permainan tersebut. Permainan congklak mampu meningkatkan kemampuan bersosialisasi karena selalu dimainkan bersama-sama, mengasah kemampuan menganalisis, sekaligus melatih kemampuan motorik halus, juga melatih kesabaran dan ketelitian.

Ada beberapa manfaat yang terdapat pada permainan tersebut(Mutiatin, 2010) yaitu;

1. Melatih kemampuan motorik halus

Saat memegang dan memainkan biji-biji congklak tersebut, yang paling berperanan adalah motorik halus, yaitu jari jemari. Bagi individu yang kemampuan motorik halusnya tidak terlalu baik, maka ia tidak dapat menjalankan permainan tersebut dengan cepat, dan mungkin saja biji-biji congklak tersebut akan tersebar dan terlepas dari genggamannya. Kemampuan motorik halus ini sangat bermanfaat bagi anak untuk memegang dan menggenggam alat tulis. Dengan kemampuan motorik halus yang baik, maka anak, dapat menulis atau mengetik dengan baik dan cepat.

2. Melatih Kesabaran dan Ketelitian

Permainan ini sangat memerlukan kesabaran dan ketelitian. Terutama pada saat si pemain harus membagikan biji congklak ke dalam lubang-lubang yang ada di papan congklak. Jika si pemain tidak sabar dan tidak teliti, maka permainan tidak akan berjalan dengan baik.

3. Melatih jiwa sportivitas

Dalam permaianan ini diperlukan kemampuan untuk menerima kekalahan. Karena permainan ini dilakukan hanya dua (2) orang saja, maka akan terlihat jelas antara menang dan kalah. Kekalahan akan sangat terasa manakala pemenang hanya meninggalkan satu (1) butir biji congklak saja. Kondisi kalah tentu saja sangat tidak menyenangkan, namun bagaimana pun kondisi tersebut harus diterima dengan besar hati.Situasi ini sangat berbeda, jika dibandingkan saat bermain permainan di komputer. Disaat merasa akan mengalami kekalahan, maka dengan mudah dapat mematikan (*off*) atau mengulang (*restart*) permainan tersebut.

4. Melatih kemampuan menganalisa

Untuk bisa menjadi pemenang, maka kemampuan untuk menganalisa sangat diperlukan, terutama saat lawan mendapatkan giliran untuk bermain. Bagi yang mampu

menganalisa dengan baik, anak dapat memenangkan permain tersebut dengan hanya meninggalkan satu (1) butir biji congklak.

5. Menjalin kontak sosial

Dapat dikatakan, faktor ini merupakan hal terpenting dalam permainan ini.Karena dilakukan secara bersama-sama, maka terjalin suatu kontak sosial antara pemainannya. Berbagai macam informasi dapat disampaikan saat permainan ini dilakukan. Tak jarang senda gurau dan tawa terdengar saat permainan ini berlangsung.

Congklak sebagai salah satu alternatif alat permainan edukatif (APE). Sebuah alat dinamakan sebagai APE ketika ia memiliki nilai manfaat yakni untuk menstimulasi potensi anak. Misalnya saja yang terstimulasi dalam congklak adalah kemampuan motorik halus, anak menggenggam biji congklak dan memindahkan dari tangannya dan dimasukkan dalam lubang. Kemampuan numerik, untuk anak yang belum dapat berhitung bisa distimulasi dengan memancingnya dengan sebutan angka yang tidak utuh.

Selain itu bermain adalah suatu kegiatan yang dapat membuat kesenangan, bermain juga adalah kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak. Sesungguhnya bermain memberi manfaat yang besar bagi perkembangan anak, setidaknya ada beberapa manfaat dari kegiatan bermain bagi anak, yaitu;

1. Rangsangan bagi kreativitas

Ketika anak-anak bermain, mereka kerap merasakan adanya kejenuhan ataupun rasa bosan. Pada saat seperti inilah mereka biasanya mencoba melakukan sebuah variasi permainan. Di sini mereka belajar untuk mengembangkan daya kreativitas dan imajinasinya. Ide-ide spontan yang dikemukakan oleh seorang anak, dan jika kemudian diterima oleh teman sepermainannya, akan menimbulkan adanya rasa penghargaan dari lingkungan

serta menjadi motivasi munculnya ide-ide kreatif lainnya. Permainan pun akan kembali terasa menyenagkan.

2. Perkembangan wawasan diri

Melalui bermain, seorang anak dapat mengetahui kemampuan teman-teman sepermainannya, kemudian membandingkannya dengan kemampuan yang dimiliki. Hal ini memungkinkan terbangunnya konsep diri yang lebih jelas dan pasti. Anak akan berusaha meningkatkan kemampuannya, jika ternyata anak jauh tertinggal dibandingkan teman-teman sepermainannya. Hal ini menjadi faktor pendorong yang sehat dalam pengembangan diri seorang anak.

3. Belajar bersosialisasi

Bersosialisasi dengan teman-teman sebaya merupakan hal penting yang perlu dilakukan oleh anak. Kegiatan bermain menjadikan proses bersosialisai tersebut terbangun dengan cara yang wajar dan menyenangkan. Tidak jarang timbul beberapa masalah ketika anak-anak bermain. Mereka belajar untuk menghadapi dan memecahkan persoalan yang timbul dalam sebuah permainan secara bersama-sama.

II.3. Media Informasi

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sadiman, 2002;6). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian yang sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Informasi adalah data yang diproses kedalam bentuk yang lebih berarti bagi penerima dan berguna serta berupa fakta sesuai nilai yang bermafaat, sekarang atau untuk masa yang akan datang. Sehingga media informasi dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan data

atau informasi yang berguna dan bermanfaat, dari pembuat informasi kepada penerimanya.

II.3.1. Perihal Buku

Pengenalan buku informasi mampu memenuhi kebutuhan anak, buku adalah sarana informasi/bacaan yang mudah didapat karena banyak sekali toko-toko yang menjual buku atau yang biasa dikenal dengan toko buku. Buku dapat menambah dan membuka wawasan terhadap dunia luar yang belum pernah kita temui. Buku juga sebagai sarana pertukaran pengalaman dan informasi penulis dengan pembaca. Buku-buku informasi diproduksi untuk memenuhi kebutuhan sehingga kehadiran buku informasi dapat menyampaikan pengetahuan semua hal yang ingin diketahui, baik tentang dunia, tentang ilmu pengetahuan, tentang segala sesuatu yang ada dan yang terjadi di sekeliling.

Informasi dapat berupa apa saja dan bisa datang dari mana saja, salah satunya adalah buku. Buku berisi tentang berbagai hal, peristiwa, bermacam cerita, dan apa saja yang menghadirkan informasi. Berbagai buku bacaan yang berisi hal-hal, peristiwa, atau apa saja yang menghadirkan fakta dikategorikan sebagai buku informasi. Bentuk buku informasi tidak harus seperti novel, biasanya lebih banyak berupa tulisan mirip cerpen.

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia edisi ketiga yang ditulis oleh W.J.S Poerwadarminta dan diolah kembali oleh Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional (2007;184), "bahwa buku adalah beberapa kertas terjilid berisi tulisan untuk dibaca/halaman halaman yang kosong untuk ditulisi". Sedangkan definisi media menurut kamus umum bahasa Indonesia adalah sarana atau tempat (2007;515). Dapat disimimpulkan bahwa pengertian buku media informasi adalah beberapa kertas terjilid yang mencakup tulisan dan gambar sebagai tempat/sarana data penting yang sudah diolah guna memberikan dan menambah pengetahuan/wawasan yang berguna bagi penggunanya baik di masa sekarang maupun dimasa depan.

Manfaat buku informasi mampu memenuhi kebutuhan anak, buku informasi dapat menambah wawasan pengetahuan bahwa di dalamnya ada informasi yang tersaji dalam bentuk lain yang awalnya sulit dimengerti akan mudah dipahami. Di samping manfaat yang telah diuraikan, diharapkan penggunaan buku informasi dapat membawa dampak positif pada penerima informasi terutama dalam pembelajaran.

II.4. Pengertian Dokumentasi

Istilah dokumentasi dari kata *document* (Belanda), *document*(Inggris), *documentum* (Latin). Sebagai kata kerja *document* berarti menyediakan dokumen, membuktikan dengan menunjukkan adanya dokumen; sebagai kata benda berarti wahana (wahana = kebenaran, alat pengangkut, angkutan, alat untuk mencapai tujuan) informasi, data yang terekam atau dimuat dalam wahana tersebut beserta maknanya yang digunakan untuk belajar, kesaksian, penelitian, rekreasi, dan sebaginya.

Dokumentasi pemberian atau pengumpulan bukti-bukti dan keterangan (seperti kutipan-kutipan dari surat kabar dan gambar-gambar). Di Indonesia ada pengertian dokumentasi korporil dan dokumentasi literer**.** Dokumentasi korporil menyangkut dokumen yang tidak tercetak atau terekam (dokumen peluru, barang antik, preparat, dsb. Dokumen literer mengacu pada dokumen yang tercetak dan atau terekam, misalnya: buku, majalah, kaset, peta, dan sejenisnya.

Dalam modul Dasar-Dasar Dokumentasi membatasi pada dokumen literer saja.Peraturan Presiden No. 20 tahun 1961, tentang tugas dokumentasi dan perpustakaan, maka yang dimaksud dengan dokumentasi adalah dokumentasi pustaka atau dokumentasi literer. Tugas dokumentasi adalah menyediakan keterangan-keterangan dalam bentuk dokumen baru tentang pengetahuan dalam arti kata yang luas sebagai hasil kegiatan manusia, dan untuk keperluan itu diperlukan mengumpulkan dan menyusun keterangan-keterangan tersebut.

Ilmu informasi lebih *independent* dan bisa digunakan untuk berbagai lingkungan. Dalam ilmu informasi, perhatian terfokus kepada abstraksi dokumen, pemrosesan dokumen elektronik, sosiologi pengetahuan, prinsip-prinsip manajemen informasi dan sebagainya.

II.5. Psikologis Anak Usia 10-12 Tahun

Kolhberg (Ahira, 2012), anak yang berusia 10-12 tahun sudah bisa berfikir bijaksana. Hal ini ditandai dengan anak berprilaku sesuai dengan aturan moral agar disukai oleh orang dewasa, bukan karena takut dihukum. Sehingga berbuat kebaikan bagi anak usia seperti ini lebih dinilai dari tujuannya. Anak pun menjadi anak yang tahu akan aturan. Sedangkan menurut Piaget (Ahira, 2012), anak berusia 11-12 tahun sudah mulai mempertimbangkan tujuan-tujuan perilaku moral. Anak juga sudah bisa menilai bahwa aturan-aturan moral yang ada hanyalah kesepakatan tradisi dan hal ini sangat dapat diubah.

Perkembangan psikologis anak umur 10-12 tahun diarahkan kepada hal-hal yang dipelajari di sekolah, seperti lingkup saint dan teknologi, tentang ruang angkasa, hujan, angin, suara, dan sebagainya. Mereka senang dengan cerita yang merangsang imajinasi dan memberi kesan yang *action*. Perkembangan anak tergantung dengan lingkungan sosial anak berada dan didikan orang tua.

II.6. Target Audiens (Segmentasi)

Sasaran yang dituju adalah masyarakat diperkotaan khususnya anak-anak sekolah dasar usia 10 sampai 12 tahun yang kebanyakan adalah suka membaca dan bermain, mereka yang sudah mulai mempertimbangkan tujuan-tujuan perilaku moral khususnya dalam mempertimbangkan manfaat pada permainan tradisional congklak dan kemudian diterapkan dalam kesehariannya.

Target audiens (segmentasi) dapat ditinjau secara;

a. Geografis

Masyarakat perkotaan khususnya di kota Bandung merupakan tempat utama penyebaran buku media informasi mengenai manfaat permainan tradisional congklak. Target utama adalah anak-anak di wilayah perkotaan karena diperkotaan sangat cepat menyebar informasi-informasi serta seringnya berkumpul dan berkomunikasi antara satu dengan yang lain.

b. Demografis

1. Target utama adalah anak-anak usia 10-12 tahun.
2. Siklus hidup : anak-anak.
3. Jenis kelamin : pria dan wanita
4. Pekerjaan : pelajar
5. Status ekonomi sosial : menengah
6. Tingkat pendidikan : sekolah dasar (SD)

c. Psikografis

Masyarakat atau anak-anak sekolah dasar yang sudah berfikir bijaksana, yang tahu akan adanya konsep kearifan lokal pada congklak dandapat mempertimbangkan tujuan-tujuan perilaku moral khususnya dalam mempertimbangkan manfaat dari permainan tradisional congklak dan dapat mengubah prilakunya serta memiliki kepercayaan yang kuat untuk menemukan hal yang baru. Dalam beraktifitas suka membaca buku, berteman, bergaul dan sering bermain permainan.

II.7. Analisis Permasalahan

Setelah menyimpulkan dari beberapa materi mengenai permainan tradisional congklak, konsep kearifan lokal yang terdapat pada congklak dan manfaat permainan congklak, maka dengan demikian konsep kearifan lokal dan manfaat permainan congklak ini lebih relevan untuk ditargetkan kepada anak-anakusia 10 sampai 12 tahun, karena anak-anak usia ini sudah berfikir bijaksana untuk tahu akan konsep kearifan lokal yang terdapat dalam congklak yaitu yang pertamauntuk hendaknya hidup cukup tidak berlebihan dengan mengambil sesuatunya sesuai porsinya. Kedua

memanajemen dalam hidup diperlukan agar terjadinya keselarasan dalam hidup dengan menggunakan atau membelanjakan sesuatunya dengan bijak dan arif. Ketiga manusia tidak menyarankan untuk bertindak konsumtif tanpa menyisihkan untuk menabung. Bila suatu halnya terjadi hal yang tidak diinginkan dengan adanya tabungan hal tersebut dapat terminimalisir.

Keempat setelah menabung pada penampungan pada lubang besar, pemain juga menelurkan bijinya pada lubang-lubang milik musuh. Toleransi dan tolong menolong seolah dimaterikan pada bagian ini. Kelima tidak dibolehkan menaruh biji pada tabungan pemain lain. Lagi-lagi soal kearifan dalam menggunakan sesuatunya. Serta anak-anak usia ini yang sudah dapat mempertimbangkan tujuan-tujuan perilaku moral, khususnya dalam mempertimbangkan manfaat pada congklak yaitu, dapat membuat anak usia ini mampu melatih motorik halus, menjadi sabardan teliti, melatih jiwa sportivitas, mampu menganalisa dengan baik, menjalin kontak sosial, dan bisa merangsang dalam berkreativitas serta dapat mengembangkan wawasan diri .

Hal yang ingin disampaikan melalui media informasi ini adalah adanya konsep kearifan lokal dan manfaat pada permainan tradisional congklak. Dapat diharapkan keadaan awalnya dibalik kesederhanan permainan congklak yaitu tidak hanya memindahkan sejumlah biji kebeberapa lubang yang telah disediakan, maka dengan ini anak-anak yang belum mengetahui konsep kearifan lokal dan manfaat congklak, setelahnya anak tersebut dapat mengetahui tentang permainan tradisional congklak, konsep kearifan lokal dan manfaat congklak untuk kemudian diterapkan dalam kesehariannya. Sehingga informasi ini mampu melestarikan dan terdokumentasikan mengenai konsep kearifan lokal dan manfaat permainan tradisional congklak.

Dengan demikian permainan tradisional congklak tidak akan dilupakan sehingga membuat permainan congklak ini tetap dikenal dan tetap diingat serta konsep kearifan lokal dan manfaat permainan tradisional congklak pun akan tersampaikan.

BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1. STRATEGI PERANCANGAN

III.1.1. Pendekatan Komunikasi

Perancangan media informasi mengenai konsep kearifan lokal dan manfaat congklak membutuhkan strategi komunikasi yang tepat seperti materi, cara penyampaian, serta efektifitas kepada segmentasi agar isi dari buku yang di berikan mudah di mengerti serta dapat membuat segmentasi tersebut tertarik akan sesuatu yang ditawarkan.

1. Tujuan Komunikasi

   Tujuan komunikasi yaitu memberikan informasi kepada segmentasi bahwa permainan tradisional congklak memiliki sisi positif dan nilai yang penting. Dan bertujuan untuk menyampaikan pesan bahwa pentingnya segmentasi mengetahui konsep kearifan lokal dan manfaat permainan tradisional congklak. Serta mengenalkan congklak kepada anak laki-laki.

2. Materi Komunikasi

   Materi yang akan disampaikan berupa informasi yang dapat memberi pengetahuan kepada segmentasi yaitu, “konsep kearifan lokal congklak” dan “manfaat permainan tradisional congklak”. Dengan melalui penggunaan fotografi dalam media disertai dengan teks yang berkaitan. Sehingga mendukung serta memudahkan dalam penyampaian pesan media informasi kepada segmentasi. Materi yang disampaikan disesuaikan pada segmentasi yaitu anak-anak sehingga beberapa kata dan kalimatnya disederhanakan. Diantaranya yaitu pada kalimat “konsep kearifan lokal congklak” yaitu menjadi “nilai-nilai dalam congklak”, kemudian pada kata konsumtif yaitu menjadi “suka banyak membeli” dan kata terminimalisir menjadi “terhindarkan”, serta pada manfaat congklak yaitu melatih jiwa *sportivitas* menjadi “melatih keadilan”.

3. Komunikasi Verbal

Pendekatan komunikasi verbal dengan cara persuasif, kata dan kalimat yang sederhana, benar dan tepat serta menggunakan bahasa yang baku. Dalam komunikasi verbal yang digunkan yaitu dengan menggunakan Bahasa Indonesia.

4. Komunikasi Visual

Komunikasi visual yang akan ditampilkan yaitu figur anak laki-laki yang sedang memainkan congklak, bentuk congklak dan beberapa buah congklak serta bahasa gambar dari konsep kearifan lokal dan manfaat permainan congklak.

III.1.2. Target Audiens

Target audiens yaitu anak-anak usia antara 10 sampai 12 tahun. Anak-anak usia ini sudah memiliki kemampuan membaca yang baik. Anak-anak yang sudahberfikir bijaksana, yang tahu akan aturan dandapat mempertimbangkan tujuan-tujuan perilaku moral. Sehingga pesan yang disampaikan dalam buku ini dapat dicerna dengan baik kemudian diterapkan dalam kesehariannya.

III.1.3. Strategi Kreatif

Buku ini, menggunakan konsep bentuk bukunya yang membentuk setengah bagian seperti congklak sehingga saat dibuka halaman isinya membentuk seperti congklak. Beberapa objek visual yang akan ditampilkan yaitu fotografi dari sebagian bentuk asli congklak kemudian dalam beberapa lubangnya terdapat fotografi. Fotografi dalam beberapa lubang tersebut yaitu figur seorang anak yang menyampaikan visual fotografi mengenai konsep kearifan lokal dan manfaat-manfaat permainan tradisional congklak itu sendiri. Kemudian pada bagian *cover* belakang terdapat visual lubang-lubang yang tesusun membentuk sebuah susunan pada congklak bermaksud untuk meberitahukan dan mengingatkan kembali wujud dari congklak serta sesekali bisa dimainkan sekaligus untuk mengenang.

Selanjutnya cara penyampaian pesan media informasi kepada segmentasi melalui penggunaan elemen-elemen visual yang sesuai pada media buku ini. Yaitu dengan memilih tipografi, ilustrasi, warna, dan elemen visual lainnya yang berkaitan dengan segmentasi. Warna yang digunakan bernuansa hidup cerah seperti warna biru muda, coklat muda dan warna-warna yang kontras. Pada tipografi yang digunakan huruf-huruf yang bercirikan anak yaitu unik, tegas, dan rapih serta menyampaikan kesan tradisional. Pada fotografi yang menampilkan bentuk congklak dan biji congklak, kemudian dalam beberapa lubangnya terdapat ilustrasi fotografi yang merupakan konsep kearifan lokal congklak dan manfaat dari permainan tradisional congklak.

III.1.4. Strategi Media

1. Media Utama

Media utama yang digunakan adalah buku. Buku adalah media yang efektif untuk menyampaikan pesan terhadap segmentasi. Buku dapat mudah dipahami oleh setiap pembacanya. Buku ini, menggunakan konsep bentuk bukunya yang membentuk setengah bagian seperti congklak sehingga saat dibuka halaman isinya membentuk seperti congklak.

2. Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan merupakan media tambahan untuk mendampingi media utama agar penyampaian dari media utama dapat diaplikasikan dengan media pendukung. Media-media pendukung yang digunakan pada media informasi tentang permainan tradisional ini yaitu media-media yang efektif untuk menyampaikan pesan dari permasalahan ini. Media pendukung ini menyampaikan bentuk dan ilustrasi dari konsep media utama yaitu membentuk setengah bagian bentuk buku dan ilustrasi. Media pendukung yang diaplikasikan seperti konsep format media utama yaitu seperti poster, *flag chain*, dan stiker. Media pendukung yang ditekankan pada konsep visual ilustrasi yaitu pin. Media pendukung ini selain sebagai

tambahan juga sebagai media promosi. Media pendukung yang akan digunakan yaitu;

1. Poster

   Poster ini berukuran A2, ditempel di toko-toko buku dimana telah tersedia tempat khusus untuk penempelan poster. Poster ini ditempel di toko-toko buku dengan maksud agar pengunjung mengetahui bahwa buku tentang permainan tradisional congklak ini telah terbit dan dijual dipasaran. Poster ini ditempel pada saat buku telah diterbitkan dan dipasarkan.

2. *Flag Chain*

   Flag Chain menurut kamus bahasa Inggris adalah rantai bendera. *Flag Chain* disini berfungsi sebagai media promosi untuk menarik perhatian target audiens pada saat buku telah diterbitkan dan dipasarkan, media ini diletakkan dengan cara digantung dilangit-langit toko buku mengingat banyaknya tanda yang biasa digantung untuk menununjukkan pemberitahuan adanya diskon atau buku baru yang telah terbit.

3. Flyer

   Flyer adalah alat yang berfungsi sebagai media promosi untuk menarik perhatian target segmentasi. Penyebaran flyer akan dilakukan ke sekolah-sekolah atau tempat-tempat belajar anak-anak. Flyer dibuat bertujuan untuk memudahkan penyampaian promosi buku tentang permainan tradisional ini.

4. X-*Banner*

   X-*Banner* adalah media promosi yang dapat menyampaikan pesan tentang buku permainan tradisional ini. X-*Banner* akan diletakan di toko-toko buku pada saat buku telah diterbitkan dan dipasarkan. Media ini diletakan dengan cara diberi stand X untuk penyangga *banner* pada saat dipasang disebelah stand buku yang telah disiapkan di toko-toko buku.

5. Pin

   Pin dipilih menjadi salah satu *merchandise* karena khalayak

sasaran gemar memasang pin, baik pada tas, *switter*,atau apapun yang bisa dipasangkan pin.

6. Stiker

Stiker dipilih menjadi salah satu *merchandise* karena khalayak sasaran gemar menempelkan stiker, baik pada buku,pintu, meja belajar, atau apapun yang bisa ditempelkan stiker.

III.1.5. Strategi Distribusi

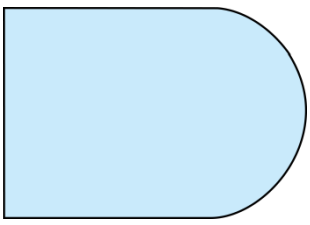
Media utama yang berupa buku ini pada awalnya akan ditawarkan kepada pihak penerbit yang mempunyai potensi dalam menerbitkan buku-buku pengetahuan berupa cerita fiksi ataupun non-fiksi. Toko-toko buku besar seperti Gramedia menjadi target utama dalam pendistribusian buku cerita ini. Penerbit Erlangga ini mempunyai dasar dalam menerbitkan buku-buku yang mempunyai latar belakang dalam ilmu pengetahuan.

Penerbit Erlangga ini mempunyai sebuah group untuk mendistribusikan buku-buku yang telah diterbitkan oleh Penerbit Erlangga selain pendistribusian luar melalui kerjasama dengan toko-toko buku besar seperti Gramedia. Grup ini juga membantu dalam pendistribusian secara online. Sehingga, Penerbit Erlangga melakukan pendistribusiannya melalui toko-toko buku terkemuka dan melalui media *online*.

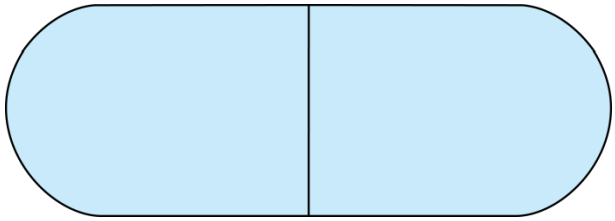
III.2. KONSEP VISUAL

III.2.1. Format Desain

a. Ukuran Buku



Gambar III.1. Bentuk *cover* buku.



Gambar III.2. Bentuk halaman isi buku.

Buku ini berukuran 27 cm x 19 cm. Bentuk buku ini membentuk setengah bagian seperti congklak sehingga saat dibuka halaman isinya membentuk seperti congklak. Pada bagian cover bahan yang digunakan yaitu art paper 240 gram. Dengan ukuran standar untuk buku anak ini diharapkan anak-akan lebih efektif untuk bisa dibawa-bawa.

b. Isi Buku

Kertas isi buku yang digunakan yaitu dengan art paper 150 gram. Pada bagian isi buku akan dijelaskan tentang permainan congklak, nilai-nilai dalam congklak dan manfaat-manfaat dari permainan congklak. Dengan pembagian sub diatas permainan ini akan memudahkan anak mencerna isi buku.

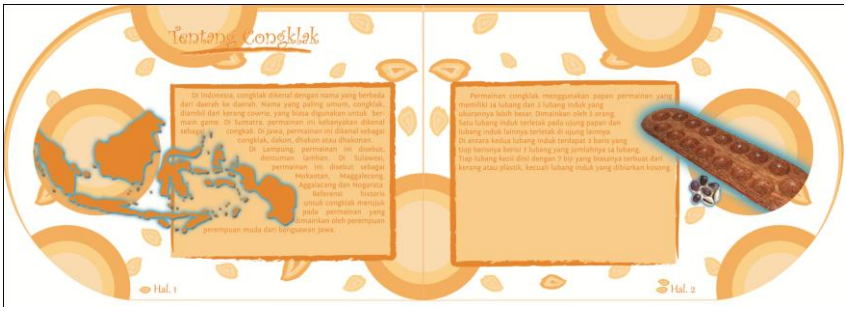
III.2.2. Tata Letak (*Layout)*

Layout ialah mengatur penempatan berbagai unsur komposisi, seperti huruf, teks, garis, bidang, gambar dan lain sebagainya. Beberapa jenis *layout* yaitu *Copy heavy layout*, *Type specimen layout*, *Circus layout*dan *Jumble layout*. *Layout copy heavy* adalah tata letaknya mengutamakan pada bentuk *copy writing* (naskah) atau dengan kata lain komposisi layout didominasi oleh penyajian teks (*copy*). *Type specimen layout*a dalah tata letak media informasi yang hanya menekankan pada penampilan jenis huruf dengan ukuran yang besar. *Circus layout* yaitu penyajian media informasi yang tata letaknya tidak mengacu pada ketentuan baku komposisi gambar visualnya, bahkan kadang-kadang teks dan susunannya tidak beraturan. Dan *Jumble layout* adalah penyajian informasi yang merupakan kebalikan dari *Circus layout,* yaitu komposisi beberapa gambar dan teksnya disusun secara teratur (Nuraini, 2008).

Layout pada media buku ini yang digunakan adalah *Jumble layout* kemudian di rancang sesuai dengan isi buku, baik cover buku maupun isi buku. Tidak dirancang terlalu rumit karena menyesuaikan dengan segmentasi yaitu anak-anak, sehingga di rancang sedemikian rupa sehingga anak-anak dapat membacanya dengan mudah dan nyaman. *Layout* pada teks isi menggunakan *frame* supaya membangun teks agar lebih mudah terbaca.



Gambar III.3. *Cover*.



Gambar III.4. *Layout* isi.



Gambar III.5. *Layout* isi.

III.2.3 Tipografi

a. Curlz MT

Huruf Curzl MT digunakan sebagai judul buku "Ayo Mengenal Congklak" dan sub judul pada isi dalam perancangan media informasi permainan tradisional congklak. Yaitu buku yang berisi mengenai congklak, nilai-nilai dan manfaat congklak. Huruf ini memiliki bentuk huruf kesan unik, hidup dan gerak serta hurufnya yang tinggi dan tipis. Sehingga dapat mewakili karakter pada anak-anak dan konsep buku tentang permainan tradisional.

Jenis huruf yang digunakan;

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # $ % ^ & * ( ) _ + - = \ | ; : ' " , . / <> ? [ ] { }



Gambar III.6. Judul buku

b. Gabriola

Huruf Gabriola digunakan pada sub judul dibagaian cover sub judul yaitu "Tentang Congklak, Nilai-nilai dalam Congklak dan Manfaat Congklak". Huruf ini memiliki karakter tradisional karena bentuk hurufnya yang memiliki lekukan seperti ornament tradisional, sehingga diharapkan dapat menyampaikan kesan tradisional pada pembaca buku ini.

Jenis huruf yang digunakan;

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # $ % ^ & * ( ) _ + - = \ | ; : ' " , . / <> ? [ ] { }

c. Fontin Sans Rg

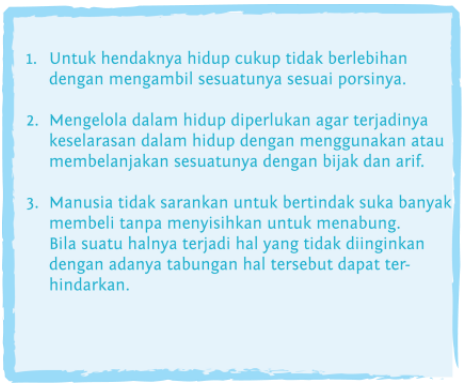
Huruf fontin sans rg digunakan untuk *body* teks pada bagian isi buku. Yang berisi tentang penjelasan tentang congklak, nilai-nilai dan manfaat dalam congklak. Huruf ini memiliki karakter unik, tajamdan sehingga untuk mempertegas tema atau konsep buku ini yang bersegmentasi anak-anak.

Jenis huruf yang digunakan;

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # $ % ^ & * ( ) _ + - = \ | ; : ‘ “ , . / <> ? [ ] { }

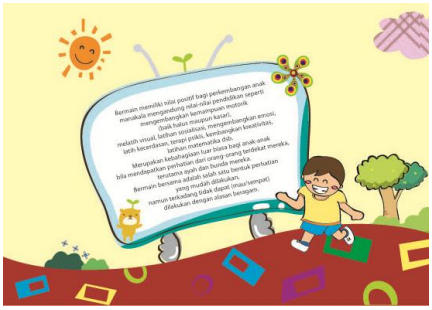


Gambar III.7. *Body* teks

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam pembuatan buku “Ayo Mengenal Congklak” dengan menggunakan fotografi yang mendekat kerealistis dan penggabungan dengan visual vektor ilustrasi yang ditampilkan yaitu bulatan-bulatan seperti lubang-lubang pada congklak dan menampilkan visual ilustrasi biji congklak. Dengan begitu pendekatan ini, maka visual yang akan ditampilkan lebih diterima oleh anak-anak, khususnya anak usia 10-12 tahun.

Berikut ini adalah studi ilustrasi pada buku tentang permainan tradisional congklak;

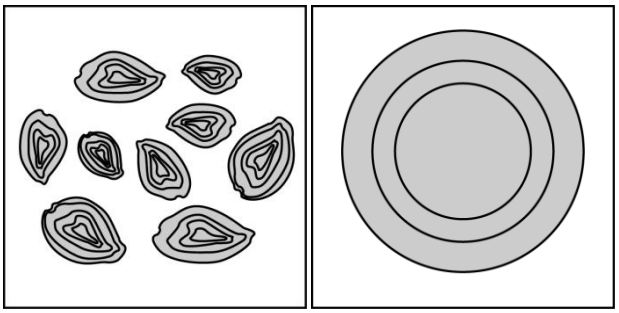


Gambar III.8. Studi ilustrasi

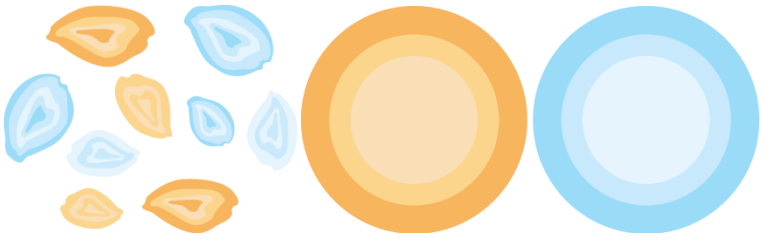
Sumber : http://dewey.petra.ac.id/jiunkpe_dg_20279_12.html



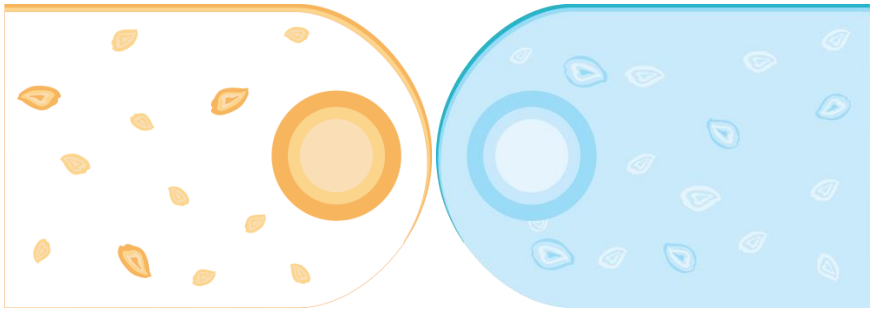
Gambar III.9. Foto 1



Gambar III.10. Sketsa ilustrasi



Gambar III.11. Ilustrasi



Gambar III.12. Ilustrasi aplikasi pada media

Cover

a. ***Talent* (Model)**

Pada tampilan *cover* buku menampilkan ilustrasi sebagian bentuk congklak dan tangan anak. Ilustrasi fotografi ini adalah anak-anak usia sekolah yang sedang mengambil biji congklak dalam lubang besar dan menampilkan fotografi bentuk congklak dan biji congklak. *Setting* dibuatnya fotografi ilustrasi buku ini pun disesuaikan yaitu dengan permasalahan yang ingin disampaikan yaitu mengenai konsep kearifan lokal yang terdapat dalam congklak serta manfaat pada congklak. Oleh karena itu menampilkan ilustrasi tersebut karena ingin memberitahukan bahwa yang terdapat dalam permainan tradisional congklak tersebut yaitu adanya konsep kearifan lokal dan manfaat congklak. Melalui proses editing menggunakan software pada bagian *cover* kemudian dipadukan dengan *layout* berupa tampilan visual bulatan congklak dan biji congklak.



Gambar III.13. Foto 2

b. **Judul Buku (Identitas Visual)**

Pada judul buku "Ayo Mengenal Congklak!" ini menggunakan garis bawah seperti garis yang merupakan visual goresan manual untuk mempertegas judul dan memperkuat karakter seperti yang dilakukan pada anak-anak yaitu menggambar manual. Dan menggunakan warna biru dan coklat untuk mempertegas hurufnya.

Pemilihan kata "Ayo Mengenal Congklak" ini merupakan ajakan untuk anak agar mengenal congklak lebih dalam.



Gambar III.14. Judul Buku

c. **Isi Buku**

Pesan yang disampaikan yaitu mengenai congklak, konsep kearifan lokal dan manfaat congklak. Pesan disesuaikan dengan segmentasi anak-anak dengan menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana yaitu seperti konsep kearifan lokal disederhanakan menjadi nilai-nilai dalam congklak. Visual yang ditampilkan yaitu ilustrasi bulatan-bulatan seperti lubang-lubang pada congklak dan menampilkan visual ilustrasi biji congklak. Dan menampilkan bahasa gambar dengan menggunakan fotografi pada beberapa lubang tersebut yaitu bahasa gambar yang merupakan nilai-nilai dan manfaat congklak. Fotografi yang digunakan pada bagian ilustrasi bulatan-bulatan berupa potongan foto figur seorang anak yang dimaksudkan bahwa konsep kearifan lokal dan manfaat congklak terdapat dalam congklak.

Pada bagian *layout* bagian isi dalam foto figur anak mengilustrasikan tentang konsep kearifan lokal dan manfaat congklak. Serta ditambahkan elemen visual seperti tekstur kertas

supaya membangun teks agar lebih muda terbaca. Tampilan isi diatur dengan seimbang atatu sejajar pada bagian teks dan foto.



Gambar III.15. Foto3.

III.2.5 Warna

Warna merupakan elemen yang penting dalam sebuah rancangan visual yaitu memberi kesan yang mewakili dari sebuah *layout* visual. Untuk itu dalam perancangan buku tentang manfaat permainan tradisional congklak ini digunakan warna yang relevan. Warna biru muda dan coklat muda merupakan warna yang berlawanan sehingga membuat warna menjadi kontras.

C : 71%, M : 14%, Y : 10%, K : 0%.

Warna biru ini digunakan pada latar pada *cover* buku ini. Pemilihan warna biru yang mendominasi *cover* ini agar terkesan cerah. Serta digunakan pada halaman-halaman terakhir dikarenakan disesuaikan dengan materi yang disampaikan yang terkesan lebih segar dan terlihat ceria pada akhirnya.

C : 6%, M : 53%, Y : 100%, K : 0%.

Warna coklat muda kekuningan yang digunakan pada bagian isi buku ini dipilih karena menyesuaikan dengan tema buku ini yaitu tradisional. Sehingga warna coklat muda lebih mendominasi pada bagian-bagian awal isi buku.