

### **BAB III**

#### **DESAIN DAN PERANCANGAN**

#### **1.1 Desain**

##### **1.1.1 Profil TK Darussalam**

TK Darussalam adalah salah satu taman kanak-kanak yang berada di kecamatan mayong tepatnya berada di desa sengonbugel. TK Darussalam berdiri pada tanggal 23 juli 2003 yang awal mula berdirinya dipelopori oleh beberapa tokoh desa karena di desa sengonbugel waktu itu belum mempunyai tempat Pendidikan untuk kanak-kanak.

TK Darussalam beralamat di Jl. Jepara-Kudus Km.20 Desa Sengonbugel RT.03 RW.01 Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara, TK Darussalam merupakan bagian dari Yayasan Darussalam dengan ketua Ibu Rusmi. Adapun nomer ijin operasional TK Darussalam adalah 421.1/00112 TGL18/4/2007 sedangkan untuk status akreditasinya C/ 68,94 TGL 1/8/2007 – 1/8/2012. Tenaga pengajar yang berada di TK Darussalam terdiri oleh siti kartini sebagai guru pengajar sekaligus kepala sekolah dan di bantu 2 guru lainnya yaitu noor kholifah dan fati khumaiyah. Noor kholifah bertugas mengajar di kelas A dan fati khumaiyah di kelas B.

Pada tahun 2020 jumlah siswa yang berada di TK Darussalam ada 30 anak dengan rincian 17 anak laki-laki 13 anak perempuan. TK Darussalam terbagi dalam 2 kelas yaitu kelas A dan kelas B. kelas A untuk anak usia 4 tahun sedangkan untuk kelas B anak usia 5-6 tahun.

#### **Visi dan Misi**

Adapun visi dan misi TK Darussalam adalah sebagai berikut

Visi :

Terwujudnya siswa mandiri, cerdas, kreatif, trampil dan santun dalam berperilaku

Misi :

1. Menumbuh kembangkan sikap disiplin dan bertanggung jawab
2. Menumbuh kembangkan kemampuan yang ada pada siswa

### 3. Meningkatkan wawasan dan ketrampilan pada siswa



Gambar 3. 1 TK Darussalam

Sumber: (Penulis, 2021)

#### 3.1.2 Target audiens

Target audiens adalah orang yang menjadi sasaran yang akan dituju. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) target adalah sasaran atau batas ketentuan yang di tetapkan untuk di capai. Sedangkan audiens merupakan populasi kelompok komunitas kecil yang berbeda-beda, Sebagian besar bisa dipengaruhi kelompoknya.

Adapun target yang menjadi sasaran dari perancangan buku ini di bagi dalam beberapa segmentasi, yaitu:

##### a. Segmentasi geografis

Segmentasi geografis adalah pembagian pasar menjadi beberapa bagian unit yang berbeda. Misalnya: wilayah, negara, provinsi, kota, dan kepulauan. (Suryanto, 2006:21)

Segmentasi geografis TK Darussalam berada di desa Sengonbugel karena terletak di Desa Sengonbugel jadi tidak mungkin segmentasi geografis melebar.

b. Segmentasi demografis

Segmentasi demografis adalah pembagian pasar berdasarkan variabel-variabel pendapatan, jenis kelamin, Pendidikan, jumlah penduduk, usia, pekerjaan, agama, dan kelas soaial. (Suyanto, 2006:22)

- a. Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- b. Pendidikan : Pelajar
- c. Ekonomi : Semua lapisan masyarakat
- d. Target Audiens : Siswa-siswi TK Darussalam

c. Segmentasi psikografis

Segmentasi psikografi merupakan suatu konsumen dengan segmen demografis tertentu yang merespon suatu stimulus pemasaran. Dalam hal ini mengelompokkan pasar berdasarkan gaya hidup, nilai dan kepribadian.

- a. Gaya hidup : Sosial, aktif
- b. Kepribadian : Peduli, bebas
- c. Manfaat : mengenakan permainan yang sudah mulai sedikit terlupakan

3.1.3 Media belajar yang digunakan

TK Darussalam menggunakan beberapa media dalam mendukung proses belajar mengajar setiap hari, berikut media yang digunakan di TK Darussalam:

a. Media audio

Media audio merupakan sebuah media pembelajaran yang mengandung pesan-pesan dalam bentuk auditif (Pendengaran), serta hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio dan kaset.

Untuk pendidikan anak usia dini media ini dapat digunakan untuk memutar sebuah cerita ataupun lagu-lagu untuk anak-anak,

melalui media ini anak suruh untuk mendengarkan atau bahkan meniru cerita atau lagu-lagu yang diputarkan.

b. Media visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Bentuk media visual ialah media grafis dan media proyeksi. Media grafis adalah media visual yang mengkomunikasikan antara fakta dan data yang berupa gagasan atau kata-kata verbal dengan gambar seperti poster, kartun dan komik. Sedangkan media proyeksi adalah media proyektor yang mempunyai unsur cahaya dan lensa atau cermin, misalnya slide atau film strip.

Media visual dalam situasi tertentu lebih baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran, dibandingkan dengan media audio. Khususnya bagi anak usia dini. Dengan menggunakan penglihatannya seorang anak akan dapat mengetahui persis tentang sesuatu yang dipelajari.

c. Media audio visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media ini memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan media lain. Selain mampu menampilkan teks, gerak, suara dan gambar, media audio visual juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah. Bahkan komputer yang disambung dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas.

d. Media lingkungan

Lingkungan merupakan tempat atau suasana (keadaan) yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Artinya, media lingkungan adalah dalam proses pembelajaran anak-



anak dikenalkan atau dibawa kesuatu tempat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya.

Lingkungan disini dapat berupa taman-taman sekolah, perkebunan, dan meseum maupun ke tempat-tempat wisata yang mempunyai nilai-nilai pendidikan didalamnya.

e. Media permainan

Media permainan adalah media yang banyak disukai oleh anak-anak. Permainan adalah suatu benda yang dapat digunakan peserta didik sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak. Pada media permainan memiliki banyak unsur yang baik buat pertumbuhan anak diantaranya unsur Unsur gerak motoric, unsur Afeksi (perasaan), unsur Kognitif (kecerdasan otak), unsur Spiritual (budi pekerti), unsur Keseimbangan

Diantara begitu banyaknya media permainan yang ada di TK Darussalam, penulis akan menuliskan beberapa media belajar yang sering di digunakan. Berikut ini beberapa media belajar yang ada dan masih digunakan di TK Darussalam yaitu:

1. Boneka Tangan

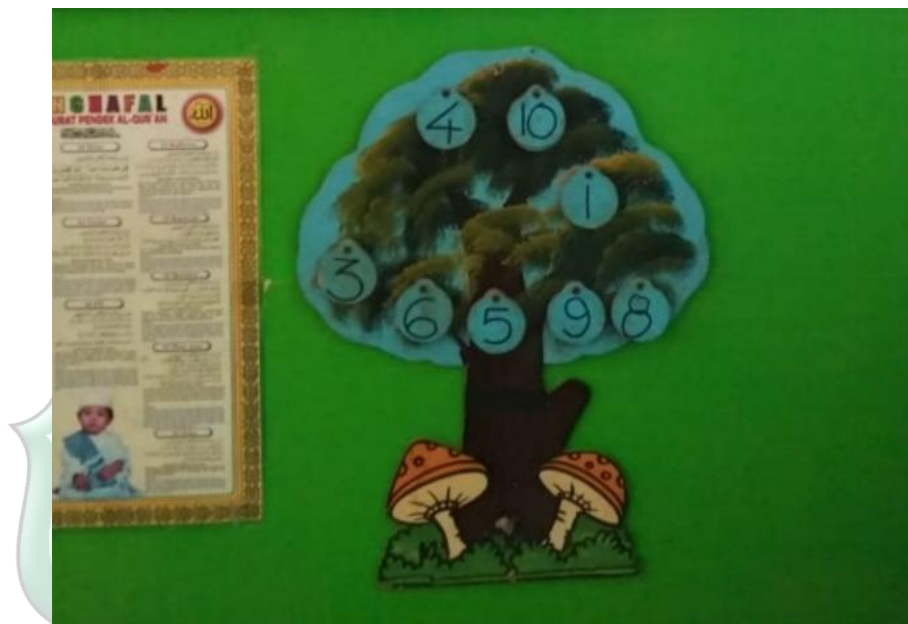


*Gambar 3. 2 Boneka tangan*

Sumber: (Penulis, 2021)

Boneka tangan adalah alat peraga tiruan binatang yang di gunakan untuk membantu proses pembelajaran. Pemanfaatan boneka sebagai alat peraga masih menjadi pilihan guru di TK Darussalam karena melalui boneka, berbicara dengan Gerakan yang mendukung pembelajaran dan mudah diikuti oleh anak.

## 2. Pohong Berhitung



*Gambar 3. 3 Pohon berhitung*

Sumber: (Penulis, 2021)

Pohon berhitung merupakan alat peraga yang berbentuk pohon namun di gunakan untuk mengajari anak bagaimana cara berhitung yang benar. Dengan bentuk yang menarik pohon berhitung juga menjadi alat peraga yang mudah di pahami oleh anak. Dalam pohon berhitung ini terdapat angka dalam bentuk buah

### 3. Lego



*Gambar 3. 4 Lego*

Sumber: (Penulis, 2021)

Lego merupakan salah satu jenis permainan yang ada di TK Drussalam, logo menjadi salah satu sarana pendukung pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan dan kreativitas anak. Karena saat anak bermain lego mereka dituntut untuk berpikir bagaimana membuat sebuah bentuk, Dengan demikian mendorong anak untuk tumbuh cerdas.

### 4. Buah pengenalan huruf



*Gambar 3. 5 Buah pengenalan huruf*

Sumber: (Penulis, 2021)

Buah pengenalan huruf merupakan alat peraga berbentuk buah-buahan yang digunakan untuk mengajarkan anak mengenal huruf dan buah. Buah pengenalan huruf memiliki bentuk yang menarik karena pada bentuk buah terdapat huruf yang juga merupakan huruf pertama dari buah tersebut.

#### 5. Balok peraga Gerakan sholat



*Gambar 3. 6 Balok gerakan sholat*

Sumber: (Penulis, 2021)

Balok gerakan sholat merupakan alat peraga yang berbentuk pose orang sedang sholat. Ini digunakan untuk mengenalkan anak bagaimana cara gerakan sholat. Pada alat peraga ini dibentuk mulai sebelum takbirotul ikhrom sampai salam, jadi dengan itu diharapkan anak mudah mengingat gerakannya.



## 6. Papan rambu rambu



Gambar 3. 7 Papan rambu rambu

Sumber: (Penulis, 2021)

Papan ini digunakan untuk mengenalkan kepada anak berbagai macam jenis rambu rambu dan artinya. Pada alat ini di bentuk seperti rambu rambu yang ada di jalan, jadi dengan itu di harap anak mudah mengingat gerakannya.

## 7. Buku cerita anak



Gambar 3. 8 Buku Cerita Anak

Sumber: (Penulis, 2021)

Buku cerita anak adalah sebuah buku cerita yang di sertai dengan gambar yang berfungsi sebagai dan pendukung cerita yang membantu proses pemahaman terhadap isi buku. TK Darussalam memiliki banyak buku cerita diantaranya buku dengan judul senangnya membantu ibu, asyiknya menolong, aku sayang guru, alhamdulillah Allah menciptakan binatang, dan masih banyak buku lainnya.

#### 3.1.4 Strategi Kreatif

Dalam perancangan buku ini penulis membaginya menjadi 2 meteri yaitu mengenalkan permainan tradisional dan alat-alat apa saja yang perlu digunakan untuk memainkan permainan tradisional. Isi buku yang penulis rancang akan dibuat dengan tulisan yang sederhana. Dengan sederhana di harapkan target audiens akan mudah memahami. Sedangkan untuk menarik minat target audiens penulis menggunakan gambar ilustrasi dengan gaya desain simple atau flat dengan memadukan warna cerah dan gambar kartun. Ilustrasi akan menjadi titik perhatian utama dalam setiap halaman

##### 1. Format desain

Format desain pada buku ilustrasi pengenalan permainan tradisional ini menggunakan ukuran buku A4 dengan ukuran 210mm x 297mm dengan posisi buku potret. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa ukuran tersebut dapat memudahkan penyusunan informasi yang akan disajikan dalam buku, pertimbangan lainnya dengan menggunakan ukuran tersebut perbandingan *ligibility* dalam buku di utamakan sehingga menghindari kebosanan dalam membaca.

##### 2. Tipografi

Tipografi mempunyai kepribadian dan fungsi tertentu. Pemilihan font secara benar dapat menyampaikan pesan maupun karakteristik apa yang mau dirancang. Pada perancangan buku ilustrasi pengenalan permainan tradisional ini menggunakan font yang jelas dan menarik supaya mudah dibaca oleh audiens. Berikut adalah font yang akan digunakan:

f. Planet Earth

**Planet Earth**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890**  
**!@#\$%^&\*()\_+?"'{}|].><,.**

Gambar 3. 9 Tipe Huruf Planet Earth

Sumber: Penulis, 2021

g. Gosmicksans

**Gosmicksans**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890**  
**!@#\$%^&\*()\_+?"'{}|].><,.**

Gambar 3. 10 Tipe Huruf Gosmicksans

Sumber: Penulis, 2021

### 3. Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang digunakan untuk menerangkan sesuatu. Dalam desain ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang mempunyai alur sejarah serta perkembangan yang spesifik (Kusrianto,2007).

Dalam perancangan buku ilustrasi interaktif pengenalan permainan tradisional ini menggunakan gaya gambar kartun, gaya ini digunakan karena banayak dari anak-anak yang menyukai kartun baik

dari bacaan sampai tontonan. Desain di buat menyesuaikan isi dari buku ilustrasi ini yaitu menggambarkan sekumpulan anak yang sedang memainkan permainan tradisional untuk setiap halaman dengan tujuan mengenalkan jenis permainan tradisional dan diikuti gambar alat apa saja yang digunakan untuk memainkan permainan tradisional tersebut.

#### 4. Warna

Salah satu elemen visual yang mudah menarik perhatian dari pembaca adalah warna. Betapa monotonnya desain tanpa kehadiran warna. Apabila pemakaian warna kurang tepat dapat merusak citra, dapat mengurangi keterbacaan dan bahkan dapat menghilangkan keinginan untuk membaca.

pada perancangan buku ilustrasi interaktif pengenalan permainan tradisional untuk melatih motorik anak segi warna yang digunakan cenderung menggunakan warna-warna yang cerah dan juga di sesuaikan dengan isi dari buku ilustrasi supaya pewarnaannya tidak monoton.



Gambar 3. 11 Color Guide Buku Ilustrasi

Sumber: Penulis, 2021

### 3.1.5 5W+1H

Berdasarkan penelitian dapat ditarik kesimpulan “Perancangan buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional di TK Darussalam” yang mempunyai arti merancang buku untuk mengajak anak mengenal beberapa permainan tradisional.

Berdasarkan *what to say* yang diperoleh, berikut kategori acuannya ke dalam 5W+1H:

Table 3. 1 Table 5W+1H

5w+1H	Pertanyaan	Jawaban
<i>What</i>	Apa yang menjadi masalah yang akan dijadikan rujukan untuk pembuatan sebuah media informasi?	Sebagian anak-anak kurang mengetahui jenis-jenis permainan tradisional, hal ini disebabkan karena kurangnya pengenalan permainan tradisional
<i>Who</i>	Siapa target sasaran dalam upaya mengenalkan permainan tradisional?	Anak anak yang bersekolah di TK Darussalam
<i>Why</i>	Mengapa anak-anak sampai tidak mengetahui, dan mengapa anak-anak harus mengetahui permainan tradisional?	Sudah jarang-jarangnya beberapa permainan tradisional dimainkan akhir-akhir ini itu membuat anak-anak kurang mengetahui jenis-jenis permainan tradisional, padahal permainan tradisional memiliki banyak manfaat untuk anak
<i>When</i>	Kapan permasalahan tersebut terjadi?	Yaitu ketika anak-anak sekolah tidak banyak menemukan materi pembelajaran mengenai permainan tradisional seperti



		buku, baik di sekolah maupun di rumah dan media informasi lainnya.
<i>Where</i>	Dimana permasalahan itu terjadi?	Di TK Darussalam, walaupun banyak media pembelajaran, tetapi untuk media pengenalan permainan tradisional di rasa masih kurang.
<i>How</i>	Bagaimana seharusnya solusi pada masalah yang muncul tersebut, ketika anak-anak kurang mengetahui permainan tradisional?	Perlu merancang media pengenalan permainan tradisional yang anak-anak mudah memahaminya

Sumber: *Penulis*, 2021

### 3.1.6 Pemilihan media

Dalam menyampaikan sebuah pesan perlu didukung dengan sebuah media yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan supaya mudah diterima dan dipahami oleh target audiens, pemilihan media pendukung tersebut bertujuan untuk mengetahui kapasitas karya tersebut dalam hal luas.

Berdasarkan pengumpulan data dan analisis data dari objek dalam menerapkan konsep kreatif tentang pengenalan permainan tradisional, perancang memilih media sebagai berikut:

Table 3. 2 Tabel Pemilihan Media

No.	Hambatan	Solusi	Output Luaran
1.	Perlu adanya mengenalkan jenis permainan tradisional	Merancang buku ilustrasi sebagai media pengenalan permainan tradisional	Buku ilustrasi

	kepada anak-anak TK Darussalam	untuk anak-anak TK Darussalam	
2.	Pada pembelajaran perlu adanya media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran tersebut	Membuat 3 karakter anak yang sedang memainkan permainan tradisional untuk di jadikan boneka tangan	Boneka tangan
3.	Adanya banyak media yang dapat digunakan untuk mengenalkan permainan tradisional terutama media yang di sukai anak-anak	Merancang desain stiker dengan tema permainan tradisional	stiker
4.	Kurang adanya desain media pendukung berupa kaos	Merancang T-shirt dengan gambar permainan tradisional yang sudah ada	T-shirt
5.	Anak-anak lebih menyukai permainan dari pada membaca, maka dari itu perlunya mengenalkan permainan tradisional dengan sebuah permainan	Membuat permainan puzzle dengan gambar permainan tradisional	puzzle

6.	Untuk mengenalkan permainan tradisional di depan publik tentu perlu adanya sebuah media yang tepat	Merancang desain x-banner yang lebih menarik target audience	x-banner
7.	Melatih kreativitas dan seni anak merupakan kegiatan pembelajaran yang di lakukan di taman kanak-kanak	Merancang buku mewarnai dengan ilustrasi yang bertema permainan tradisional.	Buku mewarnai
8.	Kebiasaan melipat halaman buku sebagai tanda terakhir halaman tersebut di baca dapat menyebabkan buku tersebut mudah rusak	Membuat media pembatas buku dengan desain ilustrasi anak-anak yang sedang bermain permainan tradisional.	Pembatas buku
9.	Untuk mendukung proses belajar anak terutama dalam hal mewarnai, perlu adanya tempat yang menarik untuk menampung alat alat yang digunakan proses pembelajaran	Merancang desain yang di tempelkan di atas kotak crayon dengan gaya flat.	Tempat crayon
10.	Banyaknya media pendukung yang bisa digunakan untuk mengenalkan permainan tradisional	Membuat setiker Nama dengan menggunakan tema permainan tradisional sebagai karakternya	Setiker Nama

	pada anak TK tapi belum di gunakan di TK Darussalam		
--	---	--	--

Sumber: *Penulis*, 2021

### 3.1.7 Strategi perancangan

#### a. Strategi umum

Dalam perancangan buku ilustrasi interaktif pengenalan permainan tradisional untuk melatih motorik halus anak ini penulis melakukan pendekatan kepada objek yang diteliti. Pendekatan ini dilakukan untuk mengetahui seperti apa keadaan objek yang diteliti, untuk menemukan masalah serta solusi yang tepat. Dari data yang didapat tersebutlah yang di jadikan brief dalam merancang buku ilustrasi interaktif pengenalan permainan tradisional untuk melatih motorik halus anak.

Adapun konsep yang dilakukan ini bertujuan untuk mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak melalui sebuah buku. Karna targetnya anak-anak maka digunakan Teknik ilustrasi kartun supaya anak-anak lebih tertarik dan mudah memahami apa yang ingin disampaikan

#### b. Strategi verbal

Strategi verbal dilakukan dengan cara menggali data sehingga dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam perancangan ini. Pertama yang dilakukan adalah dengan melakukan wawancara kepada narasumber yaitu ibu sti kartini selaku kepala sekolah TK Darussalam dan ibu faith khumaiyah selaku guru TK Darussalam.

Setelah mendapatkan beberapa informasi tentang objek dan subjek maka data dipilih dan diolah sehingga ditetapkan menggunakan bahas Indonesia yang sederhana agar mudah dipahami oleh anak-anak.

### c. Strategi visual

Materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran ini adalah mengenalkan beberapa permainan tradisional mulai dari permainan yang tidak menggunakan alat sampai permainan yang menggunakan alat yang di sajikan dalam bentuk buku. Sehingga di harapkan anak dapat lebih mengenal permainan tradisional sukur-sukur anak-anak dapat memainkannya.

Penyajian gambar dalam buku ilustrasi ini menggunakan gambar yang sederhana supaya anak-anak mudah untuk memahaminya, selaian itu pewarnaan dengan menggunakan warna-warna yang cearah dapat menambah kesan menyenangkan dengan tujuan agar lebih menarik bagi audiens untuk membacanya.

### 3.1.8 Media berkarya

Dalam proses pembuatan karya diperlukan alat dan bahan, dimana bahan merupakan perlengkapan yang dapat berkurang jumlahnya dan habis. Sedangkan alat merupakan benda yang digunakan untuk mempermudah pembuatan sebuah karya. Sehingga hal tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan

#### a. Bahan

Pada proses perancangan buku ilustrasi ini penulis memerlukan bahan berupa kertas. Kertas adalah bahan yang memiliki bentuk tipis dan rata yang dihasilkan dari serat pohon. Pada perancangan ini bahan digunakan untuk membuat sket. Adapun kertas yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah jenis kertas HVS 80gram yang berukuran A4 dengan merk Sinar Dunia.

#### b. Alat

Alat merupakan benda yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan, pada perancangan ini penulis menggunkan dua alat yaitu perangkat keras dan perangkat lunak



## 1. Perangkat keras

Alat yang digunakan dalam proses pembuatan buku ilustrasi ini adalah pensil 2B, penghapus, yang digunakan untuk membuat sket. Selain itu penulis juga menggunakan perangkat keras komputer yang digunakan untuk mempermudah perancangan, Adapun komputer yang digunakan adalah Komputer Ryzen 5 dengan system operasi windows 10. Untuk mendukung penggunaan komputer penulis menggunakan mouse dan keyboard guna menjalankan kursor dan mengetik pada komputer. Keyboard yang digunakan adalah merk *fintech* dengan seri MK-883 sedangkan mouse yang digunakan merupakan merk *Macro Optical*

## 2. Perangkat lunak

Perangkat lunak yang digunakan pada pembuatan buku ilustrasi adalah Corel Draw X7, ini digunakan untuk mengubah sket dari manual ke digital supaya gambar lebih menarik dan juga memiliki resolusi yang baik. Selain digunakan untuk mendigitalkan gambar corel draw juga digunakan untuk membuat layout buku

## 1.2 Perancangan

### 1.2.1 Karya utama

#### Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi merupakan buku yang menampilkan sebuah visualisasi dari sebuah tulisan dengan Teknik gambar, lukisan atau fotografi. Ilustrasi pada sebuah buku diharapkan membuat pembaca merasa tidak sedang membaca buku sejarah dan juga membuat pembaca mudah memahami apa yang ingin disampaikan oleh penulis.

#### a. Alasan pemilihan media

Buku merupakan alat pembelajaran yang cukup efektif dan mudah dipahami oleh anak-anak, Ketika buku ilustrasi dijadikan media pengenalan permainan tradisional kepada anak-anak maka akan

lebih menarik, karena dengan gambar anak akan mudah mengingat dan memahami apa yang disampaikan dalam isi sebuah buku.

b. Studi Visual

Berdasarkan pengamatan terhadap objek yang telah dilakukan, terdapat beberapa indikator yang menjadi dasar dalam perancangan buku ilustrasi interaktif pengenalan permainan tradisional untuk anak-anak. Indikator yang sudah didapatkan dapat dijabarkan dalam table berikut:

Table 3. 3 Indikator dasar perancangan buku ilustrasi

KARAKTER	ILUSTRASI	TIPOGRAFI
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lucu</li> <li>• Ceria dan menyenangkan</li> <li>• Ekspresif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kartun</li> <li>• Dekoratif</li> <li>• Warna cerah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sans serif</li> <li>• Dekoratif</li> <li>• playful</li> </ul>

Sumber: (Penulis, 2021)

Berdasarkan table diatas dapat disimpulkan bahwa anak-anak lebih cenderung menyukai karakter yang lucu, ceria dan ekspresif dengan menggunakan warna-warna yang cerah dan anak-anak juga menyukai hal-hal yang dekat dengan sekitar mereka misalnya kartun yang biasa mereka tonton atau bahan bacaan sehari-hari.

c. Konsep perancangan

Permainan tradisional merupakan permainan yang berkembang disebuah daerah biasanya dimainkan anak-anak dengan menggunakan alat-alat yang sederhana atau yang ada di daerah tersebut, namun akhir-akhir ini permainan tradisional sudah jarang dikenal oleh anak. Meskipun anak-anak sekarang masih sedikit memainkan permainan tradisional namun di rasa perlu untuk mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak khususnya mereka yang masih duduk di

bangku kanak-kanak, maka dari itu di perlukan media untuk mengenalkan permainan tradisional tersebut ke anak-anak

Konsep pengenalan permainan tradisional ini dalam bentuk buku ilustrasi. Buku ini memiliki ilustrasi permainan tradisional seperti permainan layang-layang, dakon, setinan, balap karung, balap batok, engklik, egrang, pletokan, boinan, dan betengan. Karena target audeinsnya adalah anak-anak Tk yang mereka semua belum bisa membaca dengan baik, maka buku dibuat dengan sedikit teks bacaan dan cenderung mengenalkan permainan tradisional lewat gambar. Selain mengenalkan permainan tardisional nantinya juga bisa mengajarkan anak untuk menulis, menggambar, berhitung, dan mewarnai.

d. Sketsa

Sketsa adalah suatu gambar yang masih kasar atau belum selesai yang dibuat untuk mengawali sebuah lukisan ataupun perancangan yang lain, berikut ini adalah beberapa sketsa yang akan di masukan ke dalam perancangan buku ilustrasi



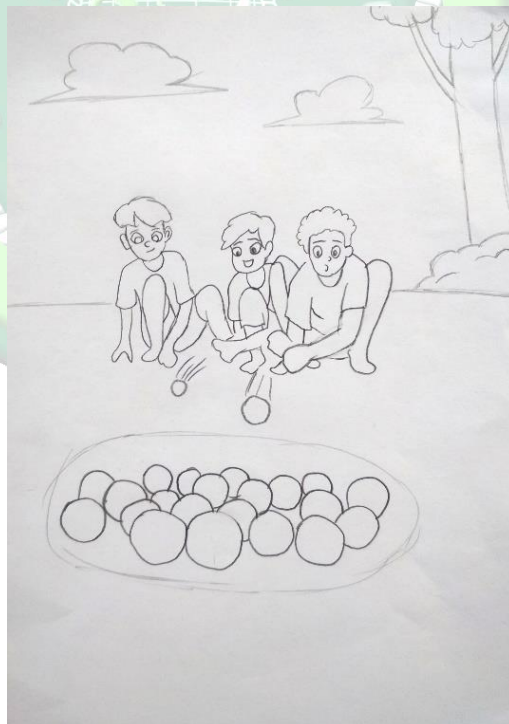
Gambar 3. 12 sketsa permainan layang-layang

Sumber: *Penulis,2021*



Gambar 3. 13 sketsa permainan dakon

Sumber: *Penulis,2021*



Gambar 3. 14 sketsa permainan setinan

Sumber: *Penulis,2021*



Gambar 3. 15 sketsa permainan balap karung

Sumber: *Penulis,2021*



Gambar 3. 16 sketsa permainan balap batok

Sumber: *Penulis,2021*





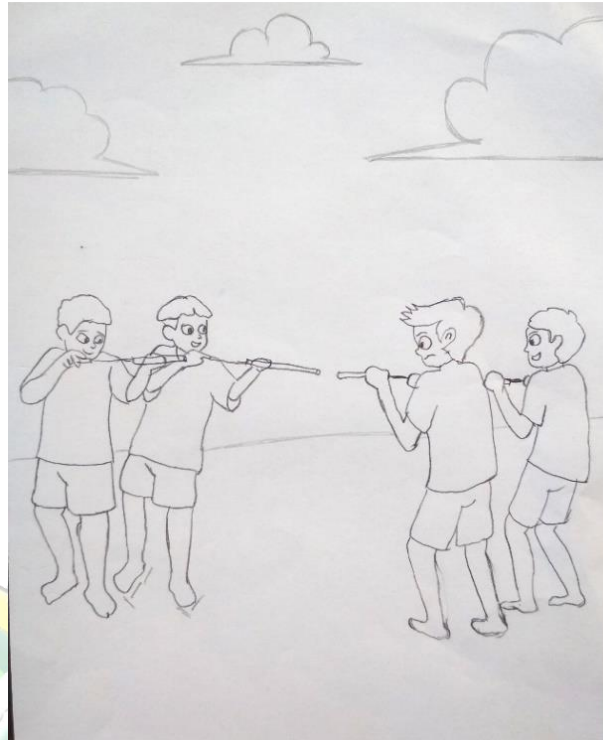
Gambar 3. 17 sketsa permainan engklek

Sumber: *Penulis,2021*



Gambar 3. 18 sketsa permainan egrang

Sumber: *Penulis,2021*



Gambar 3. 19 sketsa permainan badminton

Sumber: *Penulis,2021*



Gambar 3. 20 sketsa permainan bekelan

Sumber: *Penulis,2021*



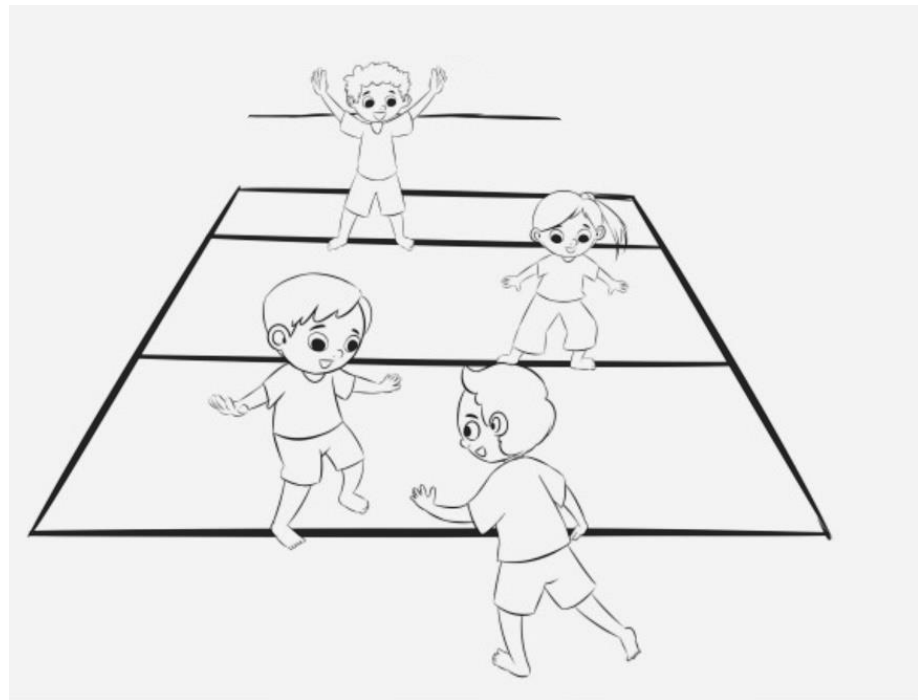
Gambar 3. 21 sketsa permainan Boinan

Sumber: *Penulis,2021*



Gambar 3. 22 sketsa permainan batengan

Sumber: *Penulis,2021*



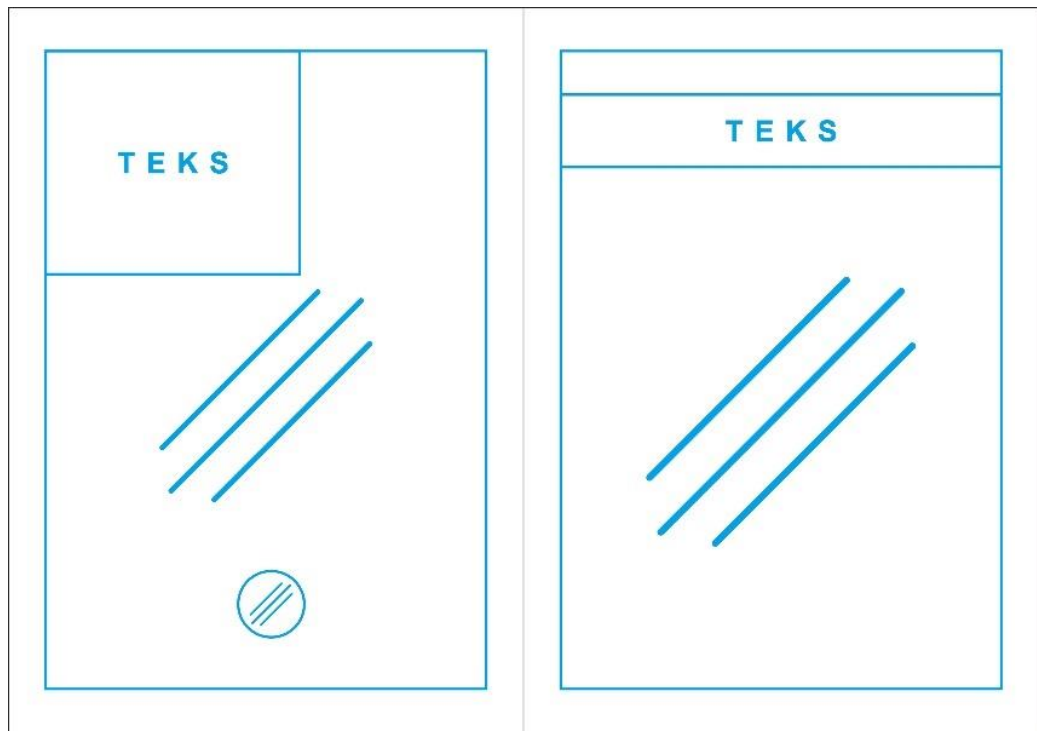
Gambar 3. 23 sketsa permainan grobak sodor

Sumber: *Penulis,2021*

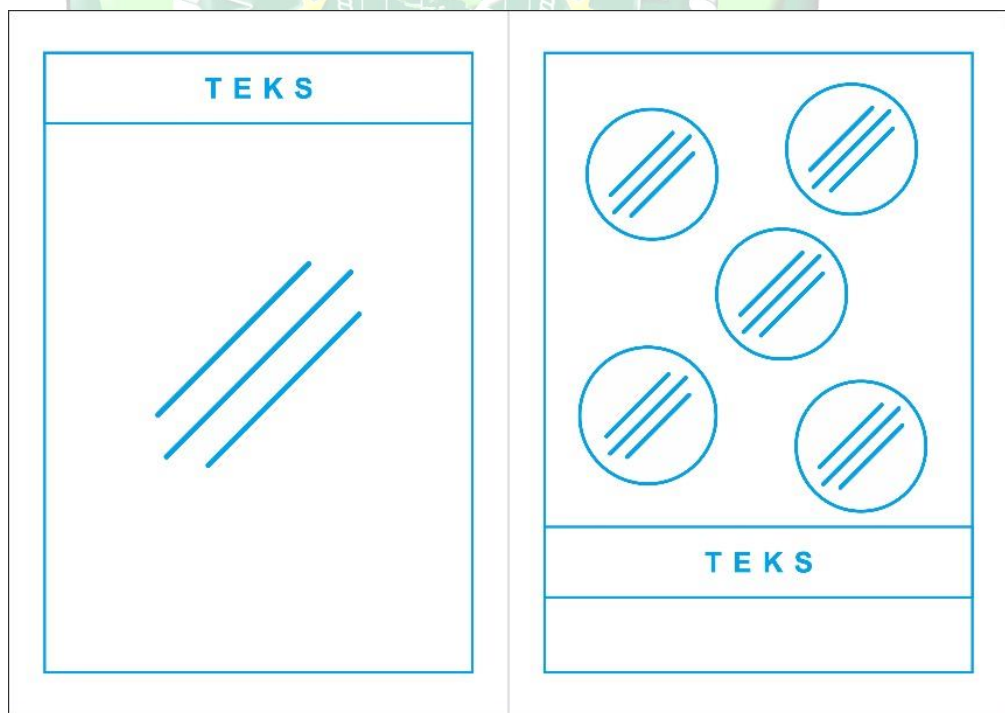
e. Layout

Layout merupakan pengaturan huruf dan visual pada sebuah cetakan atau halaman elektronik agar seluruh informasi dapat terbaca dengan jelas dan menarik. karena itu layout adalah salah satu tahapan terpenting dalam proses pembuatan sebuah buku ataupun desain.

Berikut ini adalah layout yang akan di terapkan pada buku ilustrasi



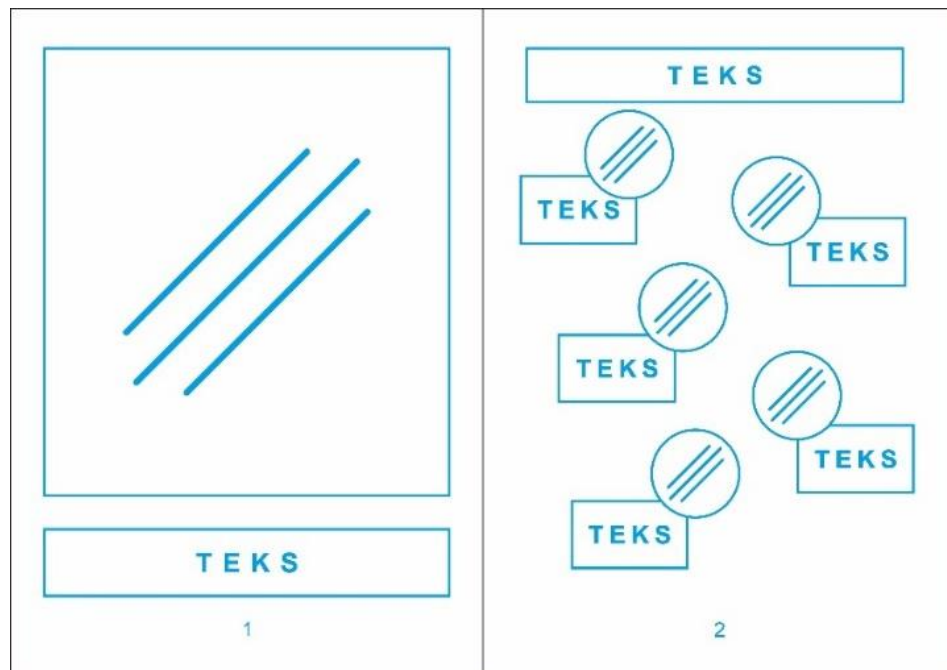
Gambar 3. 24 Layout Cover

Sumber: *Penulis*,2021

Gambar 3. 25 Layout sub cover

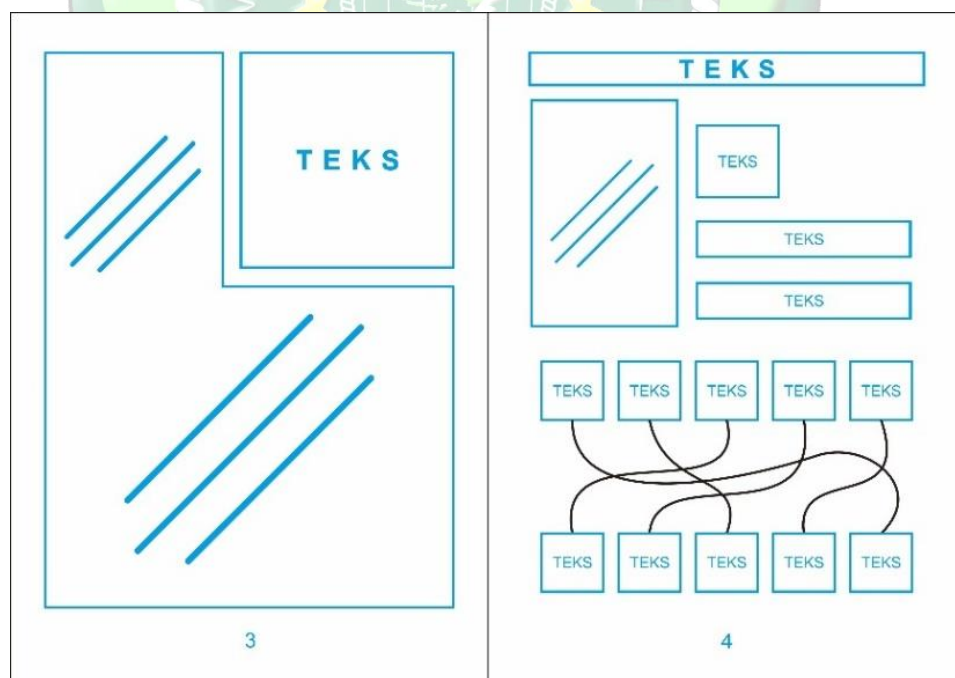
Sumber: *Penulis*,2021





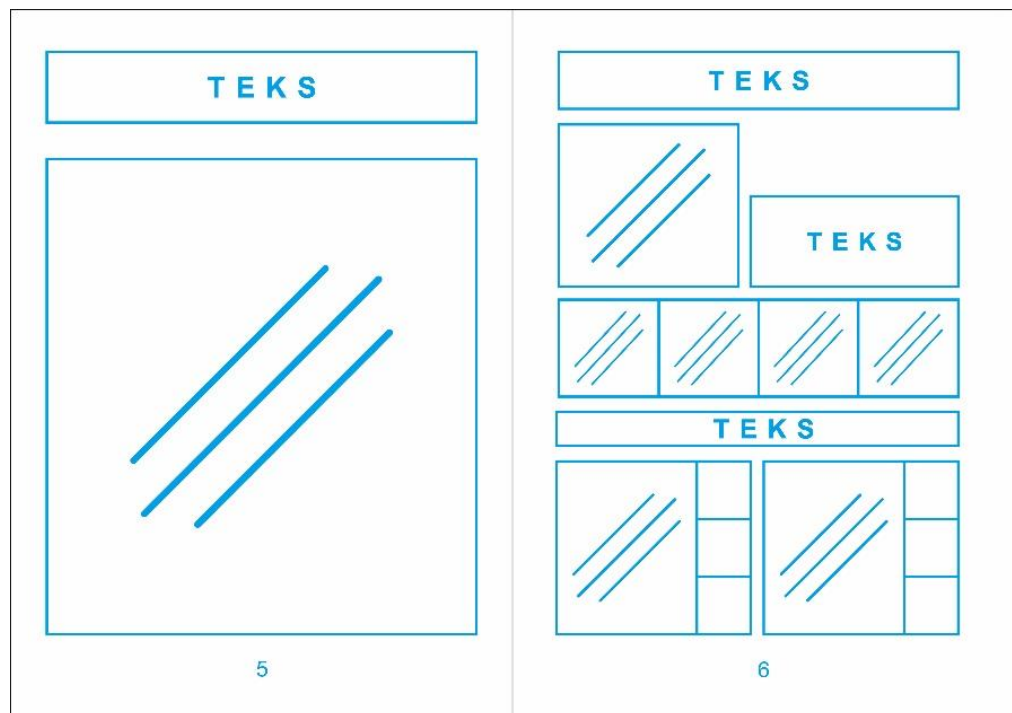
Gambar 3. 26 Layout halaman 1&2 buku ilustrasi

Sumber: *Penulis*,2021



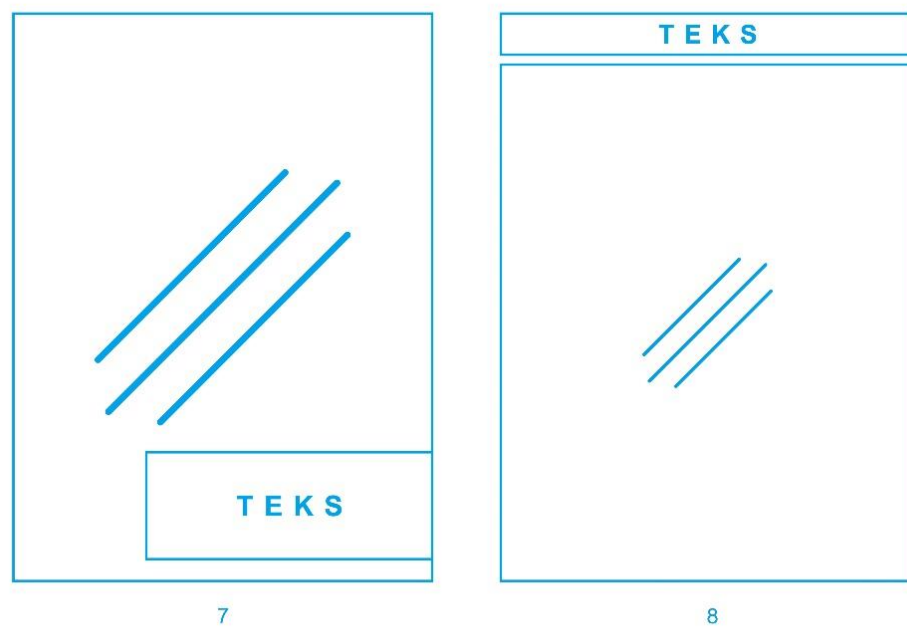
Gambar 3. 27 Layout halaman 3&4 buku ilustrasi

Sumber: *Penulis*,2021



Gambar 3. 28 Layout halaman 5&6 buku ilustrasi

Sumber: *Penulis,2021*

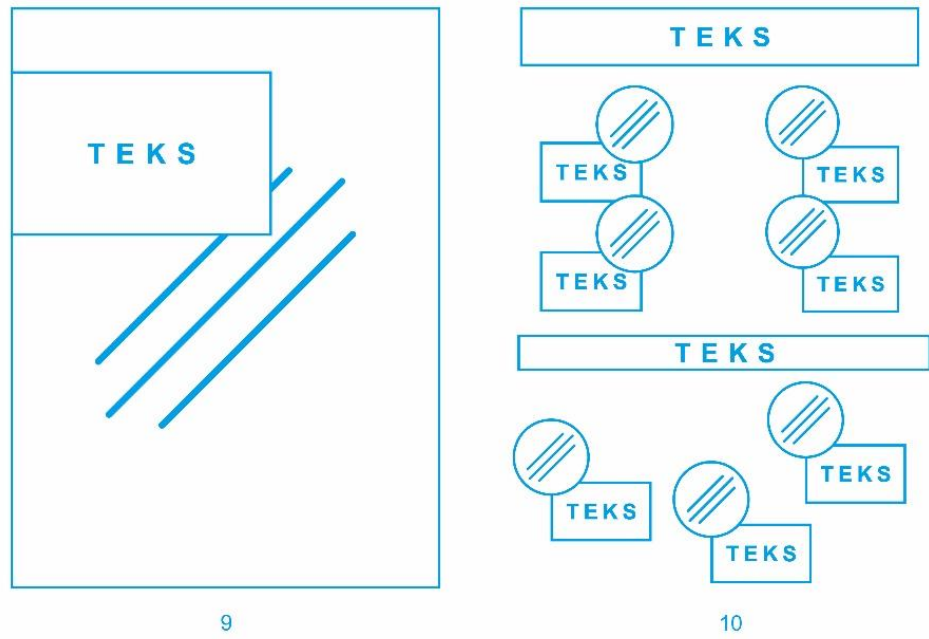


7

8

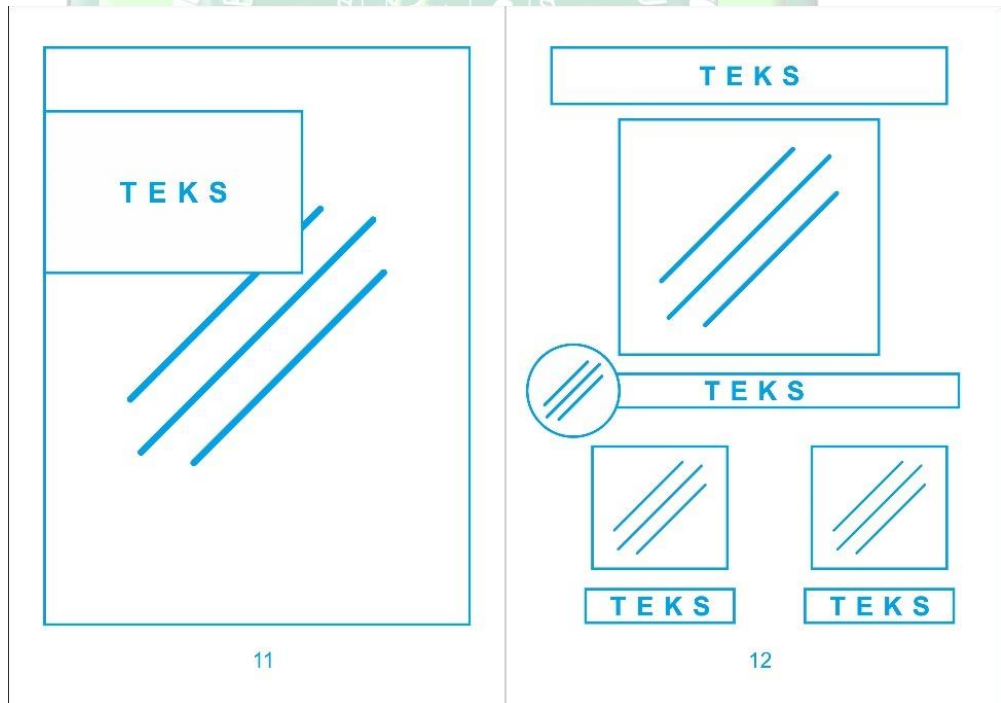
Gambar 3. 29 Layout halaman 7&8 buku ilustrasi

Sumber: *Penulis,2021*



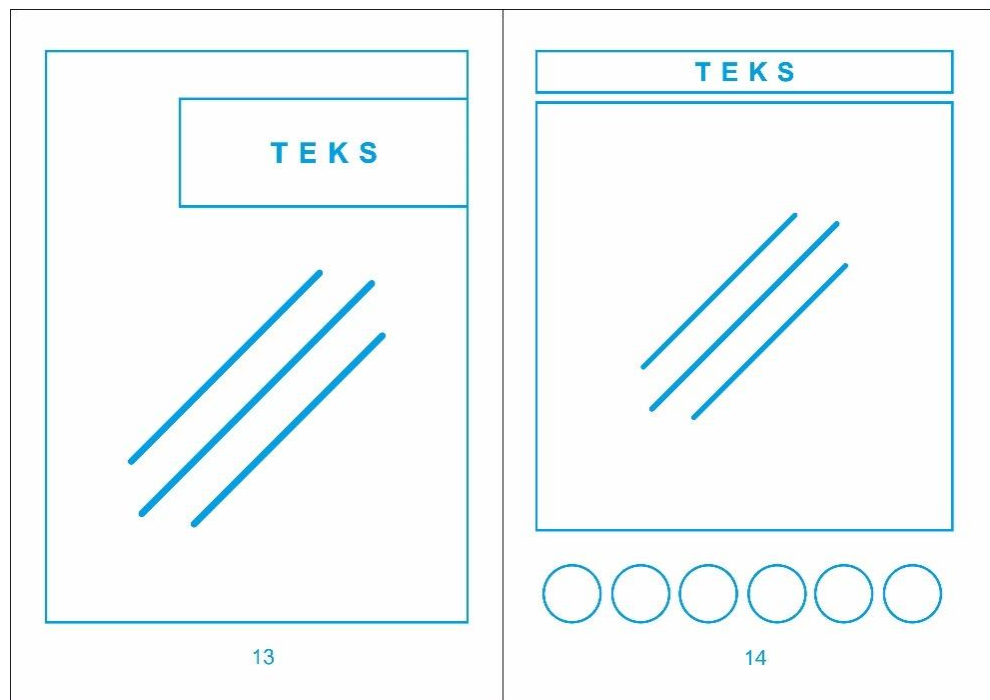
Gambar 3. 30 Layout halaman 9&10 buku ilustrasi

Sumber: *Penulis*,2021



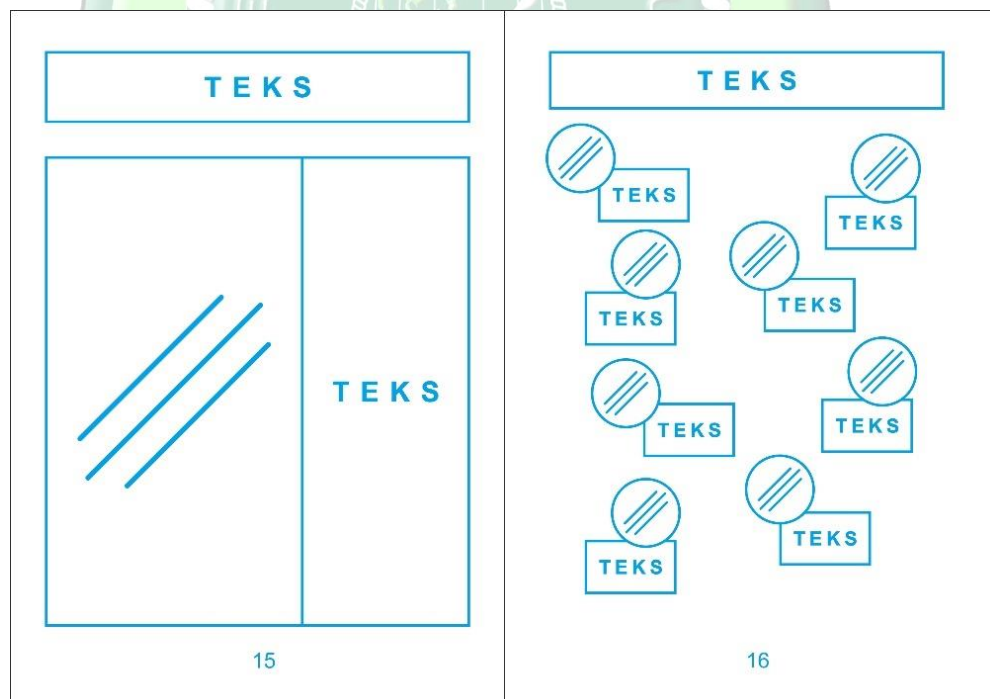
Gambar 3. 31 Layout halaman 11&12 buku ilustrasi

Sumber: *Penulis*,2021



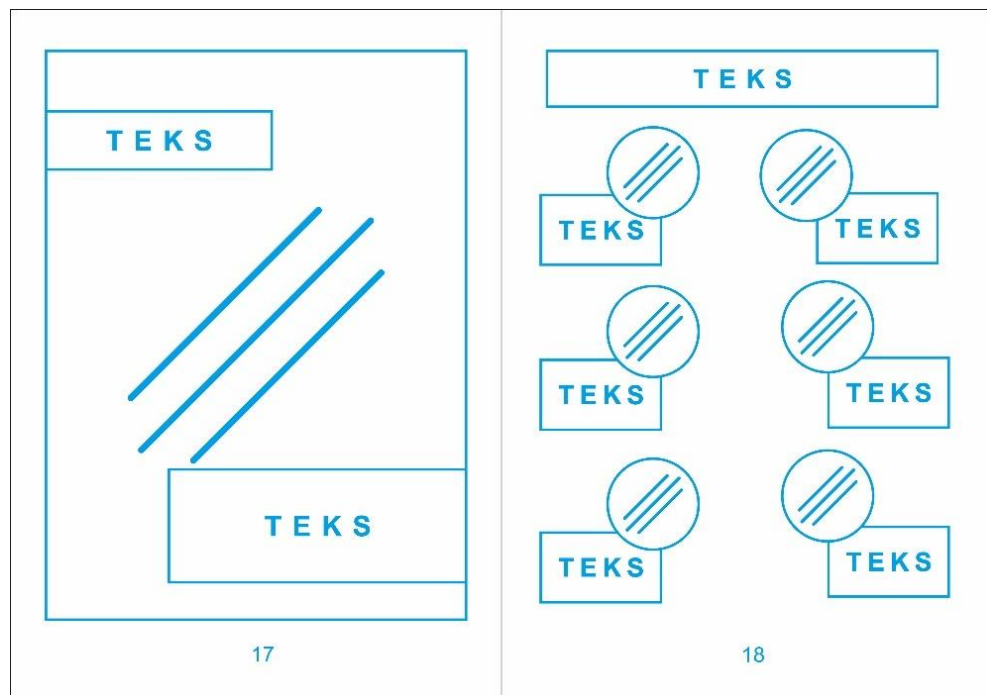
Gambar 3. 32 Layout halaman 13&14 buku ilustrasi

Sumber: Penulis,2021



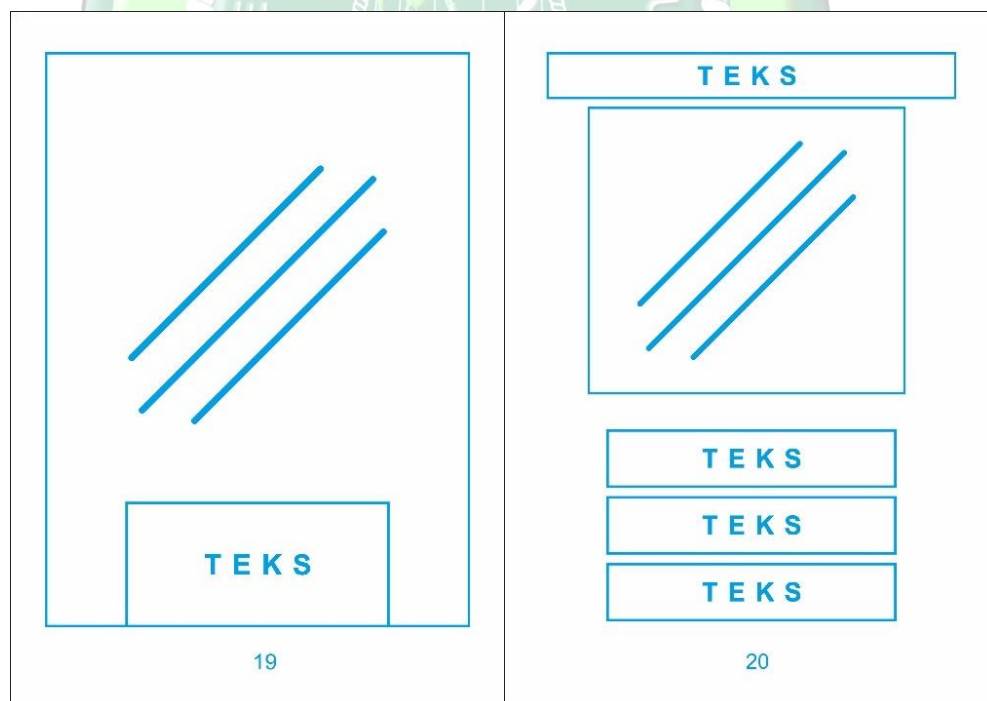
Gambar 3. 33 Layout halaman 15&16 buku ilustrasi

Sumber: Penulis,2021



Gambar 3. 34 Layout halaman 17&18 buku ilustrasi

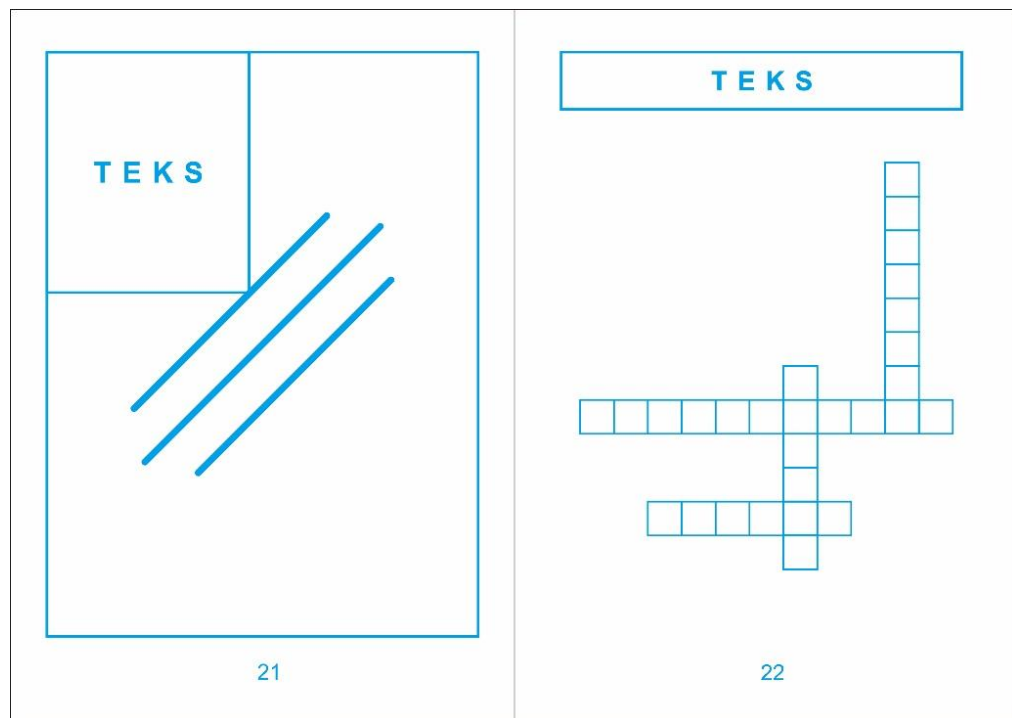
Sumber: Penulis,2021



Gambar 3. 35 Layout halaman 19&20 buku ilustrasi

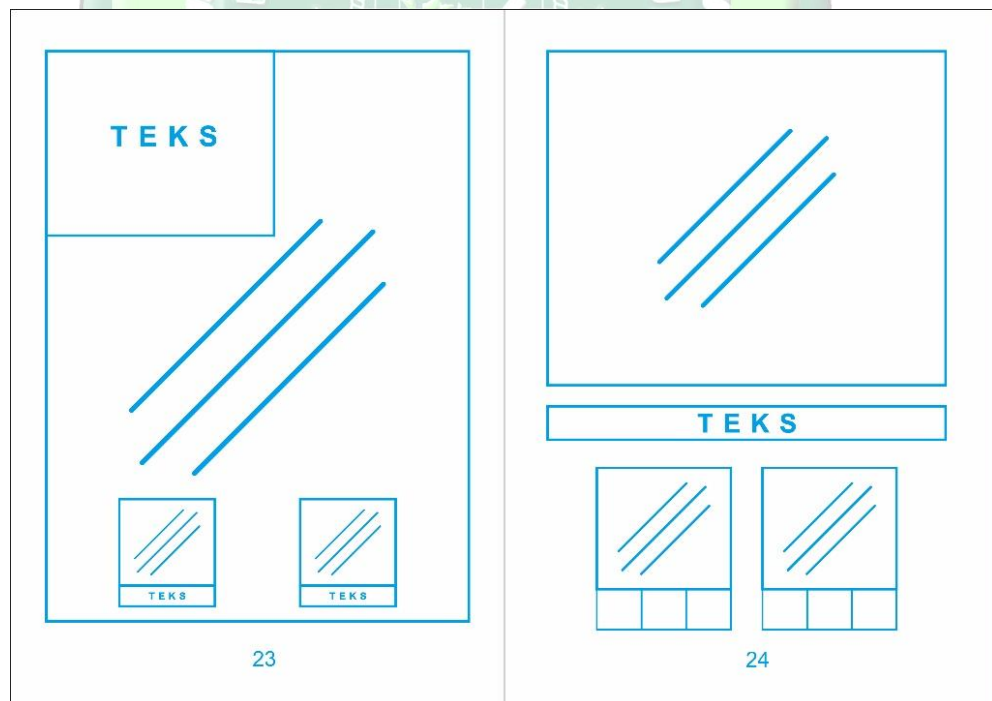
Sumber: Penulis,2021





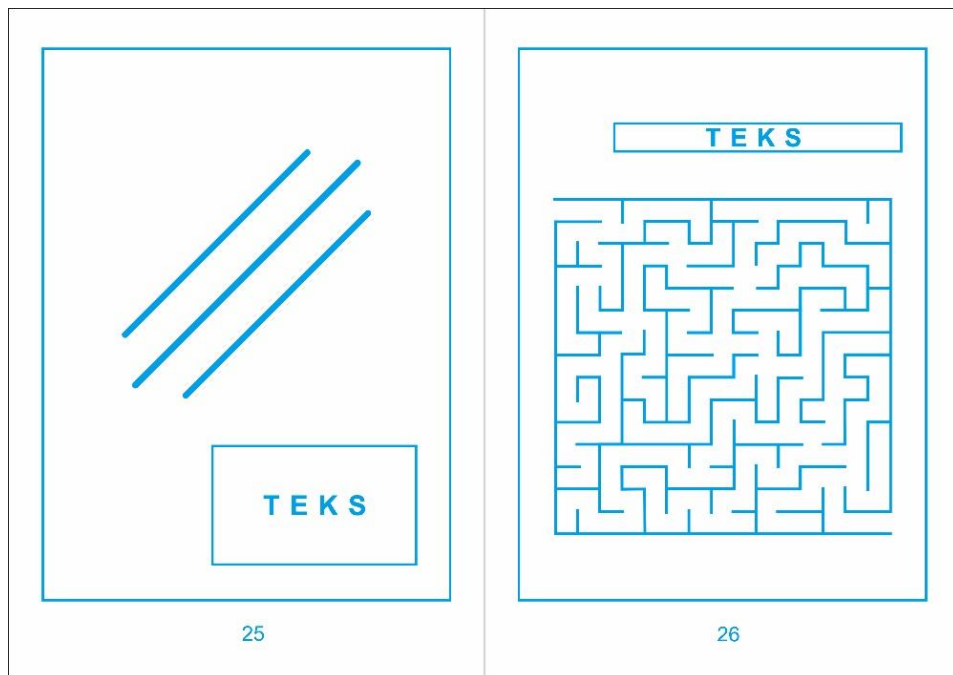
Gambar 3. 36 Layout halaman 21&22 buku ilustrasi

Sumber: *Penulis,2021*



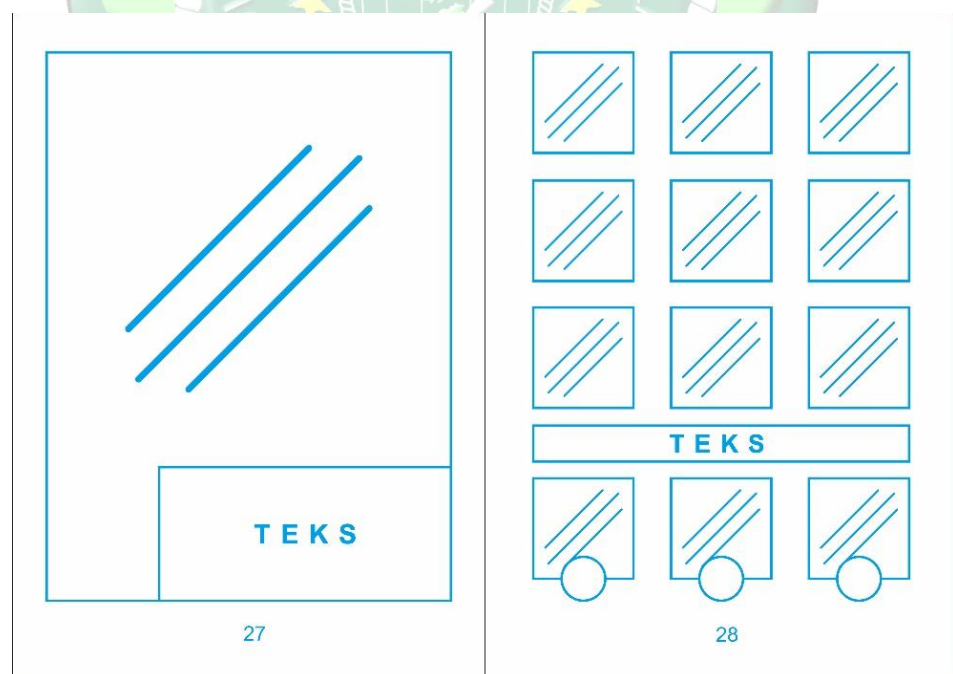
Gambar 3. 37 Layout halaman 23&24 buku ilustrasi

Sumber: *Penulis,2021*



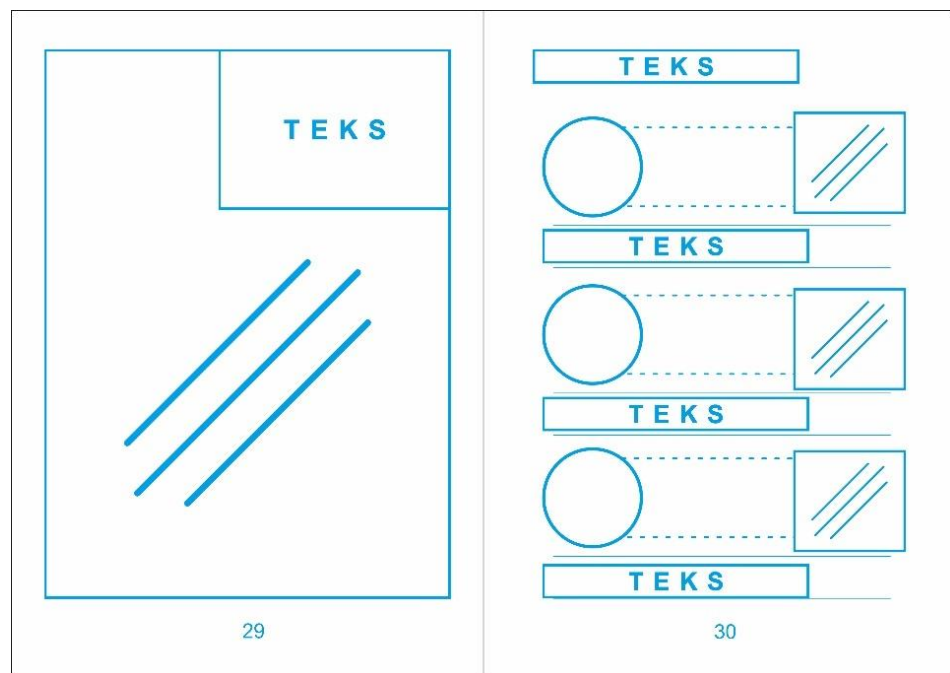
Gambar 3. 38 Layout halaman 25&26 buku ilustrasi

Sumber: *Penulis,2021*



Gambar 3. 39 Layout halaman 27&28 buku ilustrasi

Sumber: *Penulis,2021*



Gambar 3. 40 Layout halaman 29&30 buku ilustrasi

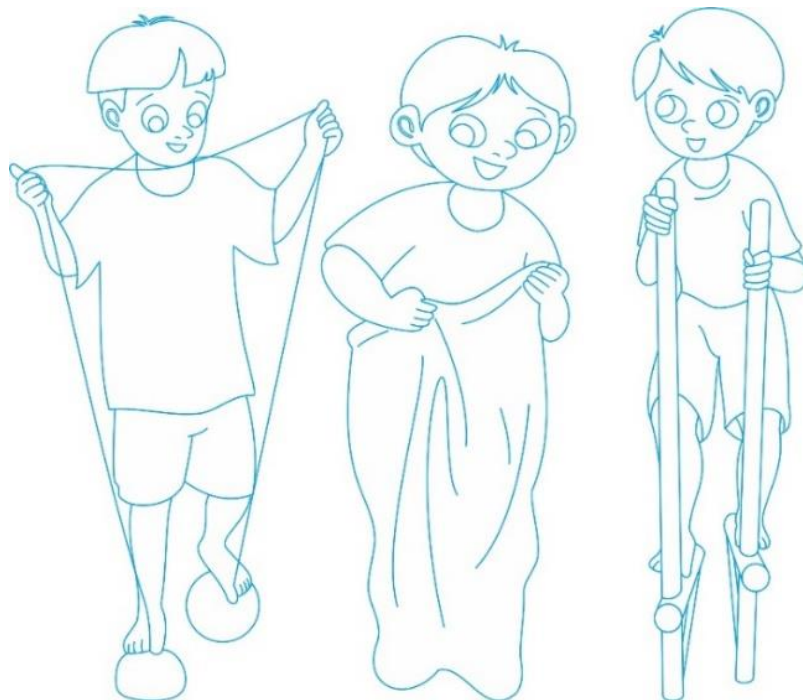
Sumber: *Penulis,2021*

### 1.2.2 Media pendukung

Pemilihan media pendukung memiliki peranan yang sangat penting sebagai pendukung penerapan media utama pengenalan permainan tradisional. Berikut adalah pemilihan dan perancangan desain media pendukung buku ilustrasi interaktif pengenalan permainan tradisional untuk melatih motorik halus anak di TK Darussalam.

#### a. Boneka Tangan

Boneka tangan merupakan tiruan bentuk manusia dan bentuk binatang. Jadi sebenarnya boneka merupakan salah satu model perbandingan. Dalam penggunaan boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan.



*Gambar 3. 41 karakter boneka tangan*

Sumber: *Penulis, 2021*

#### 1. Alasan memilih media

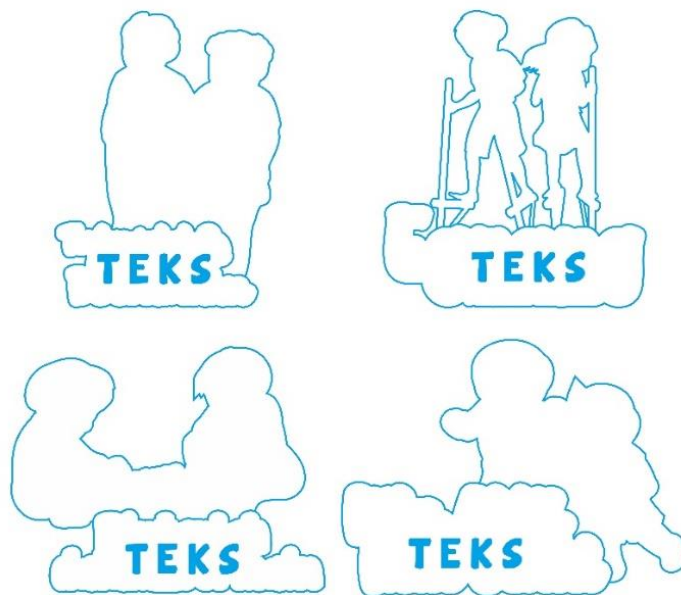
Boneka tangan merupakan media pembelajaran yang cukup efektif, boneka juga sebagai perantara alat komunikasi, menangkap daya pikir anak, mengembangkan daya visualnya serta anak dapat berimajinasi dengan senangnya dia belajar

#### 2. Konsep

Boneka tangan terdiri dari tiga karakter anak yang sedang memainkan permainan tradisional dengan ukuran tinggi 30cm dan menggunakan bahan kain fanel. Konsep Boneka mengusung tema permainan tradisional dengan menggunakan 3 karakter yang sedang memainkan permainan tradisional seperti egrang, balap karung, dan balap batok.

#### b. Stiker

Stiker merupakan suatu media informasi visual yang berupa lembaran kertas kecil yang ditempelkan, Stiker juga bersifat fleksibel.



Gambar 3. 42 Stiker

Sumber: Penulis,2021

1. Alasan memilih media

Stiker merupakan media yang terjangkau dan mudah diaplikasikan (ditempel dimana saja) sehingga dapat digunakan sebagai sebuah media pendukung

2. Konsep

Dalam konsep ini terdiri dari elemen gambar dan tagline yang diaplikasikan dalam media stiker. Konsep stiker mengusung tema permainan tradisional dengan menggunakan tagline “ayo dolanan” agar mudah di ingat dan bersifat mengajak. Gambar yang diterapkan pada stiker menunjukkan gambar anak-anak yang sedang bermain balap karung dan desain dibuat dengan menggunakan perpaduan warna cerah untuk menarik perhatian target audiens.

c. *T-shirt*

*T-shirt* merupakan pakian sederhana yang ringan dan bisa dipakai kemana saja, *T-shirt* juga bisa digunakan sebagai salah satu media pendukung pengenalan permainan tradisional kepada anak-anak





Gambar 3. 43 layout T-shirt

Sumber: Penulis,2021

#### 1. Alasan memilih media

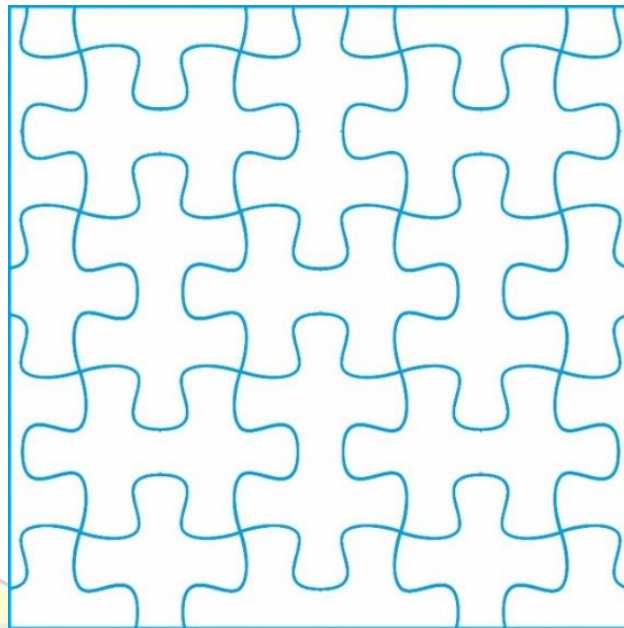
*T-shirt* merupakan salah satu kebutuhan primer pada manusia sehingga mudah di buat untuk menjadi sebuah midia pendukung dalam pengenalan permainan tradisional ini karena *T-shirt* sendiri sebagai pakaian yang bisa digunakan sehari-hari

#### 2. Konsep

Desain *T-shirt* sebagai media pendukung tidak lepas dari konsep desain ceria. Dengan menambahkan gambar permainan ularnaga dapa *T-shirt* yang memiliki warna dasar putih serta di tambah kata ayo

#### d. Puzzle

Puzzle adalah sebuah permainan teka-teki yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. Puzzle biasa terbuat dar i papan dengan sebuah gambar yang terpotong-potong pada bagian atasnya, puzzle juga dapat melatih konsentrasi, ketelitian serta kesabaran bagi pemainnya.



*Gambar 3. 44 layout Puzzle*

Sumber: *Penulis,2021*

1. Alasan memilih media

Puzzle dipilih karena merupakan salah satu media pendukung yang efektif untuk system pembelajaran ataupun pengenalan permainan tradisional, karena puzzle terbuat dari papan jadi puzzle memiliki sifat yang tidak mudah rusak dan cocok digunakan untuk anak, selain itu pula juga dapat melatih konsentrasi, ketelitian serta kesabaran bagi anak-anak.

2. Konsep

Konsep yang dirancang pada puzzle ini tentunya tidak lepas dari gambar permainan tradisional, gambar permainan tradisional ini nantinya akan di potong menjadi 4 sampai 6 bagian supaya anak-anak tidak sulit untuk menggabungkannya Kembali.

e. X-banner

X-banner adalah sebuah media penyampaian pesan yang berupa lembaran memanjang yang memiliki tiang di belakangnya x-banner juga mudah untuk dibongkar dan dipindahkan ke lokasi lain yang di inginkan.



Gambar 3. 45 layout x-banner

Sumber: *Penulis*,2021

#### 1. Alasan memilih media

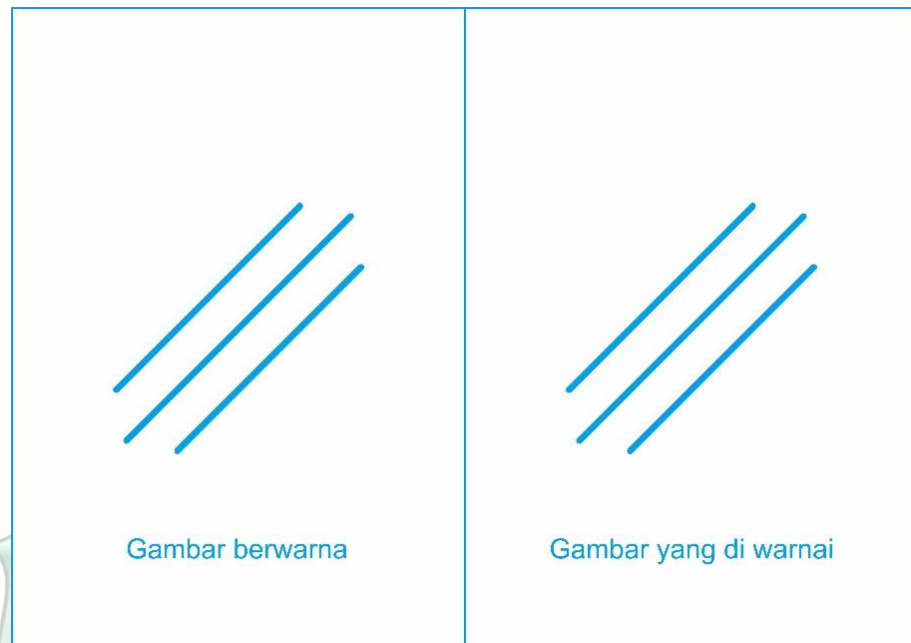
x-banner dipilih karena merupakan salah satu media pendukung yang simple, dapat dibongkar, mudah dipindahkan dan tidak memakan banyak ruang. X-banner juga bisa berfungsi menarik target audiens dengan cara memberikan informasi atau gambar yang menarik

#### 2. Konsep

Konsep yang dirancang pada x-banner ini tentunya tidak lepas dari konsep flat desain dengan memadukan antara gambar permainan tradisional dengan teks ajakan untuk mengenak permainan tradisional.

f. Buku mewarnai

Buku mewarnai merupakan jenis buku yang berisi pola garis dimana anak-anak diharapkan menambahkan warna menggunakan krayon, pensil warna, cat atau media artistik lainnya



*Gambar 3. 46 Layout buku mewarnai*

Sumber: *Penulis, 2021*

1. Alasan memilih media

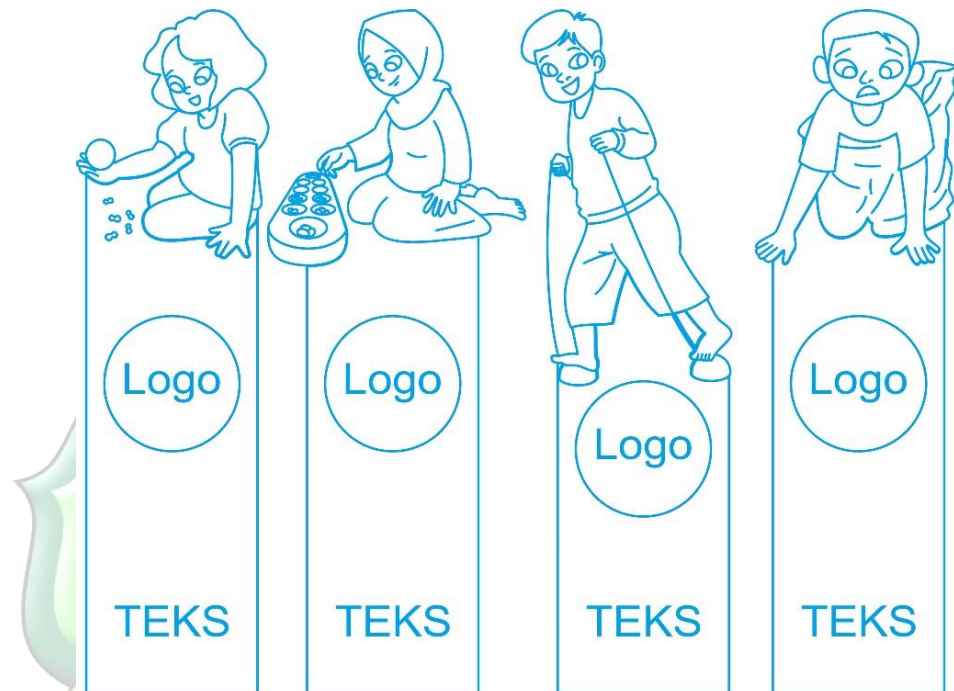
Buku mewarnai dipilih karena merupakan salah satu media pendukung yang efektif untuk system pembelajaran ataupun pengenalan permainan tradisional, karena selain dapat mengenalkan permainan tradisional buku mewarnai juga dapat melatih motorik dan kreatifitas anak.

2. Konsep

Konsep yang dirancang pada Buku mewarnai ini tentunya tidak lepas dari gambar permainan tradisional, gambar permainan tradisional ini nantinya akan menjadi 2 bagian 1 halaman dengan gambar penuh warna dan halaman lainnya hanya berupa garis ilustrasi.

g. Pembatas buku

Pembatas buku adalah suatu tanda yang diberikan untuk menandai lokasi pada suatu buku. pembatas buku yang sering digunakan biasanya berupa secarik kertas atau seuntai tali yang digunakan untuk membatasi halaman terakhir setelah dibaca.



Gambar 3. 47 Layout pembatas buku

Sumber: *Penulis*,2021

1. Alasan memilih media

Pembatas buku dipilih karena merupakan salah satu media pendukung yang efektif untuk system pembelajaran ataupun pengenalan permainan tradisional, karena proses mengajar tidak lepas dari buku dan membaca jadi pembatas buku sangat di perlukan untuk mengetahui dihalam mana buku itu di baca.

2. Konsep

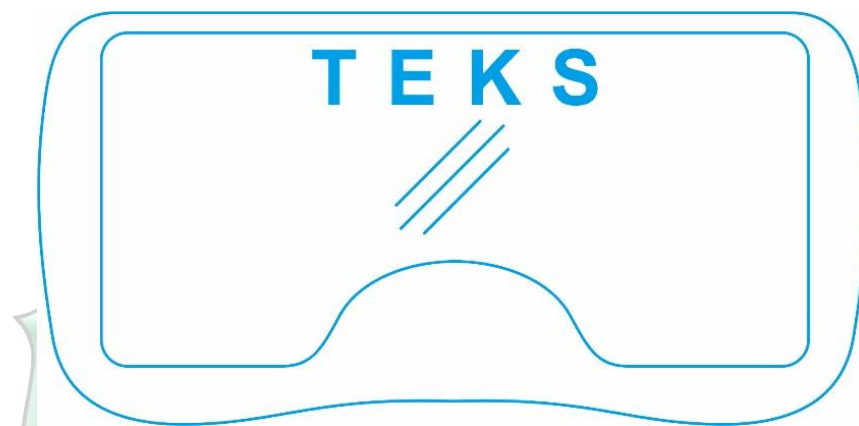
Konsep yang digunakan pada Pembatas buku ini tentunya akan menggunakan media kertas yang berukuran 5cm x 18 cm dengan bagian atas berbentuk karakter anak yang sedang memainkan permainan tradisional, dengan bagian tengah di berikan logo TK



darussalam, dan di bawahnya di berikan nama jenis permainan tradisionalnya. diharapkan dengan ini anak-anak akan makin mengenal jenis-jenis permainan tradisional.

#### h. Tempat Crayon

Tempat Crayon merupakan benda yang terbuat dari plastik yang berbentuk persegi atau kotak tergantung seberapa banyak isi crayon di dalamnya, benda ini digunakan untuk menaruh crayon dan di atasnya terdapat setiker bergambar



Gambar 3. 48 tempat crayon

Sumber: *Penulis*,2021

#### 1. Alasan memilih media

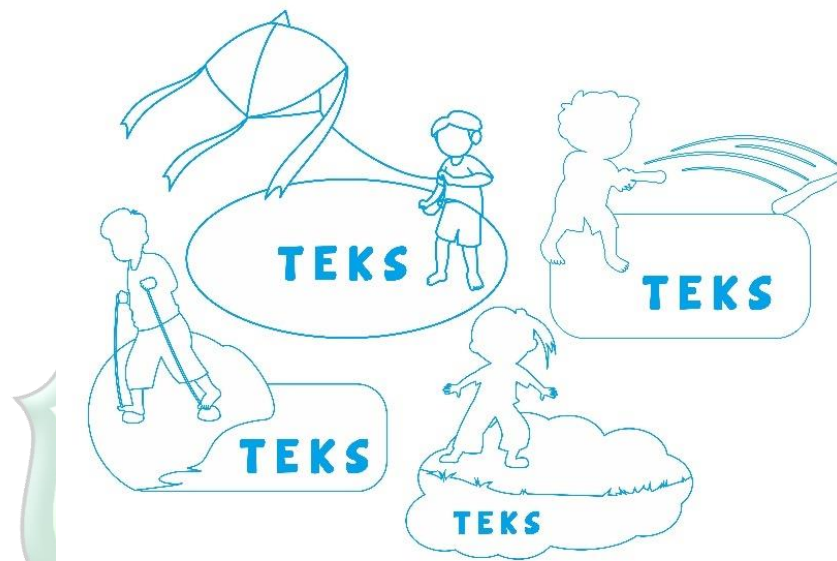
Tempat Crayon dipilih karena alat ini selalu digunakan untuk proses belajar mengajar di sebuah tamakn kanak-kanak. serta dirasa efektif menggunakan Tempat Crayon untuk mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak.

#### 2. Konsep

Konsep yang dirancang pada Tempat Crayon ini tentunya menggunakan setiker vinil yang berukuran 13cm x 6cm. setiker ini nantinya akan diberi gambar permainan tradisional sebagai ilustrasinya.

i. Setiker Nama

Stiker nama merupakan suatu media informasi visual yang berupa lembaran kertas kecil yang ditempelkan yang berisikan penjelasan tentang nama atau identitas pemilik setiker, Stiker juga bersifat fleksibel.



Gambar 3. 49 setiker nama

Sumber: *Penulis*,2021

1. Alasan memilih media

Setiker nama merupakan media yang terjangkau dan mudah diaplikasikan (ditempel dimana saja) sehingga dapat digunakan sebagai sebuah media pendukung.

2. Konsep

Dalam konsep ini terdiri dari elemen gambar yang diaplikasikan dalam media stiker. Konsep stiker mengusung tema permainan tradisional dengan bagian bawah atau samping di buat kosong supaya bisa di tulis nama sesuai nama anak tersebut.