



Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional sebagai Upaya Melestarikan Budaya Lokal

Feri Irawan^{1*}, Jupriani²

^{1,2} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, Indonesia

*Penulis Korespondensi: feriirawan19032001@gmail.com¹

Abstract. *Traditional games are an important part of cultural heritage rich in educational, social, and moral values. However, technological developments in the modern era have led children in Merangin Regency to abandon traditional games. They spend more time with gadgets, causing a decline in social interaction and awareness of local culture. Among various types of traditional games, congklak has become one of the least played. This situation encouraged designers to create an educational and engaging medium for children. As a solution, an Illustrated Book of the Traditional Game Congklak of Merangin Regency was designed as both a learning medium and an effort to preserve local culture. The illustrated book was chosen because it can convey messages visually and verbally in an appealing way, making it easier for readers to understand the story and the values contained within it. The design process used the 4D method (Define, Design, Develop, Disseminate) with 5W+1H analysis to meet design needs. In addition to the main book, supporting media such as posters, x-banners, t-shirts, tumblers, tote bags, bookmarks, and e-books were also developed. The design feasibility test obtained a score of 90%, categorized as very feasible, covering aspects of storyline, illustration, layout, and language. The content feasibility test achieved a score of 100%, also categorized as very feasible, including cultural, cognitive, social, and character education values. This book is declared highly feasible and effective as a learning medium as well as a means of preserving the local culture of Merangin Regency.*

Keywords: *Children; Illustrated Book; Local Culture; Merangin Regency; Traditional Games.*

Abstrak. Permainan tradisional merupakan bagian penting dari warisan budaya yang kaya akan nilai edukatif, sosial, dan moral. Namun, perkembangan teknologi di era modern menyebabkan anak-anak di Kabupaten Merangin mulai meninggalkan permainan tradisional. Mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawai, sehingga interaksi sosial dan pengenalan budaya lokal mulai menurun. Dari berbagai jenis permainan tradisional, congklak menjadi salah satu yang paling jarang dimainkan. Kondisi ini mendorong perancang untuk menciptakan media edukatif yang menarik dan efektif bagi anak-anak. Sebagai solusi, dirancang Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Congklak Kabupaten Merangin sebagai media pembelajaran sekaligus upaya pelestarian budaya lokal. Buku ilustrasi dipilih karena mampu menyampaikan pesan secara visual dan verbal dengan menarik, memudahkan pembaca memahami isi cerita serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Perancangan menggunakan metode 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dengan analisis 5W+1H untuk memenuhi kebutuhan perancangan. Selain buku sebagai media utama, terdapat media pendukung seperti poster, x-banner, t-shirt, tumbler, tote bag, pembatas buku, dan e-book. Hasil uji kelayakan desain memperoleh skor 90% dengan kategori sangat layak, mencakup aspek alur cerita, ilustrasi, tata letak, dan bahasa. Uji kelayakan isi memperoleh skor 100% dengan kategori sangat layak, meliputi nilai budaya, kognitif, sosial, serta pendidikan karakter. Buku ini dinyatakan sangat layak dan efektif sebagai media pembelajaran serta pelestarian budaya lokal Kabupaten Merangin.

Kata Kunci: Anak-Anak; Budaya Lokal; Buku Ilustrasi; Kabupaten Merangin; Permainan Tradisional.

1. PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang patut untuk dilestarikan, permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang mampu mendukung tumbuh kembang seorang anak, permainan tradisional tidak hanya memberikan nilai rekreasi atau bersenang-senang saja. Lebih dari itu, permainan tradisional juga memiliki nilai pendidikan, nilai budaya, bahkan nilai sosial. Hal tersebut dikarenakan dalam permainan tradisional terkandung unsur-unsur sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, strategi, serta

kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Melalui permainan tradisional anak akan merasakan sensasi kesenangan, keceriaan, serta menumbuhkan enteraksi sosial kepada sesama pemain.

Setiap daerah di Indonesia memiliki ragam permainan tradisional dengan keunikan tersendiri, baik dari segi nama, cara bermain, maupun filosofi bagi daerah itu sendiri, seperti permainan tradisional yang ada di Kabupaten Merangin. Kabupaten Merangin memiliki berbagai macam permainan tradisional, seperti congklak, bedil buluh, meriam bambu, gasingan, adeng-adeng, patok lele, egrang, layang-layang, dan dam-daman. Setiap permainan tersebut memiliki keunikan masing-masing.

Namun, di era modern saat ini, permainan tradisional semakin terpinggirkan dan tergantikan oleh permainan berbasis teknologi. Perkembangan gawai dan media sosial menyebabkan anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan permainan digital, sehingga mengurangi interaksi langsung dengan lingkungan sosial mereka. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Eka Putri Ningsih yang menjelaskan bahwa salah satu faktor penyebab semakin surutnya permainan tradisional adalah kemunculan gawai dan permainan modern lainnya. Anak-anak kini lebih memilih menghabiskan kesehariannya dengan gawai tanpa melakukan sosialisasi secara langsung dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitar (Ningsih, E.K. et al., 2023).

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan terhadap sejumlah anak di Kabupaten Merangin, diketahui bahwa sebagian besar permainan tradisional sudah jarang dimainkan. Dari berbagai jenis permainan tersebut, congklak menjadi salah satu yang paling jarang dimainkan oleh anak-anak. Sebagian besar responden mengaku lebih tertarik pada permainan berbasis digital, sehingga permainan tradisional seperti congklak semakin terpinggirkan dan mulai ditinggalkan. Kondisi tersebut berdampak pada pelestarian budaya lokal di Kabupaten Merangin, terutama terhadap permainan congklak yang kini menempati posisi sebagai salah satu permainan tradisional paling jarang dimainkan. Apabila tidak dilakukan upaya pelestarian dan pengenalan kembali kepada anak-anak, hal ini berpotensi besar menyebabkan hilangnya warisan budaya serta identitas lokal di Kabupaten Merangin.

Dari semua permasalahan yang ada, diperlukan suatu upaya yang mampu mendorong anak-anak memahami pentingnya permainan tradisional serta nilai-nilai yang dapat diperoleh saat memainkannya. Untuk mendukung upaya tersebut, diperlukan media yang efektif dan menarik. Buku ilustrasi dipandang sebagai salah satu alternatif media komunikasi visual yang mampu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih kreatif. Mitchell dalam Burhan Nurgiantoro menyebutkan bahwa buku ilustrasi merupakan buku yang menampilkan gambar

dan teks yang saling berkaitan. Gambar saja tidak cukup untuk menceritakan sebuah kisah tanpa adanya teks, begitu juga sebaliknya, sehingga keduanya harus saling melengkapi untuk membentuk sebuah kesatuan cerita. Ilustrasi berfungsi memperkuat daya tarik visual, sementara teks memperjelas makna, sehingga keduanya dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif kepada pembaca. Namun, dengan banyaknya permainan tradisional yang ada di Kabupaten Merangin, perancang akan memfokuskan pada salah satu permainan tradisional. Hal ini bertujuan untuk mencapai keefektifan penyampaian pesan dan menggali lebih dalam tentang permainan tersebut.

Dari berbagai permainan tradisional yang ada, congklak dipilih sebagai fokus dalam perancangan karya ini. Alasan memilih permainan congklak dikarenakan congklak merupakan salah satu permainan yang paling jarang dimainkan oleh anak-anak di Kabupaten Merangin. Selain itu, permainan congklak dapat membantu membentuk karakter pada anak, seperti kejujuran dan kesabaran. Permainan congklak juga mengandung nilai-nilai edukatif, seperti melatih kemampuan berhitung, strategi, kerja sama, dan sportivitas. Dari segi budaya, permainan congklak di Kabupaten Merangin memiliki ciri khas dan keunikan tersendiri, baik dari segi bentuk maupun filosofi di baliknya, sehingga menjadi representasi identitas budaya lokal. Dengan demikian, permainan congklak sangat potensial untuk diangkat dan diperkenalkan kembali melalui media kreatif sebagai sarana edukasi dan pelestarian budaya lokal.

2. KAJIAN PUSTAKA

Tradisional Congklak

Permainan tradisional congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang secara turun-temurun dimainkan oleh anak-anak di daerah Kabupaten Merangin dan merupakan salah satu warisan budaya yang patut untuk dilestarikan. Menurut Nur Apriyanti, permainan tradisional congklak sangat berpengaruh terhadap nilai-nilai karakter, dilihat dari aturan dan langkah-langkah yang harus dilakukan dengan baik dan benar agar permainan dapat terselesaikan (R. N. Aini, 2021). Permainan tradisional congklak juga mengandung nilai-nilai edukatif bagi tumbuh kembang seorang anak, mulai dari aspek nilai kebudayaan, nilai pendidikan kognitif, nilai keagamaan atau pendidikan karakter, dan nilai-nilai hiburan. Salah satu contohnya, pemain harus berpikir strategis untuk menentukan langkah terbaik yang memungkinkan mereka mengumpulkan biji terbanyak. Hal ini mengajarkan pentingnya kemampuan kognitif dalam sebuah strategi permainan tradisional congklak.

Pelestarian Budaya

Pelestarian merupakan sebuah upaya dalam hal mempertahankan sesuatu yang berharga, seperti kebudayaan yang perlu di lestarian, karena budaya lokal ini di jadikan sebagai warisan budaya, warisan budaya ini bisa berupa hasil budaya fisik dan nilai budaya dari masa lalu, seperti permainan tradisional congklak merupakan benda benda warisan budaya yang kaya akan budaya dan filosofi tentang kehidupan masyarakat Kabupaten Merangin. memerlukan dukungan dari masyarakat agar teraplikasikan di kehidupan sekitar. Maka dari itu perancang membuat sebuah buku ilustrasi sebagai sarana pelestarian budaya itu sendiri agar tetap lestari bagi generasi generasi yang akan datang.

Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi adalah buku yang berisi perpaduan antara teks dan gambar ilustratif, di mana ilustrasi berfungsi untuk memperjelas, memperkuat, sekaligus memperindah penyampaian isi cerita atau informasi. buku ilustrasi telah ada sejak ratusan tahun yang lalu dan berfungsi sebagai tempat menyimpan dan menyampaikan berbagai informasi, baik umum maupun khusus. Orang tua dan guru sering menggunakan buku sebagai alat pembelajaran untuk berkomunikasi dengan anak-anak (8). Buku ilustrasi merupakan buku yang menampilkan gambar dan teks yang saling berkaitan. Gambar saja tidak cukup untuk mengisahkan sebuah cerita tanpa teks untuk itu gambar dan teks didalam buku cerita bergambar saling melengkapi satu sama lain.

Tipografi

Tipografi adalah seni atau teknik dalam merancang dan menata huruf. Perancangan tipografi menjadi hal yang sangat penting berkaitan dengan kenyamanan saat membaca. Tipografi adalah suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengetahuan penyebarannya pada ruang-ruang yang ada, untuk menciptakan kesan tertentu semaksimal mungkin dengan tujuan memberikan kenyamanan kepada pembaca agar maksud yang ingin disampaikan dapat diterima oleh pembaca (Rinanda Purba, 2016). Oleh karena itu, pemilihan huruf harus tepat. Pemilihan karakter huruf dan jenis huruf sangat menentukan keberhasilan desain. Dalam buku yang berjudul Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasinya (Supriyono & Rakhmat, 2010) menyatakan bahwa tipografi merupakan disiplin ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf, bagaimana memilih, dan mengelola huruf untuk tujuan-tujuan tertentu. Pemilihan jenis huruf dan karakter serta cara pengelolaannya akan sangat menentukan keberhasilan desain komunikasi visual.

Warna

Warna adalah elemen paling penting dalam desain, karena mampu menarik perhatian pembaca saat melihat sebuah karya. Namun, penggunaan warna yang tidak tepat bisa merusak minat pembaca atau target audiens dan mengurangi tingkat keterbacaannya. Menurut Monica Laura dan Christina Luzar (Laura M & Luzar C, 2011). Warna dapat didefinisikan sebagai karakteristik cahaya yang dipancarkan atau kesan pikiran atau subjektif dari penglihatan. Karena warna menimbulkan perasaan spontan kepada orang yang melihatnya, warna menjadi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Lay Out

Layout merupakan sebuah proses tata letak dalam mendesain sebuah karya. Layout adalah tata letak elemen – elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang ingin di sampaikan. Gavin Ambrose & Paul Harris menjelaskan dalam buku Layout, bahwa layout adalah penyusunan elemen – elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Fungsi layout adalah untuk mengatur penempatan judul, sub judul, ilustrasi, dan bodycopy agar rapi dan lebih efektif (N. L. Arifah & M. L. Anggapuspa, 2023).

Desain Karakter

Desain karakter merupakan komponen utama dalam sebuah keberhasilan dalam penyampaian pesan dan informasi yang merupakan representasi dari keseluruhan pesan yang ingin disampaikan. Desain karakter harus memiliki ciri tersendiri dan lain dari yang pernah ada sehingga karakter tersebut akan mudah untuk diingat. Desain karakter sangat dipengaruhi dengan budaya yang melahirkan sebuah karakter (Nick Soedarso, 2014).

3. METODE PENELITIAN

Metode Perancangan 4D adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran secara umum. Metode ini merupakan metode yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Pengumpulan data yang dilakukan secara kualitatif. Dilakukan observasi, serta pengamatan dilingkungan di daerah Kabupaten Merangin, perancang mengobservasi tentang minat anak-anak untuk memainkan permainan tradisional congklak, serta teori yang terkait yang akan digunakan dalam perancangan buku ilustrasi permainan tradisional congklak. Data sekunder dari internet, buku, dokumentasi serta jurnal artikel dan lain sebagainya, yang berhubungan

dengan permainan tradisional congklak. Metode analisis yang di gunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini yaitu, analisis 5W+1H, untuk memecahkan masalah serta memunculkan ide-ide dalam penyelesaian masalah serta menetapkan target audiens.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Desain

Topik pembahasan dalam buku ilustrasi ini adalah penjelasan tentang nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional congklak mulai dari nilai budaya, nilai kognitif, nilai pendidikan karakter, dan nilai hiburan. Tidak berhenti di situ saja buku ilustrasi ini juga menjelaskan tentang langkah langkah dan aturan dalam permainan tradisional congklak. Dalam penyampain segala topik yang telah disediakan, pencancang mendesain medesain dua tokoh karakter dalam buku ilustrasi ini, tokoh ini digunakan sebagai seseorang yang menjelaskan segala topik pembahasan kepada pembaca. *Art style* yang digunakan pada karakter ini adalah karakter yang chibi dan ekspresif, hal ini akan membuat tingkat ketertarikan pembaca untuk mengetahui segala hal yang di jelaskan dengan tetap merasakan emosi dan keceriaan dari oleh kedua karakter.

Strategi Kreatif

Pesan Verbal

a. Sinopsis

Buku ilustrasi “Yuk Main Congklak: Permainan Tradisional Merangin” mengenalkan permainan congklak sebagai warisan budaya yang sarat makna. Melalui cerita interaktif, pembaca diajak memahami sejarah, alat, aturan, serta filosofi congklak. Selain menghadirkan keseruan bermain, buku ini juga menanamkan nilai penting seperti kejujuran, kesabaran, ketelitian, strategi, dan sportivitas. Sebuah bacaan edukatif yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mengajarkan kearifan hidup dari permainan tradisional.

b. Story line

Story line merupakan inti dari pengembangan buku ilustrasi permainan tradisional congklak Kabupaten Merangin, yang menceritakan tentang nilai nilai yang terkandung dalam sebuah permainan congklak yang ada di Kabupaten Merangin. Dengan gaya penulisan yang mudah dipahami serta dilengkapi ilustrasi-illustrasi yang menarik.

c. Ide/Konsep

Untuk perancangan buku ilustrasi permainan tradisional congklak menggunakan konsep penyampain informasi tentang permainan tradisional congklak yang dimpingi oleh dua tokoh karakter pemain. Materi akan disampaikan melalui topik pembicaraan antara kedua karakter dan topik yang langsung di sampaikan kepada pembaca. Perancangan ini mencakup komponen utama , yaitu:

1. Nilai Budaya

Nilai-nilai budaya mencakup tentang pelestarian tradisi, filosofi, dan identitas lokal

2. Nilai Pendidikan Kognitif

Nilai Pendidikan Kognitif mencakup tentang Kemampuan berhitung, strategi, pemecahan suatu masalah.

3. Pendidikan Karakter

Nilai Pendidikan Karakter mencakup tentang Kejujuran, kesabaran, tanggung jawab, sportivitas.

4. Nilai Hiburan

Nilai Hiburan mencakup tentang segala keseruan yang ditampilkan dari kedua karakter

5. Langkah langkah dan aturan bermain

Pada komponen ini mencakup tentang peraturan peraturan dan langkah langkah untuk memainkan permainan tradisional congklak.

Pesan Visual

a. Ilustrasi

Buku ilustrasi permainan tradisional congklak ini akan dibuat menggunakan ilustrasi keseluruhan dengan gaya gambar *children book*/kartun. Adapun alasan penulis memilih gaya ini karena sesuai dengan target audiens, yaitu anak- anak dengan gaya ini lebih mudah diterima oleh target audiens.

b. *Tipografi*

Perancangan buku ilustrasi permainan tradisional congklak merangin menggunakan tipografi yang memiliki unsur keterbacaan yang jelas, sehingga cocok untuk digunakan baik di media cetak maupun digital. Jenis font yang digunakan adalah:

1. Komic Sunday Demo

Font ini termasuk dalam golongan *Decorative* yang merupakan salah satu *font* pengembangan yang memiliki kesan ekspresif, ceria, dan informal. Dengan tampilan yang ekspresif membuat penekanan sebuah percakapan dalam sebuah cerita

lebih menarik dan menciptakan suasana yang menyenangkan. Font ini sangat cocok untuk anak-anak karena mampu menarik perhatian dan mendukung tema buku yang menghibur sekaligus edukatif .

2. Pemusiran Reguler

Font ini termasuk ke golongan *font sans serif* memiliki bentuk huruf yang sederhana namun memberikan kesan ramah dan menyenangkan. *Font* ini juga memiliki tingkat keterbacaan tinggi, sehingga font ini ideal untuk narasi percakapan oleh tokoh karakter dalam buku ilustrasi ini.

Poppins

Font ini termasuk ke golongan *font sans serif* memiliki bentuk huruf yang hampir sama dengan font pemusiran dan sama-sama memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, *font* ini digunakan sebagai narasi narator dalam buku ilustrasi. Dimana *font* ini menjadikan pembeda antara teks narasi dari karakter dan *teks* narasi dari narator, sehingga lebih memudahkan bagi pembaca dalam menguasai dan memahami alur cerita.

c. Warna

Pada buku ilustrasi permainan tradisional congklak warna Kabupaten Cendrung dengan warna-warna alam yang memberikan kesan yang tenang dan damai sebagai tempat untuk bermain. Warna dominan hijau digunakan sebagai warna berbagai tumbuhan dan warna dominan biru sebagai warna langit. Warna lainnya juga berperan sebagai kebutuhan tambahan dalam visualisasi. Sedangkan teknik pewarnaan yang digunakan adalah kombinasi monokrom (menggunakan satu warna dengan berbagai gradasi atau nilai terang-gelap) membantu pembaca lebih fokus pada alur cerita dan ekspresi karakter, tanpa terganggu oleh banyaknya warna. Sedangkan pemilihan warna menggunakan kombinasi analog. Warna analog (warna yang berdekatan dalam roda warna) menciptakan tampilan yang selaras dan tidak mencolok, sehingga karakter terlihat lebih menyatu dan enak dipandang.

d. Layout

Layout merupakan bagian penting dalam perancangan buku ilustrasi. Dalam buku ilustrasi permainan tradisional congklak menampilkan kombinasi antara ilustrasi dan teks dengan layout yang didominasi oleh ilustrasi. Oleh karena itu diperlukan beberapa ruang

kosong sebagai tempat meletakkan teks, dan tampilan layout dari masing-masing halaman akan dirancang dengan sedemikian rupa agar menciptakan suatu keseimbangan antara keduanya.

Uji Kelayakan Karya

Uji Kelayakan Desain

Tabel 1. Validasi Desain.

NO	INDIKATOR DESAIN	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Alur cerita yang mudah dipahami					✓
2	Kesesuaian pemilihan jenis huruf					✓
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
4	Kemenarikan Media					✓
5	Eye-catching terhadap ilustrasi dan pewarnaan					✓
6	Kesesuaian tata letak (<i>Layout</i>)				✓	
7	Buku ini dapat dijadikan sarana edukasi dan pengembangan karakter pada anak					✓
8	Buku ini dapat dijadikan sebagai pengenalan kembali Permainan tradisional merangin yang mulai meluntur					✓
TOTAL					36	
Keritik dan saran						
1. Konsisten pada gaya visual balon kata						
2. Rapihan line art secara keseluruhan						

Berdasarkan tabel hasil uji kelayakan desain di atas maka tingkat kelayakan sebuah desain dihitung berdasarkan skor interpretasi yang didapatkan.

Interpretasi penilaian :

- a. 81- 100 % = Sangat layak
- b. 61 – 80% = layak
- c. 41 – 60% = Cukup layak
- d. 21 – 40% = Kurang layak
- e. 0 – 20% = Tidak layak

$$\text{Skor validasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

- a. Jumlah indikator (N) = 8
- b. Skor maksimum per indikator = 5
- c. Jumlah skor maksimum = 8 x 5 = 40

d. Jumlah skor yang diperoleh = 36

$$\text{Skor Validasi} = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan maka skor validasi yang diperoleh sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa buku ilustrasi permainan tradisional congklak telah memenuhi aspek kelayakan desain dari segi kejelasan alur cerita, pemilihan huruf yang sesuai, bahasa yang mudah dipahami, kemenarikan media, ketepatan ilustrasi dan pewarnaan, keteraturan tata letak, serta relevansinya sebagai sarana edukasi dan pengenalan kembali permainan tradisional, meskipun masih terdapat masukan berupa konsistensi pada gaya visual balon kata dan perapian line art agar kualitas desain semakin optimal. Dengan demikian, buku ini secara desain dinyatakan layak digunakan dan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik sekaligus sarana pelestarian budaya lokal.

Uji Kelayakan Isi Buku

Tabel 2. Validasi Nilai.

NO	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Nilai Budaya	Pelestarian tradisi, filosofi hidup, identitas lokal					✓
2	Kesesuaian Nilai Pendidikan Kognitif	Kemampuan berhitung, strategi, pemecahan masalah					✓
3	Kesesuaian Nilai Sosial	Kerja sama, kebersamaan, komunikasi					✓
4	Kesesuaian Nilai Pendidikan Karakter	Kejujuran, kesabaran, tanggung jawab, sportivitas					✓
5	Nilai Hiburan & Edukasi	Keseruan bermain dan motivasi belajar					✓
6	Kebenaran tata cara bermain congklak	Persiapan papan dan biji, pembagian giliran melalui swit, aturan membagikan biji ke setiap lobang, mekanisme menembak biji lawan, ketentuan kapan giliran berlanjut ataupun berhenti, Penentuan pemenang					✓
7	Penyajian & Ilustrasi	Ilustrasi menarik, narasi jelas, dan mendukung nilai-nilai tumbuh kembang seorang anak					✓
TOTAL							35

Keritik dan saran

1. Tambahkan lagi aspek penilaian validasi tentang agama, estetika dan sejarah.

Berdasarkan tabel hasil uji kelayakan desain di atas maka tingkat kevalid'an sebuah nilai dihitung berdasarkan skor interpretasi yang didapatkan.

Interpretasi penilaian :

- a. 81- 100 % = Sangat layak
- b. 61 – 80% = Layak
- c. 41 – 60% = Cukup layak
- d. 21 – 40% = Kurang layak
- e. 0 – 20% = Tidak layak

$$\text{Skor validasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

- a. Jumlah indikator (N) = 7
- b. Skor maksimum per indikator = 5
- c. Jumlah skor maksimum = 7 x 5 = 35
- d. Jumlah skor yang diperoleh = 36

$$\text{Skor Validasi} = \frac{35}{35} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, skor validasi mencapai 100% dengan kategori sangat layak, yang berarti buku ilustrasi permainan tradisional congklak telah memenuhi kelayakan isi. Buku ini memuat nilai budaya, kognitif, sosial, dan pendidikan karakter, disertai hiburan dan edukasi yang mendorong motivasi belajar anak. Tata cara bermain congklak disajikan sesuai aturan, dengan ilustrasi dan narasi yang menarik, meskipun masih terdapat masukan berupa penambahan aspek penilaian agama,estes dan sejarah agar kualitas dari isi buku semakin optimal. Dengan ini buku akan dinilai semakin layak serta bermanfaat sebagai media pembelajaran dan pelestarian budaya.

Hasil akhir Desain

Cover Buku Tahap Pengembangan (Develop)



Gambar 1. Cover Buku Tahap Pengembangan.

(Doc: Feri irawan 2025)

Isi Buku Tahap Pengembangan



Gambar 2. Isi Buku Halaman 1-2 Tahap Pengembangan.
(Doc: Feri irawan 2025)



Gambar 3. Isi Buku Halaman 3-4 Tahap Pengembangan.
(Doc: Feri irawan 2025)



Gambar 4. Isi Buku Halaman 5-6 Tahap Pengembangan.
(Doc: Feri irawan 2025)



Gambar 5. Isi Buku Halaman 7-8 Tahap Pengembangan.
(Doc: Feri irawan 2025)



Gambar 6. Isi Buku Halaman 9-10 Tahap Pengembangan.
(Doc: Feri irawan 2025)



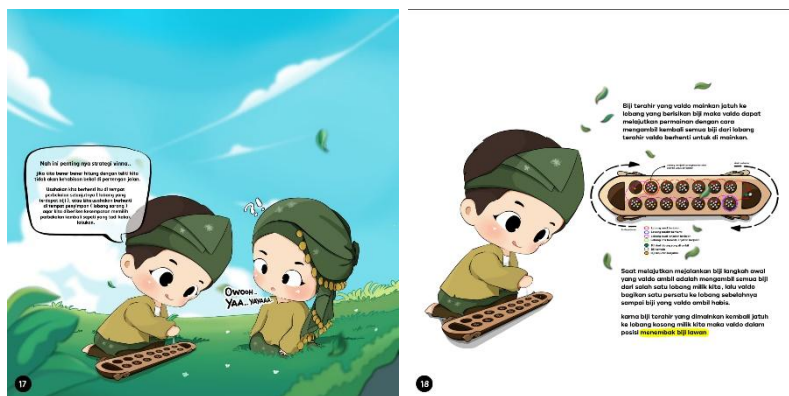
Gambar 7. Isi Buku Halaman 11-12 Tahap Pengembangan.
(Doc: Feri irawan 2025)



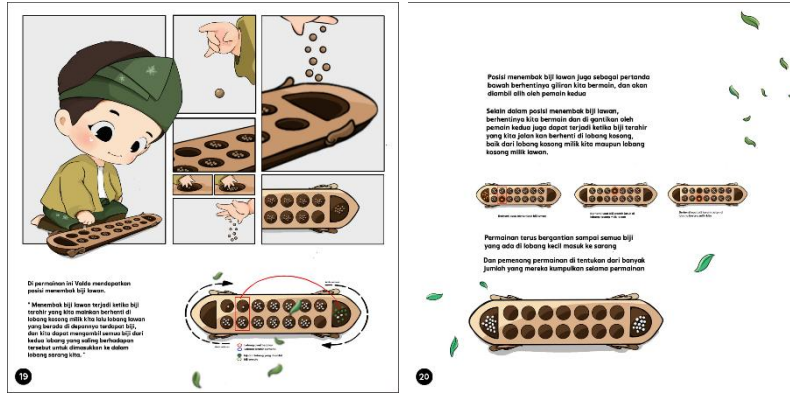
Gambar 8. Isi Buku Halaman 13-14 Tahap Pengembangan.
(Doc: Feri irawan 2025)



Gambar 9. Isi Buku Halaman 15-16 Tahap Pengembangan.
(Doc: Feri irawan 2025)



Gambar 10. Tahap Pengembangan Isi Buku Halaman 17-18.
(Doc: Feri irawan 2025)



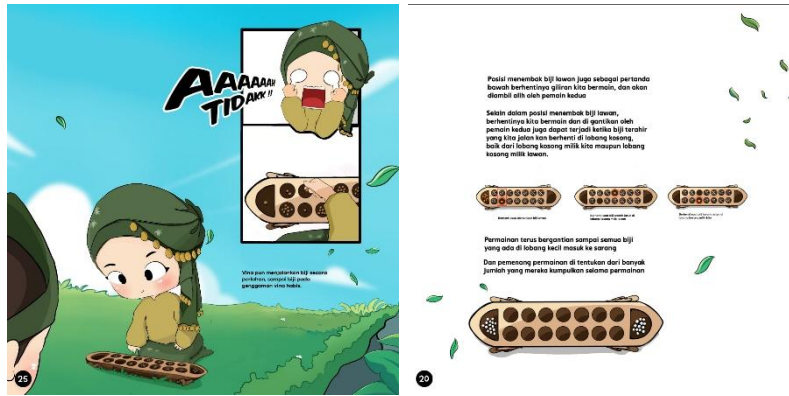
Gambar 11. Isi Buku Halaman 19-20 Tahap Pengembangan.
(Doc: Feri irawan 2025)



Gambar 12. Isi Buku Halaman 21-22 Tahap Pengembangan.
(Doc: Feri irawan 2025)



Gambar 13. Isi Buku Halaman 23-24 Tahap Pengembangan.
(Doc: Feri irawan 2025)



Gambar 14. Isi Buku Halaman 25-26 Tahap Pengembangan.
(Doc: Feri irawan 2025)



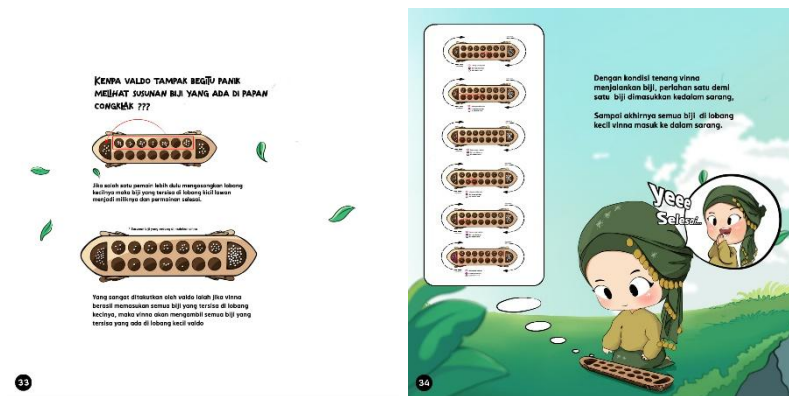
Gambar 15. Isi Buku Halaman 27-28.
(Doc: Feri irawan 2025)



Gambar 16. Isi Buku Halaman 29-30 Tahap Pengembangan.
(Doc: Feri irawan 2025)



Gambar 17. Isi Buku Halaman 31-32 Tahap Pengembangan.
(Doc: Feri irawan 2025)



Gambar 18. Isi Buku Halaman 33-34 Tahap Pengembangan.
(Doc: Feri irawan 2025)



Gambar 19. Isi Buku Halaman 35-36 Tahap Pengembangan.
(Doc: Feri irawan 2025)



Gambar 20. Isi Buku Halaman 37-38 Tahap Pengembangan.
(Doc: Feri irawan 2025)



Gambar 21. Isi Buku Halaman 37-38 Tahap Pengembangan.
(Doc: Feri irawan 2025)

Disseminate

Penyebarluasan buku ilustrasi permainan tradisional congklak ini juga dilakukan melalui berbagai macam media pendukung yang telah dirancang sebelumnya, seperti poster, x-banner, t-shirt, tota bag, tumbler, pembatas buku dan e-book. Penggunaan media pendukung ini bertujuan untuk mempromosikan buku ilustrasi yang berjudul “Yuk Main Congklak - Permainan tradisional Merangin”. sebagai media utama, sehingga dapat menarik target audiens serta mampu menjangkau lebih banyak orang. Penyebaran dilakukan dengan membagikan buku dalam bentuk digital (e-book) ke beberapa sekolah dasar yang ada di Kabupaten Merangin sebagai salah satu media pelajaran bagi anak-anak dan upaya melestarikan budaya lokal melalui media.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Permainan tradisional merupakan bagian penting dari kekayaan budaya Indonesia yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai edukatif, sosial, dan budaya. Namun, perkembangan teknologi modern menyebabkan permainan tradisional semakin terpinggirkan dan berpotensi hilang jika tidak ada upaya pelestarian. Kabupaten Merangin memiliki berbagai permainan tradisional, salah satunya congklak yang dipilih sebagai fokus perancangan karena memiliki popularitas luas, nilai edukatif yang tinggi, serta keunikan lokal.

Dengan permasalahan diatas menjadikan faktor pendorong bagi perancang untuk memberikan edukasi melalui perancangan buku ilustrasi Buku ilustrasi permainan tradisional yang berjudul “Yuk Main Congklak-permainan tradisional Merangin”. sebagai salah satu solusi Untuk memperkenalkan kembali permainan congklak sekaligus melestarikan budaya lokal, melalui media kreatif yang efektif. Proses perancangan yang dilakukan menggunakan metode 4D (Define, Design, Develop, Disseminate).

Perancangan buku ilustrasi ini dimulai dari tahap define atau disebut dengan definisi. Pada tahap ini perancang mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi yaitu meluntunya budaya lokal seperti permainan tradisional yang ada di Kabupaten Merangin, Kemudian dilanjutkan dengan tahap design yang bertujuan menghasilkan konsep awal buku ilustrasi, tahapan ini berfokus pada perancangan visual yang dibutuhkan dalam buku ilustrasi seperti karakter, gaya ilustrasi, script, dan juga media pendukung dalam pembuatan media utama. Secara garis besar, buku ini menyajikan informasi mengenai permainan tradisional congklak yang ada di Kabupaten Merangin mulai dari manfaat, filosofi hidup, tata cara bermain, dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan.

Pada tahap develop atau pengembangan, dilakukan pengembangan rancangan karya sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan oleh validator. Hasil penilaian dari validator desain mendapatkan skor nilai 90% dengan kategori sangat layak. Dengan masukan dari validator untuk memperbaiki line art dan konsistensi pada gaya visual balon kata dan hasil penilaian dari validator nilai yang terkandung mendapatkan skor nilai 100% dengan kategori sangat layak. Terakhir tahap disseminate yang berfokus pada upaya penyebaran buku ilustrasi sebagai media edukatif dan promosi budaya lokal. Melalui perancangan buku ilustrasi ini diharapkan dapat menjadi sarana edukasi bagi anak-anak sekaligus media promosi budaya lokal yang mampu menumbuhkan kesadaran akan pentingnya melestarikan warisan budaya di tengah derasnya arus modernisasi.

Saran

Berdasarkan perancangan buku ilustrasi permainan tradisional yang berjudul "Yuk Main Congklak - Permainan Tradisional Merangin", perancang mengemukakan beberapa saran. Pertama, bagi perancang, desain buku ini masih terbilang belum sempurna dan banyak kekurangan, baik dari segi desain maupun isi buku. Perancang juga perlu banyak berlatih untuk dapat menghasilkan karya yang lebih kreatif dan inovatif agar lebih baik di masa depan. Kedua, bagi pembaca, diharapkan isi dari buku ini mampu menumbuhkan kesadaran akan pentingnya permainan tradisional bagi tumbuh kembang seorang anak, serta melestarikan warisan budaya di tengah derasnya arus modernisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, R. N. (2021). *Pengembangan buku ilustrasi bergambar berbasis life skill untuk siswa SD/MI*.
- Arifah, N. L., & Anggapuspa, M. L. (2023). Pengaruh elemen visual pada konten Instagram Rintik Sedu dalam meraih engagement audiens. *Jurnal Barik*, 4(3).
- Hendratman, H. (2023). *Teori & penerapan warna yang harmonis* (pp. 21–27).
- Irfan. (2024). *Adat berpakaian memainkan permainan tradisional congklak* [Internet]. Retrieved December 8, 2024, from Irfan.
- Irfan. (2024). *Nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah permainan tradisional congklak* [Internet]. Retrieved December 8, 2024, from Irfan.
- Irfan. (2024). *Permainan tradisional congklak sebagai filosofi kehidupan* [Internet]. Retrieved December 8, 2024, from Irfan.
- Irfan. (2024). *Permainan tradisional congklak sebagai simbol kehidupan* [Internet]. Retrieved December 8, 2024, from Irfan.
- Laura, M., & Luzar, C. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084–1096. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Ningsih, E. K., Putro, K. S., & Wahyuny, R. (2023). Kampung Dolanan Sidowayah: Wadah pelestarian permainan tradisional dalam menghadapi globalisasi budaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 17(2). ISSN 1907-9990.
- Purba, R. (2016). Tipografi kreasi motif Gorga Batak. *Jurnal Proporsi*, 1(2), 192–201. <https://doi.org/10.22303/proporsi.1.2.2016.190-201>
- Rusyda, M. R., & Haeril, F. K. (2021). Analisis strategi visual pada majalah Lazy Susan "Gorengan". *Jurnal Narada*, 8(3), 1–10. <https://doi.org/10.22441/narada.2021.v8.i3.006>

- Setiawan, E., Syaripudin, U., & Gerhana, Y. A. (2016). Implementasi teknologi augmented reality pada buku panduan wudhu berbasis mobile Android. *Jurnal Online Informatika*, 1(1), 28–33. <https://doi.org/10.15575/join.v1i1.8>
- Soedarso, N. (2014). Perancangan buku ilustrasi perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561–570. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>
- Suciati, N. A., & Nurfadillah, N. (2024). Penerapan permainan tradisional congklak untuk penanaman nilai-nilai karakter peserta didik. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 144.
- Supriyono, R. (2010). *Desain komunikasi visual: Teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Andi.