
PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG
SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK

Junaedi¹, Suardi²

¹Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU
Makassar

² Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU
Makassar

e-mail : juna_edi@polimedia.ac.id¹, suardi@polimedia.ac.id².

Abstrak

Egrang merupakan salah satu dari sekian banyak permainan tradisional Indonesia yang perlu diwariskan, dijaga, dilestarikan dan dipertahankan keberadaannya. Namun saat ini permainan tradisional egrang sudah mulai dilupakan oleh masyarakat khususnya anak-anak karena adanya permainan baru yaitu game online yang dimainkan menggunakan gadget. Berdasarkan hal tersebut penulis mengambil rumusan masalah yaitu bagaimana merancang kamus visual permainan tradisional egrang berbasis cetak.

Tujuan perancangan ini untuk mengetahui bagaimana cara merancang kamus visual edukasi permainan tradisional egrang yang menarik untuk anak usia 6 tahun keatas dengan proses pengumpulan data yang dilakukan secara studi kepustakaan dan studi lapangan.

Perancangan kamus visual membahas tentang permainan tradisional egrang yang dimuat dalam bentuk ilustrasi agar dapat menarik minat anak.

Kata Kunci : perancangan, kamus visual, permainan tradisional.

A. PENDAHULUAN

Egrang merupakan salah satu dari sekian banyak permainan tradisional Indonesia yang perlu diwariskan, dijaga, dilestarikan dan dipertahankan keberadaannya. Egrang terbuat dari dua batang bambu atau kayu dengan ukuran yang disesuaikan dengan tinggi badan

penggunanya. Pemain berdiri di atasnya untuk menjaga keseimbangan agar tidak jatuh. Egrang dapat dijumpai di berbagai daerah dengan nama yang berbeda-beda, dalam permainan tradisional egrang terkandung nilai budaya yaitu kerja keras, keuletan, dan sportivitas. Nilai kerja keras

tercermin dari semangat para pemain yang berusaha agar dapat mengalahkan lawannya. Nilai keuletan tercermin dari proses pembuatan alat yang digunakan untuk berjalan yang memerlukan keuletan dan ketekunan agar seimbang dan mudah digunakan untuk berjalan dan nilai sportivitas tercermin tidak hanya dari sikap para pemain yang tidak berbuat curang saat berlangsungnya permainan, tetapi juga mau menerima kekalahan dengan lapang dada.

Namun saat ini permainan tradisional egrang sudah mulai dilupakan oleh masyarakat khususnya anak-anak karena adanya permainan baru yaitu *game online* yang dimainkan menggunakan *gadget*. Selain itu lahan-lahan yang digunakan untuk tempat bermainpun semakin berkurang, belum lagi sifat individualitas yang semakin berkembang di masyarakat yang semakin membuat permainan tradisional semakin dilupakan. Tentu saja sangat disayangkan apabila permainan tradisional egrang sampai dilupakan apalagi nilai budaya yang dikandungnya sangat bermanfaat dalam pembentukan karakter. Mengantisipasi hal tersebut, Penulis merancang

kamus visual egrang sebagai media edukasi.

B. TUJUAN

Tujuan penelitian ini untuk mengangkat dan memperkenalkan kembali permainan tradisional egrang yang mulai dilupakan kepada anak sebagai generasi muda.

C. METODE PENELITIAN

Metodeologi

pelaksanaan yang dilakukan dalam penelitian pembuatan karya ini melalui beberapa tahapan yaitu:

Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan terlebih dahulu wawancara dan observasi kemudian studi pustaka.

1. Wawancara

Wawancara

dilakukan dengan beberapa orang (anak-anak) untuk mendapatkan data yang dapat mempermudah dalam pembuatan perancangan ini. Dengan melakukan wawancara kita bisa dapat memahami kebutuhan target untuk mendapatkan informasi.

2. Observasi

Observasi yang dilakukan dengan mengamati langsung keadaan anak-anak yang ada di sekitar yang lebih memilih game online yang dimainkan menggunakan *gadget*.

3. Studi pustaka

Penulis melakukan studi pustaka dengan membaca dan melihat referensi dari beberapa contoh tugas akhir dan jurnal yang telah ada.

Tahap Perancangan

1. Konsep Ide

Perancangan laporan tugas akhir ini yang dipilih penulis adalah perancangan kamus visual. Perancangan ini didasari atas kepedulian perancang terhadap permainan tradisional egrang yang saat ini kurang kenal dan diminati oleh anak-anak. Sehingga perancang memiliki ide untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional egrang dalam bentuk kamus visual, sekaligus membantu guru dalam proses belajar mengajar.

2. Penentuan *software*.

Untuk melakukan sebuah rancangan pembuatan desain diperlukan *software* yang mendukung. *Software* yang digunakan yakni *Adobe illustrator* yaitu perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk gambar vektor. Dalam perancangan ini digunakan untuk membuat ilustrasi dan desain buku yang berkaitan dengan permainan tradisional egrang.

3. Proses pembuatan

Buku ilustrasi juga memiliki langkah-langkah dalam proses pembuatannya, penulis membaginya menjadi beberapa bagian antara lain:

- a. *Layout*
- b. Ilustrasi
- c. Tipografi
- d. Warna

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Ide

Konsep desain pada buku permainan tradisional egrang adalah dengan menampilkan desain yang sederhana dengan beberapa gambar ilustrasi yang berkaitan dengan

permainan tersebut. Buku ini lebih menonjolkan ilustrasi yang menarik dan teks yang sedikit sehingga membuat anak-anak tertarik untuk melihat dan membacanya. Perancangan ini diolah menggunakan *Software Adobe Illustrator*.

Khalayak sasaran

Buku ini ditujukan kepada anak-anak sebagai media edukasi serta guru, orang tua hingga masyarakat yang dapat berperan penting dalam memperkenalkan dan melestarikan budaya khususnya permainan tradisional egrang kepada anak.

Perancangan strategi visual

Penulis membuat buku permainan tradisional egrang dengan isi yang menampilkan ilustrasi-ilustrasi yang berkaitan dengan permainan tradisional egrang. hingga kemudian buku ini di cetak dan di jilid menggunakan jilid spiral.

Langkah perancangan buku ini disesuaikan dengan konsep perancangannya, berikut beberapa langkah perancangan yang ditentukan.

1. Format Buku

Bentuk dan ukuran yang akan dibuat adalah A5 (21 cm x 14.8 cm) *landscape* dengan jumlah halaman kurang lebih 30 halaman. Penulis memilih ukuran

tersebut agar sesuai dengan isi yang lebih menonjolkan ilustrasi.

2. Ilustrasi dan Warna

Jenis ilustrasi yang digunakan yaitu *flat illustration* yang simple dan menarik, dengan menggunakan warna-warna *soft* atau pastel yang dapat memberikan kesan lembut yang cocok untuk anak.

3. Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah jenis huruf yang memiliki karakteristik simple, santai, jelas untuk dengan ukuran huruf yang dibuat lebih besar agar mudah dilihat dan dibaca oleh anak-anak.

4. Layout

Tata letak pada tiap-tiap halaman dibuat sederhana dan tidak memberikan kesan kaku agar anak bisa lebih santai dan fokus pada isi buku. Jenis *layout* yang digunakan pada perancangan ini sesuai dengan salah satu prinsip desain yaitu kesederhanaan, sehingga elemen-elemen yang ada pada buku ilustrasi ini terlihat lebih jelas. Dengan mengkombinasikan ilustrasi dan teks di setiap halamannya agar dapat menarik perhatian dan mudah di pahami oleh anak.

Perancangan Karya

1. Proses *line art*



Gambar 1 *Line art* buku
Proses pewarnaan



Gambar 2 Pewarnaan buku

Hasil akhir

1. Sampul



Gambar 3 Sampul buku

2. Isi buku

Egrang adalah permainan tradisional yang terbuat dari bambu yang dibuat seimbang dengan ukuran yang bisa disesuaikan dengan penggunaannya.



Gambar 4 Isi buku



Egrang sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda (1592). Zaman dahulu egrang digunakan sebagai alas kaki untuk pergi ke kebun, karena belum adanya sandal.

Gambar 5 Isi buku



Egrang berkembang dan cukup terkenal pada tahun 1990-an dan dapat ditemukan di beberapa daerah dengan nama yang berbeda-beda.

Gambar 6 Isi buku

Permainan Egrang juga ada di beberapa negara di dunia dengan nama, bentuk dan mainan budaya yang berbeda.



Gambar 7 Isi buku



Gambar 8 Isi buku



Gambar 9 Isi buku



Gambar 10 Isi buku



Gambar 11 Isi buku



Gambar 12 Isi buku



Gambar 13 Isi buku



Gambar 14 Isi buku

(terjemahan Yusufhadi
Miarso, dkk). Jakarta: Raja
Grafindo Persada (1994)

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari perancangan kamus visual permainan tradisional egrang berbasis cetak dapat diambil kesimpulan yaitu

1. Perancangan kamus visual permainan tradisional egrang berbasis cetak merupakan salah satu media untuk memperkenalkan permainan tradisional egrang.
2. Perancangan kamus visual ini dibuat dengan ukuran A5 dengan jumlah halaman sebanyak 30 halaman.
3. Perancangan ini disesuaikan untuk anak-anak dengan cara membuat ilustrasi yang sederhana dan warna yang memberi kesan lembut.
4. Menggunakan font yang sederhana dengan ukuran dibuat lebih besar agar mudah di baca oleh anak-anak.

F. DAFTAR PUSTAKA

Andi. *"Menjadi Seorang Desainer Grafis"*. (Semarang: Wahana Komputer, 2007)
Anderson Ronald H. *"Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*

Arief S. Sadiman, dkk. *"Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya"*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2012)

Arsyad, Azhar.. *"Media Pembelajaran"*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010)

Azizah, I. *"Efektivitas pembelajaran menggunakan permainan tradisional terhadap motivasi dan hasil belajar materi gaya di kelas IV"* Mingronggot Nganjuk. *Jurnal: Dinamika Penelitian*, 16, (2), hlm. 279-208.(2016)

Balai Pustaka Indonesia. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2007.

Budianto, Iwan. *"Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya"*. (Yogyakarta: Andi, 2010).

Dharsono,, *"Seni Rupa Modern"* (Bandung: Rekayasa Sains Sony, Kartika.,2004).

Danton, Sihombing, *"Tipografi Dalam Desain Grafis"*. (Jakarta: Gramedia: 2001)

- Haris, I. "Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublek-Cublek Suweng sebagai Media untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Moral Anak Usia Dini". *Jurnal AUDI*, 1 (1), 15-20 (2016).
- Hendratman, Hendi. "Tips N Trik Coumputer Graphic Desain". (Bandung: Informatika, 2010)
<https://gpswisataindonesia.info/2013/11/sejarah-permainan-tradisional-egrang/>. Diakses pada tanggal 19 Juli 2020, jam 11.39.
- <https://gpswisataindonesia.info/2013/11/sejarah-permainan-tradisional-egrang/>. Diakses pada tanggal 20 Juli 2020, jam 19.26.
- Kurniati, Euis. "Permainan Tradisional dan Perannya Keterampilan Sosial Anak." .. (Jakarta : Prenamedia Group. 2016)
- Kurniasih, Sani. 2014 "Strategi-Strategi Pembelajaran" Alfabeta: Bandung: 64
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. "Media Pembelajaran: Manual dan Digital". (Bogor: Ghalia Indonesia. 2013)
- Kusrianto. "Pengantar Desain Komunikasi Visual". (Jogjakarta: ANDI, 2007)
- Nurhasan. "Tes dan Pengukuran dalam Pendidikan Jasmani". Bandung: STKIP. (2013).
- Moeslichatoen. 2005. "Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak". Jakarta: Rineka Cipta
- Rustan, Surianto. "Layout Dasar dan Penerapannya". (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010).
- Sudjana, N. dan Rivai. (1990). *Media Pengajaran*. Dalam Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (hal.24-25). Jakarta: Rajawali Pers. 1990)
- Swan, "Basic Design and Layout". (Oxford: Phaidon, 1989)
- Thabrani. "Desain Grafis dengan FLASH dan CorelDRAW". (Bandung: D@ATAKOM, 2005).

Wibowo, Teguh. "*Belajar Desain Grafis*". (Yogyakarta: Buku Pintar,2003).

Wikipedia. *Defenisi Buku*.(online).
<https://id.wikipedia.org/>

wiki/Buku. Diakses
tanggal 20 Juli 2020, jam
19.04.