

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR

Reza Nurfauzan¹, Dewi Iriani², Abdun Wijaya³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi,
Universitas Catur Insan Cendekia

Jl. Kesambi No.202, Drajat, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat 45133

Email: tessaders@gmail.com¹, dewiiriani19@gmail.com², abdun.wijaya@cic.ac.id³.

ABSTRAK

Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, permainan peninggalan nenek moyang yang dilakukan dengan suka rela di mana permainan tersebut dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu yang harus dilestarikan guna memperkuat jati diri bangsa. Permainan tradisional menjadikan orang bersifat terampil, cekatan, tangkas, dan lain sebagainya serta memiliki manfaat bagi anak. Permainan tradisional sangat populer sebelum teknologi sangat mempengaruhi Indonesia. Ketika teknologi sudah berkembang, permainan tradisional yang dahulu sering dimainkan oleh anak-anak kini mulai ditinggalkan. Perancangan buku ilustrasi permainan tradisional ini bertujuan untuk mengenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak sekolah dasar sebagai daftar permainan yang bisa dimainkan serta sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas. Dalam perancangan ini, banyak menggunakan teori-teori seperti teori ilustrasi, teori psikologis anak, teori media pembelajaran anak, desain komunikasi visual, tata letak (*layout*), dan warna. Metode perancangan yang digunakan adalah model *ASSURE*, dengan salah satu kelebihanannya yaitu mengedepankan pembelajar, dan mengutamakan partisipasi pembelajar. Hasil dari rancangan ini berupa buku ilustrasi mengenai beberapa permainan tradisional yang disajikan dengan visual bergaya kartun dan juga penambahan cara bagaimana melakukan permainannya untuk mempermudah pemahaman pembaca dan mudah membayangkan seperti apa permainan tersebut dengan visual yang ada.

Kata Kunci: Permainan tradisional, buku ilustrasi, anak-anak.

ABSTRACT

Traditional games are a result of community culture that has grown and lived until now, games inherited from ancestors that are carried out voluntarily where the games are played using the language and characteristics of certain areas that must be preserved in order to strengthen national identity. Traditional games make people skilled and have benefits for children. Traditional games were popular before technology really affected Indonesia. When technology is very developed, traditional are now starting to be abandoned. The design of this traditional game-themed illustration book aims to reintroduce traditional games to elementary school children as a list of games that can be played to support teaching and learning activities inside and outside the classroom. In this design, many use theories such as illustration theory, child psychological theory, child learning media theory, visual communication design, layout, and color. The result of this design is in the form of an illustration book about several traditional games presented with cartoon-style visuals and also adding ways to play the game to make it easier for readers to understand and easily imagine what the game will look like with the existing visuals.

Keywords: *Traditional games, illustration books, children.*

1. PENDAHULUAN

Pada buku cetak materi sekolah dasar edisi kurikulum 2013 revisi 2021, memiliki pelajaran yang bernama seni budaya dan prakarya (SBdP). Pada buku tersebut mengajarkan kepada anak-anak sekolah dasar mengenai kebudayaan seperti lagu daerah, tari daerah, serta pembuatan seni. Diketahui juga bahwa siswa mendapatkan materi tentang kebudayaan baik itu lagu daerah, tari daerah, maupun permainan tradisional pada saat pelajaran tertentu saja, yaitu pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) dan pelajaran muatan lokal seperti bahasa Cirebon dan bahasa Sunda. Materi tentang permainan tradisional pun hanya sedikit dari pelajaran muatan lokal tersebut. Namun pada buku tersebut tidak terdapat mengenai permainan tradisional, padahal anak selaku murid membutuhkan waktu istirahat untuk menerima materi yang selanjutnya akan diterima. Guru selaku tenaga pengajar, pada akhirnya kerap membuat permainan baru dengan menggunakan alat di sekitar kelas, padahal banyak permainan tradisional yang dapat diterapkan baik di luar kelas maupun di dalam. Dengan adanya permainan tradisional tentu akan membantu

baik guru sebagai tenaga pengajar maupun murid untuk melakukan permainan tersebut dikarenakan permainan tradisional bersifat mudah dan praktis.

Sekitar 20 tahun ke belakang, masyarakat masih sangat kental dengan budaya, tidak terlalu bergantung pada teknologi, serta dekat dengan hal tradisional termasuk permainan tradisional, anak-anak berumur 6 sampai umur 12 tahun pada saat itu masih sangat ramai bermain bersama di luar ruangan memainkan permainan tradisional setelah pulang sekolah atau mengisi waktu kosong. Tetapi seiring berjalannya waktu, semakin berganti zaman dan semakin berkembang juga teknologi, sehingga untuk memenuhi segala kebutuhan sehari-harinya dapat dilakukan hanya dengan menggunakan teknologi. Akibatnya masyarakat semakin meninggalkan dan melupakan hal-hal yang berbau tradisional termasuk anak-anak khususnya anak sekolah dasar juga perlahan melupakan permainan tradisional. Manusia dan kebudayaan mengalami perubahan sesuai dengan tahapan-tahapan tertentu dari bentuk yang sederhana ke bentuk yang kompleks, seperti yang dikemukakan Spencer (2003). Seperti halnya pada permainan tradisional, bukan karena perkembangan teknologi saja, tetapi banyak faktor lain yang membuat permainan tradisional kian menghilang persis seperti apa yang dikatakan oleh Spencer tadi.

Dengan mengetahui bahwa sekolah dasar masih menggunakan media buku sebagai media pembelajarannya, maka untuk mengenalkan kembali permainan tradisional kepada siswa sekolah dasar menggunakan buku ilustrasi merupakan salah satu media yang tepat. Buku ilustrasi adalah buku yang menampilkan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik gambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk (Ifandi, 2015). Ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

Buku ilustrasi yang akan dirancang pada kesempatan kali ini berisi beberapa permainan tradisional yang sudah disortir dan dikategorikan sesuai letak geografis target pembaca yang nantinya akan dipraktikkan di tempat. Penulis membedakan 2 jenis permainan tradisional berdasarkan area mobilitasnya yaitu *indoor* dan *outdoor*, permainan tradisional *indoor* pada dasarnya adalah permainan yang tidak menggunakan gerakan tubuh yang berlebihan karena area yang terbatas dan hanya menggerakkan beberapa anggota tubuh saja seperti tangan dan kaki. Sedangkan permainan tradisional *outdoor* merupakan permainan yang dapat menggerakkan seluruh anggota badan sehingga energi yang dibutuhkan lebih banyak. Penulis merangkum beberapa permainan yang akan dimasukkan ke dalam buku ilustrasi dan ada sekitar 10 permainan pada kategori *indoor* dan *outdoor*.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Model ASSURE

Dalam rangka mengumpulkan data bagaimana karakteristik target pembaca sebagai acuan bagaimana bentuk desain dan elemen lainnya dari konten buku ilustrasi yang akan dirancang, metode yang akan digunakan untuk pengumpulan data tersebut berupa model ASSURE. Model ASSURE merupakan langkah merencanakan pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas secara sistematis dengan memadukan penggunaan teknologi dan media. Model ASSURE menggunakan tahap demi tahap untuk membuat perancangan pembelajaran yang dapat dilihat dari nama model tersebut, yaitu ASSURE. Menurut Smaldino (2007), model ASSURE adalah:

- 1) A yang berarti *Analyze learners*. Digunakan untuk mengetahui kriteria pembelajar atau target utama.
- 2) S berarti *State standard and Objectives*. Digunakan untuk mengetahui tujuan akhir yang ingin dicapai.
- 3) S yang kedua berarti *Select strategy, technology, media, and materials*. Digunakan untuk menentukan strategi, teknologi dan media yang akan digunakan serta bahannya.
- 4) U berarti *Utilize technology, media and materials*. Pemanfaatan dari teknologi, media, serta bahan yang sudah ditentukan sebelumnya.
- 5) R berarti *Require learner participation*. Membutuhkan partisipan dalam pelaksanaan pembelajaran setelah media sudah dibuat.

6) E berarti *Evaluated and revise*. Mengevaluasi dari hasil pembelajaran kemudian revisi.

2.2 Metode Analisis Data 5W+1H

Metode analisis data yang penulis gunakan adalah 5W1H. Metode 5W1H bertujuan memudahkan penulis dalam mengidentifikasi masalah dan mengenali unsur- unsur permasalahan, hingga penulis menemukan solusi dalam menyelesaikan permasalahan ini.

2.3 Metode Kualitatif dan Kuantitatif

Pengolahan dan analisis data dimulai dengan mengorganisasikan data dengan rapi, sistematis, dan selengkap mungkin (Poerwandari, 2007). Metode penelitian rancangan ini menggunakan 2 metode, yaitu kualitatif dan kuantitatif atau bisa disebut *mix metode*. Penggunaan 2 metode ini bertujuan untuk menggali data yang lebih dalam untuk dapat dimasukkan ke dalam rancangan serta mendapatkan hasil yang solid dan lebih kuat. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berbagai cara, di antaranya:

1) Wawancara

Metode wawancara termasuk salah satu metode yang dilakukan dengan cara mewawancarai pihak-pihak yang terkait. Dalam penelitian ini penulis mewawancarai beberapa guru yang menjadi wali kelas 3 – 5 di SDN 1 Tukmudal yang menjadi target pembaca, dan juga beberapa orang dari kota yang berbeda untuk melengkapi data permainan tradisionalnya. Pemilihan kelas 3 sampai kelas 5 SD sebagai target pembaca karena beberapa faktor, diantaranya pada kelas 3 sampai kelas 5 anak-anak berusia 8 – 11 tahun, di mana pada usia ini kemampuan berpikir anak sudah menjadi dinamis, penalaran lebih logis, dapat mengatur objek ke dalam hierarki kelas, serta mulai mengambil niat untuk diperhitungkan ke dalam nilai moral mereka (Piaget. 1950). Kemudian wawancara juga dilakukan kepada beberapa anak SD untuk mengumpulkan data karakteristik target pembaca.

1) Observasi

Dalam perancangan kali ini, penulis berkesempatan untuk dapat melakukan observasi pada sebuah instansi sekolah dasar, yaitu SDN 1 Tukmudal yang berada di daerah Kabupaten Cirebon untuk dapat melakukan pengumpulan data di sekolah tersebut.

2) Kuesioner

Melakukan penyebaran kuesioner di SDN 1 Tukmudal kelas 3-5 untuk mengetahui karakteristik target pembaca sebagai acuan desain konten buku ilustrasi yang akan dirancang. Pada kuesioner yang akan dibagikan nanti berisikan beberapa poin penting yang harus dijawab oleh siswa, seperti warna, visual yang disukai, dan juga beberapa pertanyaan tentang permainan tradisional yang mungkin diketahui dan dapat dijawab oleh siswa.

3) Studi Literasi

Melakukan studi literasi mengumpulkan informasi dari berbagai media cetak seperti, buku, jurnal dan lainnya terkait tema.

4) Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan secara fleksibel, mendokumentasikan secara langsung saat berada di lapangan maupun di tempat lain guna mendukung dan melengkapi data sesuai keperluan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Pelajar (*Analyze Learner*)

Dalam pembuatan buku ilustrasi ini, dibutuhkan juga beberapa data bagaimana sifat atau profil target yang dipilih agar pembuatan buku ilustrasi dari segi bentuk, visual, maupun *content-message* nya tepat sasaran dan cocok saat dibaca oleh target.

a) Analisa Psikografis

Diketahui wawancara kepada guru SD mengenai target pembaca, pembaca memiliki minat terhadap buku yang memiliki banyak visual yang berwarna serta mengandung lebih banyak gambar dibandingkan dengan tulisan. Lebih tertarik kepada hal yang seru untuk dilakukan, suka belajar hal yang baru, serta dapat berpikir secara logis terhadap apa yang dilihatnya. Pembaca yang dituju berusia 8 – 11 tahun di mana pada usia itu menurut Jean Piaget (1950)

termasuk ke dalam tahap operasional konkret, yaitu tahap kemampuan penalaran anak menjadi lebih logis, juga pemikiran menjadi tidak terpusat, dinamis, dan *reversibel*.

b) Analisa Geografis

Pembaca berasal dari SD (Sekolah Dasar) kelas 3 sampai kelas 5 di SDN 1 Tukmudal, Kabupaten Cirebon. Daerah sekolah dasar ini berada di sekitar area perumahan dan dekat dengan desa yang memungkinkan saat melakukan pengenalan permainan tradisional ini lebih mudah.

c) Analisa Demografis

Kalangan pembaca adalah pelajar atau siswa yang berada di kelas 3 sampai 5 SD, lebih tepatnya pada usia 8-11 tahun dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, sebagian besar merupakan keturunan etnis Jawa dan Sunda, ekonomi kelas menengah sampai bawah, serta beragama Islam.

Pelajar juga dibedakan berdasarkan tempat tinggalnya yaitu desa dan kota. Siswa yang berasal dari desa biasanya masih bermain menggunakan benda yang ada di sekitarnya, salah satunya menggunakan bahan alami yang bisa didapatkan dari hutan terdekat untuk dijadikan alat bermain. Di desa juga masih berorientasi kebersamaan, kesetaraan, tolong menolong sangat mewarnai sikap dan perilaku kehidupannya sehari-hari (Purwadi, 2012). Kemudian siswa yang berasal dari kota biasanya lebih terkesan modern, menggunakan fasilitas umum yang biasanya digunakan sebagai tempat rekreasi, lebih menggunakan benda-benda yang modern sebagai alat bermain, serta cenderung lebih bersikap mandiri.

3.2. Menentukan Standar dan Tujuan (*State Standard and Objectives*)

Beberapa tujuan dalam pembuatan buku ilustrasi ini dibagi menjadi dua, yaitu:

a) Tujuan Khusus

Mengedukasi dan mengenalkan beberapa permainan tradisional kepada anak-anak sekolah dasar, menambah daftar permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak bersama temannya, serta menjadi pendukung seorang pengajar dalam kegiatan belajar mengajar.

b) Tujuan Umum

Melestarikan kembali permainan tradisional yang hampir atau bahkan sudah ditinggalkan oleh anak-anak sekarang serta menjadi inovasi baru untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional.

1. Memilih strategi, teknologi, media, dan bahan ajar (*Select strategies, technology, media, and materials*)

Membuat pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran. Dalam hal ini, strategi yang akan digunakan yaitu memilih pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) sebagai strategi pengenalan permainan tradisional yang akan diajarkan kepada siswa.

2. Memanfaatkan Strategi, Teknologi, Media, dan Bahan (*Utilize Strategy, Technology, Media and Materials*)

Pada langkah ini penulis memanfaatkan teknologi, media serta bahan yang akan diterapkan pada media yang sudah ditentukan yaitu buku yang sudah ditentukan di poin sebelumnya. Buku tersebut akan dimanfaatkan serta dikembangkan menjadi sebuah buku ilustrasi yang mana sifatnya memiliki banyak visual untuk memahami kalimat-kalimat deskriptif yang disajikan.

3. Memerlukan partisipasi pelajar (*Require learner participation*)

Setelah strategi dan media yang dibutuhkan untuk pembelajaran sudah ditetapkan. Langkah selanjutnya adalah partisipasi dari para pelajar, yaitu mempraktikkannya langsung ke dalam kelas lalu mengenalkan permainan tradisional sesuai dengan persiapan.

4. Mengevaluasi dan merevisi (*Evaluate and Revise*)

Setelah mencetak dan dicoba kepada target pembaca, dibutuhkan pula sebuah beberapa evaluasi agar buku semakin tepat dan akurat dalam visual atau konten yang disajikan maupun penjelasan yang diberikan. Dilakukan sebuah wawancara pada beberapa audiens untuk mengevaluasi bagaimana pesan dari buku ilustrasi ini dapat

tersampaikan apa adanya. Hasil dari evaluasi yang sudah dilakukan menurut tenaga pengajar atau guru yang berada di SDN 1 Tukmudal mengatakan bahwa buku ilustrasi ini dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar khususnya saat sebuah permainan dibutuhkan pada pertengahan atau sebelum berakhirnya pelajaran. Selain mudah dipahami dan lebih mudah untuk membayangkan permainan tersebut berlangsung, diharapkan untuk memperbanyak permainan yang disajikan agar pilihan permainan lebih bervariasi.

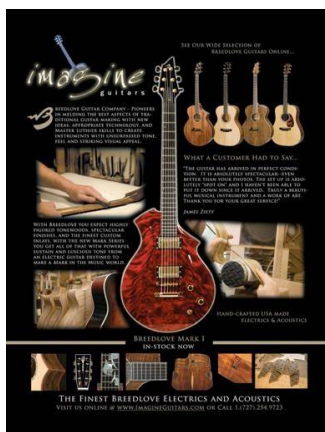
3.3. Program Kreatif

1. Judul Buku

Judul yang sudah ditetapkan pada buku ini yaitu “*PermaLoka Permainan Lokal*” yang bermakna sama dengan permainan tradisional. Penggunaan judul ini dimaksudkan agar memudahkan pemahaman pembaca saat membaca judul yang bisa saja mewakili penilaian pembaca atas seluruh isi atau konten di dalam buku ilustrasi ini.

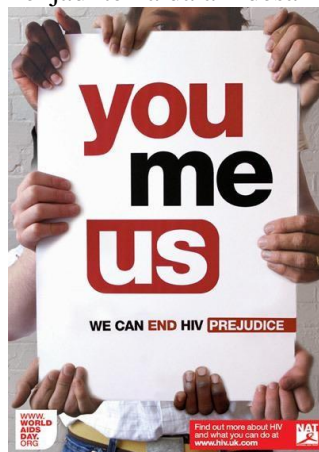
2. Gaya Layout

Gaya *layout* pada buku ini menggunakan 2 jenis, tergantung dari isi buku dan gambar yang akan disajikan. *Layout* diperlukan untuk mengatur tampilan visual yang akan ditampilkan agar terlihat rapih dan terstruktur. Gaya yang pertama disebut *axial layout*. *Layout* ini memiliki tampilan visual yang kuat di tengah halaman dengan tampilan elemen pendukung di sekeliling gambar utama, biasanya berupa gambar atau tulisan yang berhubungan dengan tampilan di tengah halaman seperti titik pusatnya.



Gambar 1. Contoh axial layout
Sumber : Google.com

Layout gaya yang kedua disebut *frame layout*. Gaya tata letak ini menggunakan bingkai sebagai unsur utama desain ini, di mana pesan atau gambar utama diletakkan di dalam bingkai, atau bingkai tersebut menjadi tema dalam desain yang digunakan.



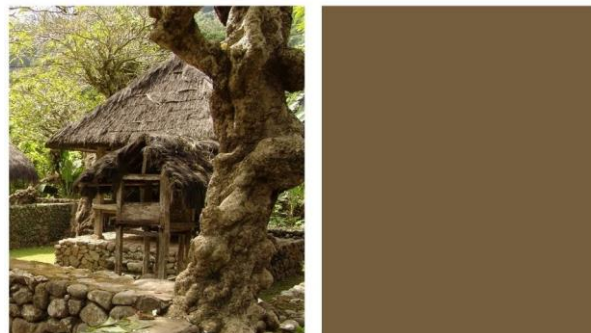
Gambar 2. Contoh frame layout
Sumber : Google.com

3. Tone Warna

Dari hasil observasi ke sekolah dasar seputar buku yang sedang digemari maupun sedang dipakai untuk pembelajaran kelas 3 dan 4 adalah bahwa buku yang dipakai memiliki warna yang sangat kontras dan tajam, tidak membatasi warna terkecuali warnagelap seperti warna hitam yang memang warna ini sangat sedikit dipakai di dalam buku tersebut, biasanya warna hitam dipakai untuk teks dan *line* gambar saja. Namun menurut penulis, penggunaan warna yang sangat kontras dan tajam lebih membuat mata cepat lelah. Maka dari itu penulis memutuskan untuk mengambil warna pastel yang sangat nyaman di mata namun warna yang dihasilkan masih terlihat tajam. Kemudian untuk penggunaan warna utama dalam buku ini penulis memilih warna coklat dan warna hijau, sesuai dengan tema permainan tradisional yang dilakukan di sebuah desa dengan area yang masih asri dengan tanah coklat dan pepohonan hijau.



*Gambar 3. Warna hijau diambil dari bambu
Sumber: Google.com*



*Gambar 4. Warna coklat diambil dari kayu, rumah dan tanah sekitar
Sumber : Google.com*

4. Tipografi

Dalam penggunaan tipografi kali ini, kemungkinan menggunakan ukuran huruf yang sedikit lebih besar guna menghindari membaca yang terlalu lama dalam satu halaman. Namun hal ini mempunyai kekurangan, yaitu informasi yang diberikan tidak dapat diselesaikan dalam satu halaman. Penggunaan ukuran huruf yang sedikit lebih besar ini sudah diterapkan oleh pemerintah lewat buku cetak pembelajaran sekolah dasar kurikulum 2013 revisi 2021/2022. Sedangkan untuk gaya huruf atau *font style* yang digunakan berjenis *sans serif*, yaitu gaya huruf yang dalam penulisannya tidak menambahkan kaki-kaki pada bagian ujung huruf. *Sans serif* selain cocok untuk target pembaca anak-anak, huruf gaya ini juga terbilang kokoh, tebal dan tegas.

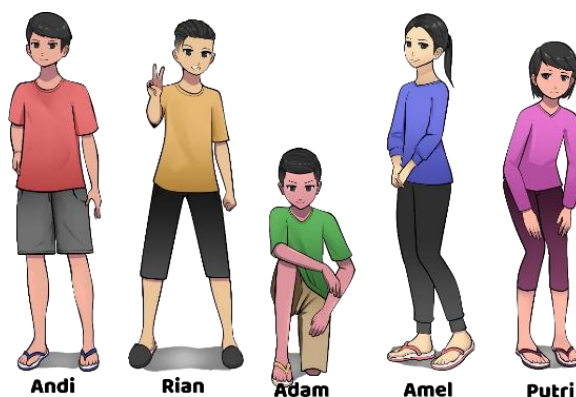


*Gambar 5. Gaya Sans Serif
Sumber : Google.com*

3.2 Penjaringan Ide

1. Desain Tokoh Utama

Dalam pembuatan buku ilustrasi permainan tradisional, biasanya harus menyertai gambar atau visual dari permainan tersebut dan tentu saja menampilkan sebuah karakter fiksi atau non fiksi sebagai pelaku utama dalam melakukan sebuah permainan. Sebelum karakter dibuat, dibutuhkan sebuah ide atau gagasan yang melandasi karakter tersebut dibuat.



*Gambar 6. Desain karakter atau tokoh utama
Sumber penulis 2022*

Untuk karakter yang akan dibuat dan dimasukkan ke dalam buku ilustrasi permainan tradisional ini berjumlah 5 orang, tentu semua menjadi tokoh utama dan tidak ada tokoh pendukung dalam buku ini. Terdiri dari 3 orang anak laki-laki dan 2 orang anak perempuan dengan masing-masing karakter mempunyai latar belakang yang sama yaitu berasal dari sebuah desa kecuali satu anak lelaki yang berasal dari kota. Dengan tampilan menggunakan kaos polos dan celana pendek, serta alas kaki sandal, sedangkan untuk anak kota mempunyai potongan rambut yang trendi, pakaian polos dan memakai sandal selop.

2. Desain Permainan Tradisional

Permainan tradisional sangatlah banyak dari segi permainan ataupun nama permainan di setiap daerahnya, dan banyak juga cara bermain permainannya. Berikut adalah beberapa permainan tradisional yang akan dibuat di dalam buku:



*Gambar 7. Desain abc lima dasar
Sumber penulis 2022*



*Gambar 8. Desain permainan cing ciripit
Sumber penulis 2022*



*Gambar 9. Desain permainan ular naga
Sumber penulis 2022*

3. Desain Sampul Depan dan Belakang

Desain pada sampul depan melanjutkan dari sketsa pada penjaringan ide, kemudian ditambahkan latar belakang yang nantinya akan digunakan pada sampul belakang. Penambahan latar belakang agar terlihat lebih penuh dan menambah banyak warna yang terdapat pada sampul depan.



*Gambar 10. Desain pada sampul depan
Sumber penulis 2022*

Sampul belakang hanya menggunakan latar belakang saja tanpa menambahkan karakter atau objek yang lainnya. Hal ini dimaksudkan apabila nanti ada penambahan tertentu seperti teks atau gambar lainnya bisa langsung dimasukkan.



*Gambar 11. Desain pada sampul belakang
Sumber penulis 2022*

4. KESIMPULAN

Zaman sekarang merupakan zaman yang sedang berkembang cepatnya dunia teknologi, selain dapat memudahkan masyarakat dalam kebutuhan sehari-hari, teknologi juga mampu menghibur dan mengisi waktu kosong, sehingga aktivitas berat yang harus mengeluarkan tenaga yang banyak kini sudah bisa dengan menggerakkan jari saja. Begitu pula dengan permainan tradisional, dengan adanya teknologi yang dapat memuaskan perasaan disaat waktu kosong seperti bermain, anak-anak menjadi semakin jarang bergerak dan jarang pula untuk bersosialisasi bersama orang sekitar. Karena itu penulis membuat sebuah media yang dapat membantu setidaknya sedikit memperkenalkan beberapa permainan tradisional kepada anak-anak SD, yaitu dengan membuat buku ilustrasi. Dengan visual dan konten yang disesuaikan dengan target pembaca diharapkan akan membantu mengenalkan permainan tradisional. Maka dari itu, diperlukannya sebuah kesempatan untuk dapat mengenalkan kembali permainan tradisional untuk membuat anak-anak bermain bersama teman-teman sekitar dengan manfaat yang sangat bagus untuk pertumbuhan anak dan juga menambah daftar permainan yang bisa anak-anak mainkan.

Perancangan ini dapat dikembangkan lagi menjadi media yang lain seperti buku komik, komik *webtoon*, film dan animasi. Karena dalam pembuatan perancangan ini waktu yang diperlukan tidak banyak dan juga dari segi kemampuan yang dibutuhkan juga masih belum mencukupi, akhirnya dengan ekspektasi untuk membuat sebuah komik dengan mengembangkan cerita dari permainan yang diangkat tidak terealisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ifandi, Rosihan A. 2015. *Perancangan Buku Ilustrasi Untuk Menginformasikan Cara Menjaga Kebersihan Alat Indera Dengan Benar*. Bandung: Universitas Telkom.
- Piaget, J. 1950. *The Psychology of Intelligence*. London, UK: Routledge.
- Poerwandari, K. 2007. *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Psikologi*. Jakarta: LPSP3 Universitas Indonesia.
- Purwadi, P. 2012. *Perbedaan Gaya Pengasuhan Orang Tua Desa dan Kota*. Proceeding Temu Ilmiah Nasional VIII IPPI, 239-250.
- Smaldino, Sharon E. 2007. *Instructional Technology and Media for Learning Ninth edition*. New Jersey Columbus, Ohio: PEARSON Merrill Prentice Hall.
- Spencer, H. 2003. *The principles of sociology: in three Volumes*. Appleton