

## **Perancangan Media Pengenalan Permainan Tradisional untuk Mendukung Tumbuh Kembang Anak Usia 6-9 Tahun**

**Lita Khosasi<sup>1</sup>, Maria Nala Damajanti<sup>2</sup>, Cindy Muljosumarto<sup>3</sup>**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
Email: lizhkozouka@gmail.com

### **Abstrak**

Tumbuh kembang anak perlu diperhatikan untuk membentuk pribadi yang baik pada dewasanya nanti. Kemampuan dalam tumbuh kembang sangatlah perlu diperhatikan, baik kemampuan tumbuh kembang moral, tumbuh kembang sosial emosional, maupun tumbuh kembang fisik motorik. Dalam melatih dan meningkatkan kemampuan tersebut diperlukan medium yang dapat mendukung dan menarik bagi anak, salah satunya adalah melalui bermain. Salah satu permainan yang memiliki nilai-nilai tumbuh kembang adalah permainan tradisional. Permainan ini merupakan salah satu budaya Indonesia yang banyak manfaatnya dalam mendukung atau mengajarkan bila anak untuk berinteraksi dengan orang diluar keluarga, paham akan konsekuensi atas perbuatannya, serta melakukan gerakan dasar seperti berlari dan melompat. Oleh karena itu, dibuatlah *game kit* berisikan permainan tradisional yang dapat dimainkan sehari-hari oleh anak-anak. *Game kit* ini juga dapat mengajarkan anak-anak untuk belajar melestarikan budaya Indonesia.

**Kata kunci:** Permainan Tradisional, Anak, Tumbuh Kembang, Media Interaktif, *Game Kit*

### **Abstract**

**Title:** *Media Design for Introducing Traditional Games to Improve the Growth and Development of 6-9-Year Old Children*

*In order to make a child grow into a fine adult with a good personality, it is necessary to pay attention to their growth and development, such as their moral, social-emotional, and physical growth. To train and develop these skills, a suitable and interesting media is needed to attract the children. Indonesian traditional game is one of the suitable media that has many benefits to support children's growth, especially for young age. In young age, children start to interact more with others than their families, understand the consequences of their actions, and perform basic activity, such as running and jumping. Therefore, the game kit was made. The purpose of this game kit is to introduce and teach children how to play traditional games, to improve their growth. It also teaches children to preserve Indonesian culture.*

**Keywords:** *Traditional Games, Children, Growth and Development, Creative Media, Game Kit*

### **Pendahuluan**

Perkembangan anak merupakan hal yang perlu diperhatikan untuk membentuk pribadi yang baik pada dewasa nanti. Perkembangan anak memiliki banyak aspek yang mempengaruhinya. Beberapa aspek tersebut antara lain perkembangan moral, fisik motorik, kognitif, dan sosial emosional. Namun pada masa ini, anak-anak masih memiliki masalah dalam memenuhi aspek-aspek tersebut. Banyak berita yang memuat masalah-masalah dalam perkembangan mereka.

Banyak berita yang menunjukkan adanya degradasi moral pada kalangan anak-anak seperti

bullying, perilaku kurang sopannya terhadap orang tua, kekerasan atau perkelahian antar teman, dan masih banyak lagi. Kemampuan sosial emosional anak juga menurun. Anak lebih suka berada didepan layar *gadget* atau *game console* secara berlebihan. Kurangnya kemampuan interaksi dengan lingkungan sekitarnya membuat anak memiliki sikap egosentris dalam diri mereka. Kurang bergerak atau disebut *sedentary lifestyle* juga merupakan masalah yang sedang banyak dihadapi pada saat ini. Kebiasaan hidup kurang bergerak ini dikarenakan penyakit duduk (*sitting disease*) dimana anak-anak lebih banyak melakukan aktifitas diam atau yang hanya hanya duduk saja dibandingkan kegiatan yang membutuhkan gerak tubuh.

Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan pertumbuhan anak baik secara moral, sosial emosional, maupun gerak motorik anak adalah bermain. Permainan merupakan hal yang digemari dan dicari oleh anak, terutama disaat waktu senggang atau waktu luang mereka. Melalui bermain anak dapat melakukan gerak dan sosialisasi dengan teman tanpa merasa adanya paksaan.

Salah satu permainan yang dekat dengan budaya kita sendiri dan memiliki kelebihan dalam meningkatkan gerak motorik, sosial emosional, dan memiliki nilai moral anak adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya Indonesia, didalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan, moral, sosial emosional, dan masih banyak lagi. Jenis-jenis permainan tradisional di Indonesia juga beragam antara lain gobak sodor, gasing, engkle, layang-layang, petak umpet, enggrang, bakiak, *cublak cublak suweng*, dan masih banyak lagi.

Permainan tradisional dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi antar teman main dan alat permainan yang digunakan pun relatif sederhana (BP-PLSP, 2006). Permainan tradisional juga mengasah kemampuan anak dalam berpikir kreatif untuk memenangkan permainan ini, menambah kemampuan bersosialisasi untuk permainan secara berkelompok.

Permainan tradisional banyak mengandalkan gerak dasar yang diperlukan untuk anak usia 6-9 tahun dalam membantu pertumbuhan motorik seperti berlari, melompat, dan lain sebagainya.

Permainan ini memiliki nilai moral yang dapat dipetik dalam setiap permainannya, baik moral dasar seperti bekerjasama, jujur maupun moral tiap permainan yang disampaikan seperti makna lagu *cublak cublak suweng* yang berarti dalam hidup dan mencari rezeki, manusia mesti bersabar dan tidak mengedepankan hawa nafsu (Wildan, 2017). Bahkan permainan tradisional ini memiliki nilai sejarah dibaliknyanya seperti permainan bantengan yang makna dibaliknyanya adalah mencerminkan akan perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah (Ruangguru, 2017).

Namun pada kenyataannya, permainan tradisional mulai ditinggalkan. Pada generasi dahulu anak-anak banyak yang bermain permainan tradisional di halaman rumah mereka, namun pada saat ini hal tersebut semakin jarang terlihat lagi sehingga permainan tradisional mulai terkikis (Wildan, 2017).

Memperkenalkan permainan tradisional agar lebih dekat pada anak-anak cukup penting, oleh karena itu perlulah dibuat media yang dapat membantu anak dalam mengenal permainan tradisional, cara memainkannya, dan manfaat yang didapat dalam setiap permainannya.

Perancangan ini ditargetkan untuk anak usia 6-9 tahun dimana usia tersebut merupakan usia tumbuh. Menurut psikolog Erik Erikson

perkembangan emosi sosial anak usia 6 -11 tahun termasuk kedalam tahap perkembangan IV: kompetensi dimana anak belajar untuk berkompetensi dalam kelompok. Pada tahap ini anak lebih belajar dalam memahami aturan dan kaitannya dalam hubungan mereka dalam berteman. Pada tahap ini anak juga lebih bermain dengan struktur dan aturan tertentu. (Erikson, 2010).

Rumusan masalah pada perancangan ini adalah bagaimana merancang media yang dapat memperkenalkan permainan tradisional kepada anak usia 6-9 tahun yang dapat mendukung tumbuh kembang anak.

## Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Metode mengumpulkan data dilakukan melalui observasi terhadap perilaku dan kebiasaan anak usia 6-9 tahun dalam bermain dan visual yang menarik bagi mereka, wawancara langsung terhadap beberapa sumber, dan studi pustaka untuk mencari informasi tentang kebiasaan dan masalah sosial anak usia 6-9 tahun serta tentang jenis-jenis permainan tradisional yang dapat diterima oleh anak.

## Pembahasan

Menurut Kartono pertumbuhan merupakan perubahan tubuh secara fisik baik ukuran maupun bentuk tubuh. Dan Perkembangan adalah perubahan yang dialami oleh individu menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (Syamsu, Yusuf, 2002). Pengertian tumbuh kembang menurut Soetjiningsih (2010) adalah proses berkelanjutan dari konsepsi sampai imaturitas yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan bawaan.

Tumbuh kembang merupakan kata yang saling berkaitan namun berbeda artinya. Tumbuh lebih mengacu pada ukuran, jumlah, dan dimensi sel tubuh seseorang, sesuatu yang dapat diukur. Kembang (berkembang) berkaitan dengan penyempurnaan organ atau anggota tubuh, peningkatan emosional, intelektual serta kematangan atau kedewasaan. Oleh karena itu tumbuh kembang anak merupakan perubahan yang terjadi pada anak baik merupakan perubahan fisik anak maupun pertumbuhan mental kedewasaan anak.

Tumbuh kembang anak perlu diperhatikan khususnya oleh orang tua, agar dewasanya nanti anak dapat bertumbuh dengan baik dan memiliki pribadi yang baik pada orang disekitarnya.

Tumbuh kembang memiliki beberapa aspek didalamnya antara lain tumbuh kembang kognitif, tumbuh kembang moral, tumbuh kembang sosial emosional, dan tumbuh kembang fisik motorik.

Menurut Hurlock moral merupakan sopan santun, kebiasaan, adat istiadat dan aturan perilaku

yang telah menjadi kebiasaan bagi anggota suatu budaya.

Kohlberg mengemukakan bahwa moral merupakan sesuatu yang tidak dibawa sejak lahir, namun sesuatu yang dapat dipelajari. Perkembangan moral merupakan proses internalisasi nilai atau norma masyarakat sesuai dengan kemampuan seseorang dalam menyesuaikan diri agar sesuai dengan aturan nilai atau norma yang berlaku dalam kehidupannya. Perkembangan moral ini mencakup pengetahuan akan baik atau buruk suatu tindakan dan sikap perilaku moral apa yang dipraktikkan.

Menurut Kohlberg tahap perkembangan moral dibagi kedalam tiga tingkatan yaitu: pra-konvensional, konvensional, dan pasca-konvensional.

Tingkat pra-konvensional merupakan tingkat paling rendah. Dalam tahap ini umumnya terdapat pada anak-anak (walaupun orang dewasa juga dapat menunjukkannya). Dalam tahap ini anak menunjukkan penalaran moral yang dikendalikan oleh imbalan (hadiah) dan hukuman. seseorang menilai moralitas berdasarkan konsekuensi yang didapat. Tingkat pra-konvensional ini dibagi menjadi tahap 1: orientasi kepatuhan dan hukuman dan tahap 2: orientasi minat pribadi.

Pada tahap 1, seseorang berfokus terhadap konsekuensi langsung dari tindakan yang dilakukan individu tersebut. Seseorang akan menilai suatu tindakan yang mereka lakukan salah jika semakin keras hukuman yang dirasakan. Dan juga sebaliknya seseorang akan tahu bahwa tindakan yang mereka lakukan benar dari imbalan atau hadiah yang mereka dapat.

Pada tahap 2, individu lebih berfokus pada keuntungan apa yang didapat untuk diri mereka. Mereka lebih melakukan suatu tindakan berdasarkan keuntungan diri sendiri bukan pada kebutuhan orang lain. Sebagai contoh seseorang mau menolong orang lain dengan tujuan ia menerima pertolongan yang serupa dari orang lain.

Menurut Hurlock (2013) perkembangan sosial merupakan mereka yang berada didalam 3 proses sosialisasi yakni bersosialisasi agar mereka cocok dengan kelompok tempat mereka menggabungkan diri dan diterima sebagai anggota kelompok.

Menurut Lawrence E Saphiro (dalam Suyadi, 2010, p. 109) emosi merupakan kondisi kejiwaan manusia. Emosi ini hanya dapat dikaji melalui letupan emosional, gejala, atau fenomena seperti gembira, sedih, gelisah, benci, dan sebagainya.

Aspek sosial emosional ini mengacu pada perkembangan kemampuan dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Hubungan antara kondisi sosial seseorang dengan kesehatan emosionalnya sering disebut dengan psikososial. Selain berinteraksi perkembangan ini juga mengacu pada tingkat kemandirian seseorang, contohnya seperti pada anak, mereka mampu untuk

makan sendiri, memakai pakaian sendiri, dan lain sebagainya.

Menurut Erikson tahap perkembangan psikososial atau sosial emosional seseorang dibagi menjadi 8 tahap, anak usia 6-9 tahun masuk ke dalam tahap *competence, industry vs. inferiority*.

Pada tahap ini anak sudah masuk kedalam tahap sekolah dan anak berinteraksi sosial dengan orang diluar keluarga. Pada tahap ini anak akan membandingkan Kompetensi diri mereka dengan orang lain. Mengerti kemampuan yang mereka miliki dibanding dengan teman yang lain. Anak belajar untuk berkompetensi dalam kelompok. Anak lebih belajar dalam memahami aturan dan kaitannya dalam hubungan mereka dalam berteman. Pada tahap ini anak juga lebih bermain dengan stuktur dan aturan tertentu. Pada tahap ini anak memerlukan dukungan agar mereka rajin dan mau bekerja keras untuk mencapai target tujuan mereka. Jika tidak anak tersebut dapat merasa inferior atau diri anak tersebut rendah.

Perkembangan fisik motorik merupakan salah satu aspek dalam tumbuh kembang. Pertumbuhan fisik merupakan pertumbuhan yang memperhatikan ukuran dan bentuk tubuh manusia. Sedangkan perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, dan otak. Pertumbuhan fisik motorik ini merupakan pertumbuhan yang memperhatikan bentuk fisik tubuh seseorang dan juga kemampuan atau kecerdasan seseorang dalam motorik atau kemampuan gerak seseorang. Menurut Hurlock anak usia 6-11 tahun masuk kedalam masa kanak-kanak akhir.

Perkembangan motorik sendiri dibagi menjadi perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Perkembangan motorik kasar merupakan perkembangan gerakan tubuh yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar seperti duduk, berlari, menendang, dan jalan. Sedangkan perkembangan motorik halus merupakan perkembangan yang memperhatikan kemampuan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan seperti melipat, bermain puzzle, dan menyusun balok.

Masa kecil anak merupakan masa yang ideal untuk melakukan keterampilan motorik diantaranya karena tubuh anak lebih lentur dibanding dengan remaja dan dewasa sehingga lebih mudah menerimanya, anak belum banyak memiliki keterampilan yang berbenturan dengan keterampilan baru dipelajarinya, anak lebih berani pada waktu kecil dibanding ketika besar, anak suka mengalami pengulangan aktivitas, dan anak memiliki tanggung jawab dan kewajiban lebih kecil dibanding waktu bertambah besar.

Menurut Piaget bermain terdiri atas tanggapan yang diulang untuk memenuhi kesenangan fungsional. (dalam Hurlock, 320). Bermain merupakan kegiatan untuk kesenangan. Kegiatan

bermain umumnya dilakukan secara senang hati, sukarela, tanpa adanya paksaan atau tekanan akan adanya kewajiban. Menurut Buhler, Scenk, dan Ziger bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan. Dan menurut Charlotte bermain merupakan pemicu kreativitas, semakin seorang anak banyak bermain semakin meningkat pula kreativitasnya.

Menurut Heinich (2002) ada sangat banyak media yang digunakan dalam proses pembelajaran dan permainan merupakan salah satu dari media tersebut. Dalam permainan terdapat suasana dimana pemainnya harus mengikuti aturan-aturan yang telah ada. Permainan juga memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu pembelajaran yang bersifat membosankan. Permainan juga dapat mengasah seseorang untuk menggunakan kemampuan problem-solving mereka.

Permainan ini memiliki fungsi dan nilai didalamnya yaitu untuk melatih fisik, belajar hidup berkelompok, dan menggali potensi diri sendiri. Bermain melatih fisik karena dengan bermain anak-anak melakukan aktivitas yang menggunakan gerak tubuh serta membina kecerdasan dan ketangkasan otak. Bermain membuat anak untuk berkumpul bersama teman-temannya dan belajar untuk menyesuaikan diri didalamnya. Bermain menggali potensi diri karena melalui bermain, mereka dilatih kemandiriannya dalam menyelesaikan masalah dengan kemampuannya sendiri.

Menurut James Danandjaja permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan berupa permainan anak-anak yang beredar baik secara lisan maupun secara anggota kolektif yang berbentuk tradisional yang di wariskan secara turun temurun hingga memiliki berbagai variasi dalam satu jenis permainan. (Hendratno, 2016)

Permainan tradisional ini merupakan salah satu kebudayaan yang dimiliki Indonesia. Permainan tradisional juga merupakan salah satu seni hasil budaya masyarakat Indonesia sendiri. Permainan tradisional ini telah ada dan diwariskan secara turun menurun.

Pada kenyataannya, berbeda dengan generasi terdahulu yang memainkan permainan tradisional sebagai permainan yang sering dimainkan sehari-hari, anak pada generasi sekarang jarang terlihat memainkan permainan ini, bahkan tidak tahu cara memainkannya. Permainan tradisional ini seharusnya merupakan jenis permainan yang seharusnya dekat dan dapat dimanfaatkan dengan baik.

Permainan tradisional memiliki beragam jenisnya dan memiliki berbagai fungsi dan makna didalamnya. Permainan tradisional juga mengasah kemampuan seseorang untuk bermain dalam kelompok maupun perorangan dan melatih individu untuk berpikir penyelesaian masalah maupun melakukan kegiatan fisik.

Permainan tradisional sangatlah banyak ragamnya, baik permainan yang memerlukan alat

untuk bermain permainannya maupun permainan yang hanya perlu mengerti aturan-aturan di dalamnya. Permainan tradisional ini memiliki makna dan manfaat yang didapat dalam setiap permainannya. Beberapa permainan tradisional dan manfaatnya :

#### a. Bentengan

Manfaat moral dari permainan bentengan adalah melatih minat anak untuk saling kerjasama dalam anggota kelompok, taat pada peraturan yang berlaku. Manfaat sosial emosionalnya adalah anak mampu berinteraksi baik dalam kelompok maupun dengan kelompok lawan, mampu menyusun rencana bersama anggota kelompok untuk memenangkan permainan, belajar berorganisasi dengan membagi peran dalam permainan dan berpikir bersama, dan belajar untuk menjaga temannya dari serangan lawan. Manfaat gerak motoriknya adalah anak melatih motorik kasar dengan berlari dan ketangkasan terlatih dengan menghindar dan menyerang kelompok lawan.

#### b. Boi-boian

Manfaat moral dari permainan boi-boian adalah anak berlatih untuk menerima konsekuensi jika terkena bola, ia akan menjadi bagian dari tim lawan, belajar untuk menyusun kembali tumpukan yang di identikan dengan masalah yang mereka buat sendiri, dan anak belajar mengambil peran, baik peran yang dilakukan sendiri maupun peran dalam bagian kelompok. Manfaat sosial emosionalnya adalah anak bekerja sama untuk berhasil membuat tumpukan bersama, belajar untuk membuat taktik agar berhasil menghindar dan menyusun tumpukan, dan mengajarkan anak untuk bermain secara sportif selama permainan berlangsung. Manfaat gerak motorik dari permainan boi-boian adalah melatih motorik kasar dengan berlari, menghindar dari serangan lawan, selalu waspada, dan membidik agar lawan kena bola dan melatih motorik halus dengan berusaha menyusun potongan genteng.

#### c. Bekel

Manfaat moral dari permainan bekel adalah anak diajarkan kejujuran jika melanggar peraturan yang ada. Manfaat sosial emosionalnya adalah anak dapat mengendalikan emosinya dengan menunggu giliran dengan temannya dan juga bersabar dalam melewati tahapan permainan dan anak bersosialisasi dengan melakukan permainan ini bersama dengan teman secara adil. Manfaat gerak motorik dari permainan bekel adalah kemampuan motorik halus dan koordinasi dapat terlatih dengan baik dan secara bertahap.

#### d. Kelereng

Manfaat moral dari permainan kelereng adalah anak dilatih untuk jujur jika berhasil menembak kelereng atau tidak. Manfaat sosial emosionalnya adalah kepercayaan diri meningkat karena kemauan mereka akan berkompetisi, anak mampu mengatur emosinya agar lebih fokus pada sasaran mereka, kesabaran dalam bermain membuat anak tidak gegabah dalam mengambil keputusan, melatih keterampilan sosial dan sikap kepedulian

dengan temannya, dan anak bersosialisasi dengan melakukan permainan ini bersama dengan teman secara adil. Manfaat gerak motoriknya adalah melatih keterampilan motorik halus anak.

e. Engklek

Manfaat moral dari permainan engklek adalah anak berusaha untuk menaati peraturan bersama yang telah menjadi kesepakatan bermain antar pemainnya, dan anak belajar jujur jika mereka melakukan kesalahan selama permainan. Manfaat sosial emosionalnya adalah mengasah kemampuan sosialisasi anak dan mengajarkan kebersamaan, melatih emosi anak, kesabaran dalam bermain, sabar dalam menghadapi lawan mereka serta mengetahui pribadi teman bermain mereka, dan anak belajar untuk memecahkan suatu masalah, apa yang harus mereka pilih sebagai rumah mereka, petak mana yang boleh dan tidak boleh mereka lalui, dan strategi apa yang dapat mereka gunakan. Manfaat gerak motoriknya adalah mengasah kemampuan fisik motorik karena sangat melibatkan gerak tubuh, melatih gerak motorik kasar dengan melompat dan membidik dengan tepat, dan melatih keseimbangan tubuh anak.

f. Lompat Tali

Manfaat moral dari permainan lompat tali adalah anak dilatih untuk menyepakati peraturan yang telah ada dan anak dapat belajar untuk menggunakan kesempatan di saat yang mereka butuhkan. Manfaat sosial emosionalnya adalah sosialisasi anak berlatih dengan bermain bersama dan anak belajar untuk berkompetisi melalui level-level yang harus dilewati. Manfaat gerak motoriknya adalah melatih gerak motorik kasar dengan berlari dan melompat serta melatih kelenturan, koordinasi gerak, dan otot tungkai kaki.

Tujuan perancangan media interaktif sebagai pengenalan permainan tradisional untuk meningkatkan tumbuh kembang anak usia 6-9 tahun khususnya di Surabaya. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan tumbuh kembang anak baik dalam perkembangan moral, sosial emosional, maupun gerak motorik anak. dari tujuan ini maka, media ini akan memperkenalkan permainan tradisional dan cara bermainnya agar anak dapat memahami manfaat dan cara bermain permainan tradisional ini. Selain itu, tujuan jangka panjang dari perancangan ini adalah agar anak-anak dapat memainkan permainan ini dapat kehidupan keseharian mereka sehingga kemampuan tumbuh kembang mereka dapat berlatih dalam keseharian mereka.

Topik bahasan yang dipakai untuk perancangan ini adalah permainan tradisional untuk meningkatkan tumbuh kembang anak. Pada umumnya topik ini ingin memperkenalkan permainan tradisional yang ada di Indonesia, bagaimana cara memainkannya, alat-alat apa yang dibutuhkan untuk memainkan permainan tersebut, serta manfaat yang terkandung dalam permainan tradisional ini baik dalam perkembangan moral, perkembangan sosial emosional, maupun perkembangan gerak motorik.

Informasi yang disampaikan tentang cara memainkan permainan tradisional serta manfaat tumbuh kembang yang didapat dalam setiap permainannya yang dibutuhkan oleh anak-anak usia 6-9 tahun. Materi dan cara penyampaiannya akan disesuaikan dengan kemampuan daya tangkap anak usia 6-9 tahun.

Pokok-pokok bahasan yang akan dibahas sesuai dengan tujuan dalam perancangan ini adalah memperkenalkan jenis-jenis permainan tradisional yang akan diangkat. Kemudian menyampaikan cara bermain permainan tersebut beserta peraturan-peraturan yang berlaku didalamnya. Bahasa yang akan digunakan adalah Bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak usia 6-9 tahun. Alat atau bahan-bahan yang dibutuhkan akan disediakan secara langsung agar anak dapat mempraktekan permainan secara langsung bersama dengan teman sekitarnya. Manfaat atau makna tumbuh kembang yang dapat diambil dalam setiap permainan akan dijelaskan baik untuk anak-anak yang bermain maupun orang tua dari anak tersebut.

## Perancangan

Jenis media yang akan dirancang adalah *game kit* permainan tradisional yang ditujukan untuk melatih tumbuh kembang anak. Media ini melatih tumbuh kembang moral, sosial emosional, dan gerak motorik anak. Media ini dapat digunakan baik dengan bimbingan orang tua atau guru, maupun digunakan secara mandiri oleh individu anak tersebut.

Pada perancangan ini ada 6 permainan tradisional yang dibahas antara lain bentengan, boi-boian, bekel, kelereng, lompat tali, dan engklek.

Didalam *game kit* ini akan berisikan buku panduan tentang permainan tradisional. Buku panduan ini berisikan sejarah atau fakta singkat tentang permainan tradisional yang diangkat. Cara merangkai atau membuat objek permainan yang akan dimainkan (misalnya membuat tali lompat tali dari karet). Kemudian cara memainkan permainan itu sendiri. Peraturan khusus yang berlaku dalam setiap permainan. Kemudian pesan atau manfaat baik moral, sosial emosional, maupun gerak motorik dalam setiap permainan.

Selain buku panduan, *game kit* ini juga berisikan objek permainan nyata dari setiap permainan sehingga anak dapat memainkan permainan itu langsung tanpa perlu mencari objek permainan itu lagi.

## Pengarah visual

Warna yang digunakan untuk perancangan ini adalah warna yang disukai dan dekat dengan anak-anak. Warna yang cocok dengan anak-anak adalah warna yang colorful & bright. Warna yang terang dan bermacam-macam ini sangat menarik minat anak-anak.



Gambar 1. Warna

### Tipografi

Pemilihan *typography* untuk perancangan ini menyesuaikan dengan karakter anak-anak dan juga memperhatikan keterbacaan dari tipografi tersebut. Keterbacaan ini merupakan hal yang perlu diperhatikan agar pesan atau maksud yang disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas kepada pembacanya.

TimKid

**THE QUICK BROWN FOX  
JUMPS OVER THE LAZY DOG**  
the quick brown fox jumps over the lazy dog

Naomis Hand

THE QUICK BROWN FOX  
JUMPS OVER THE LAZY DOG

the quick brown fox jumps over the lazy dog

### Gaya desain & ilustrasi

Gaya desain yang dipakai untuk perancangan ini adalah *Custom graphic art & illustration*. Gaya ini merupakan gaya yang sering dipakai dalam beberapa media desain. Gaya ini sesuai dengan perancangan ini karena melibatkan banyak visual atau ilustrasi dalam desainnya. Penggunaan ilustrasi ini sangat membantu anak untuk memahami suatu materi dan gambar-gambar dapat menarik minat untuk melihat dan mempelajari sesuatu. Gaya ilustrasi pada perancangan ini akan mengikuti gaya yang disukai anak.

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Hand-drawn graphics* atau *freehand digital illustration*. Penggambaran karakter dan suasana lingkungan dalam ilustrasi digambarkan dengan dengan karakter yang simple namun imut sesuai dengan karakter dan jenis ilustrasi yang disukai dan dipahami oleh anak-anak.



Gambar 2. Ilustrasi

### Layout

*Page Layout Style* yang digunakan adalah *manuscript grids*. Layout jenis ini digunakan karena jenis layout yang paling sederhana dan berfungsi sangat baik dalam menampilkan layout dengan ilustrasi ukuran besar. *Page layout* ini banyak dijumpai pada *layout* buku cerita bergambar anak-anak.



Gambar 3. Page layout buku

### Game kit

Game kit ini berupa kotak yang berisikan langsung objek-objek permainannya. Dalam kotak ini sudah berisikan lengkap baik dengan buku panduan, poster reward serta objek 6 permainannya.



Gambar 4. Game kit dan isinya

Buku panduan 6 permainan yang diangkat berisikan fakta atau sejarah singkat permainan,



membuat objek permainan yang belum terangkai, cara bermain, serta manfaat yang didapat.



Gambar 5. Buku panduan permainan

Reward poster dan sticker ini difungsikan agar anak tertarik untuk memainkan permainan ini terus menerus karena anak berusaha mendapatkan reward yang mereka dapat ketika memainkannya.



Gambar 6. Reward poster & sticker

Dibalik kotak packaging permainan terdapat lembar petunjuk penyimpanan dengan tujuan agar anak dapat menyusun kembali permainan setelah bermain. Selain itu, sebagai poin tambahan dalam mengajak anak untuk bertanggung jawab mau membereskan mainan setelah bermain. Selain itu jika buku petunjuk hilang, petunjuk dapat diakses melalui link pada lembar ini.



Gambar 7. Lembar petunjuk penyimpanan

Pada setiap objek permainan terdapat *packaging* kecil/*box* kecil untuk masuk ke dalam 1 *box*

besar. Setiap *box* ini memiliki warna yang berbeda dan keterangan pada setiap *box*, sehingga ketika bermain pertama kalinya anak mampu membedakan objek dari keenam permainan tradisional yang berbeda. Selain itu memudahkan anak untuk menyimpan kembali permainan mereka berdasarkan warna dan keterangan yang dapat dicocokkan pada lembar petunjuk penyimpanan.



Gambar 8. Packaging utama game kit



Gambar 8. Box kecil setiap objek permainan

### Promosi

Promosi menggunakan beberapa media antara lain poster promosi, *merchandise*, dan sosial media. Poster digunakan untuk menunjukkan produk *game kit*. Sedangkan media sosial digunakan agar masyarakat kenal akan *game kit* ini. Untuk *merchandise* dipilih alat tulis yang sering digunakan oleh anak terutama usia 6-9 tahun. Agar terdapat media yang mengingatkan mereka pada *game kit* ini dalam keseharian mereka.



Gambar 9. Media Promosi

### Kesimpulan

Dalam masa pertumbuhan anak, pertumbuhan karakter dan pribadi anak penting untuk kehidupan dewasanya nanti. Tumbuh kembang yang perlu diperhatikan antara lain tumbuh kembang moral, sosial emosional, dan fisik motorik. Oleh karena media ini dirancang untuk melatih tumbuh kembang tersebut. Selain melatih tumbuh kembang mereka, anak diajak untuk belajar melestarikan kebudayaan Indonesia.

*Game kit* ini berisikan objek permainan serta panduannya sehingga anak dapat mengenal, tahu bentuk permainan, serta mempraktekkan langsung permainan ini. Dalam permainan ini juga terkandung pesan-pesan moral dalam setiap kit yang disediakan seperti terdapat lembar cara penyimpanan pada kotak permainan dengan tujuan agar anak bertanggung jawab setelah bermain, mau membereskan mainan yang telah dimainkan. Juga terdapat poster reward sehingga anak mau terus mau berlatih untuk mendapatkan poin-poin kemenangan secara jujur.

Setelah dilakukan uji coba terhadap beberapa anak usia antara 6-9 tahun, anak-anak tertarik untuk memainkan permainan ini. Anak-anak senang memainkan permainan ini karena permainan ini menarik dan beberapa permainan belum pernah dicoba olehnya. Baginya visual pada buku cara bermain dan objek permainan ini menarik, sehingga ia ingin memilikinya. Ia bahkan tidak bosan memainkan permainan ini karena setelah mencoba permainan ini, baginya permainan ini menyenangkan. Ketertarikan anak untuk mau mencoba dan memainkan permainan ini menunjukkan bahwa permainan ini dapat menjadi media bagi anak untuk melatih kemampuan sosial emosional, gerak motorik, dan moral yang terkandung dalam permainan.

Melatih tumbuh kembang melalui permainan tradisional masih dapat digali lebih dalam lagi. Masih banyak jenis permainan tradisional lain yang memiliki manfaat untuk meningkatkan tumbuh kembang. Permainan ini dapat dibuat serial dimana permainan tradisional lainnya juga dapat diangkat dalam *game kit* ini. *Packaging* permainan ini juga dapat dibuat lebih simple dan mudah untuk dipahami oleh anak-

anak serta memiliki satu kesatuan dalam penyampaian pesan permainan pada setiap sisinya.

## Daftar Pustaka

- Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah Dan Pemuda Regional II Jayagiri. (2006). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*. Bandung: BP-PLSP Regional II Jayagiri
- Erikson, Erik H. (2010). *Childhood and Society*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Heinich, Robert, et al. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Hendratno. (2016, September 24). *Pengertian dan Manfaat Permainan Tradisional Menurut Para Ahli*. Retrieved March 1, 2018. From <https://gopena.net/pengertian-permainan-tradisional/>
- Hurlock E.B. (2013). *Perkembangan Anak Jilid 1* (6th ed.). Jakarta: Erlangga.
- Ruangguru. (2017, July 21). *7 Permainan Tradisional Seru yang Dapat Kamu Coba*. Retrieved December 2, 2017, from <https://blog.ruangguru.com/7-permainan-tradisional-seru-yang-dapat-kamu-coba>
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wildan, M. (2017, September 10). *Makna Dibalik Lagu Permainan Tradisional yang Mulai Ditinggalkan*. Retrieved December 6, 2017, from <http://ublik.id/makna-penting-dibalik-lagu-permainan-tradisional-yang-mulai-ditinggalkan/>
- Yusuf, Syamsu. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya