

Melestarikan Permainan Tradisional Gasing Sunda dalam Buku Cerita Bergambar

ASEP RAMDHAN

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

Email: asep.ramdhan@itenas.ac.id

ABSTRAK

Berbagai manfaat positif bagi tumbuh kembang anak bisa didapatkan dari permainan tradisional, namun sayangnya arus perkembangan kemajuan zaman semakin menyisihkan keberadaannya. Anak-anak yang biasanya berperan sebagai pemain kini sudah jarang memainkan permainan tradisional. Perubahan pola bermain anak-anak didasari berbagai faktor pendukung seperti sedikit tersedianya informasi, sarana maupun pra-sarana untuk kegiatan bermain. Permainan tradisional Gasing Sunda merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki oleh Rakyat Sunda di Jawa Barat, dalam hal ini perancangan buku cerita bergambar permainan tradisional Gasing Sunda diharapkan menjadi media autentik yang dapat disimak secara informatif oleh anak-anak. Dengan adanya buku ini diharapkan mampu menginformasikan kepada anak-anak untuk memahami permainan Gasing sebagai salah satu bagian budaya bangsa Indonesia yang perlu untuk dilestarikan.

Kata kunci: Permainan tradisional, Gasing sunda, Buku Cerita bergambar

ABSTRACT

Various positive benefits for the growth and development of children can be obtained from traditional games; however, unfortunately, the current trend of technological advancement is gradually sidelining their existence. Children, who used to play the roles of players in traditional games, are now rarely engaging in them. Changes in children's play patterns are influenced by various supporting factors such as the limited availability of information, facilities, and preconditions for play activities. The traditional game of Gasing Sunda is one of the cultural treasures owned by the Sundanese people in West Java. In this regard, the design of an illustrated storybook featuring the traditional game of Gasing Sunda is expected to serve as an authentic medium that can be informatively appreciated by children. Through this book, it is hoped that children will be informed and gain an understanding of Gasing as one of the cultural aspects of the Indonesian nation that needs to be preserved.

Keywords: Traditional games, Gasing Sunda, Illustrated storybook

1. PENDAHULUAN

Perkembangan informasi dan teknologi telah mengubah dan menggeser berbagai pola kehidupan dan budaya yang ada di Indonesia. Kebiasaan dan pola-pola yang ada pada masyarakat kini berubah dengan mengikuti alur perkembangan teknologi. Mainan dan permainan tradisional rakyat Sunda yang merupakan salah satu hasil kebudayaan pun turut mengalami pergeseran, pola budaya bermain anak yang sebelumnya cenderung bersifat alamiah kini lebih mengarah kepada pola yang lebih praktis dan modern. Menurut Mohamad Zaini Alif (Alif, 2014) dari pusat kajian mainan rakyat Sunda Hong, saat ini terjadi pergeseran fungsi dalam bermain atau permainan itu sendiri. Dulu fungsi bermain merupakan bentuk peniruan kegiatan orang dewasa dan menjadi pengetahuan ketika anak sudah dewasa. Sekarang, lebih pada meningkatkan kemampuan motorik dan kreativitas anak. Sementara mainan sendiri banyak yang hanya jadi pajangan rumah.

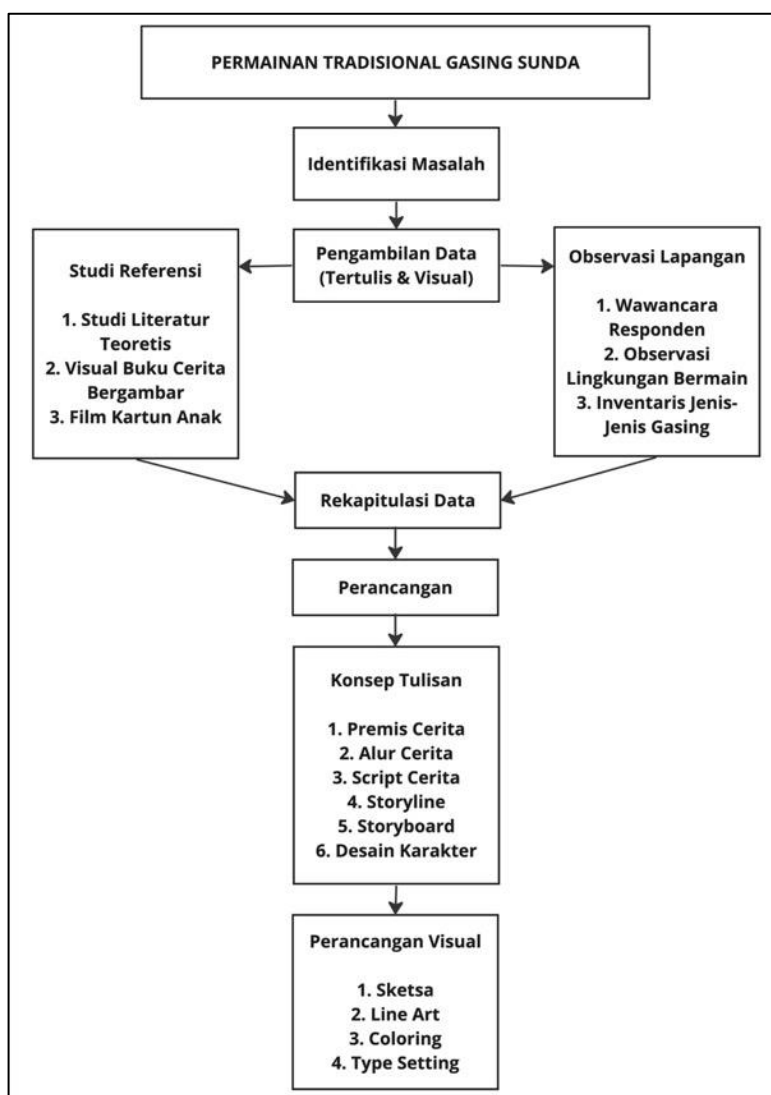
Permainan tradisional sangat berhubungan dengan alam dan lingkungan, baik dari media, alat, dan aturan. Dengan permainan tradisional, kepekaan seorang anak terhadap alam dengan sendirinya akan dilatih. Pola pemikiran dan kreasi masyarakat pun semakin mengikuti perkembangan zaman, saat ini beberapa mainan sudah dibuat dari bahan-bahan sintetis dan diproduksi secara massal. Namun di sisi lainnya, hal itu seolah-olah menjauhkan anak dari peluang untuk bereksplorasi dan berkreasi. Potensi yang dimiliki oleh permainan tradisional sangat disayangkan jika dikesampingkan begitu saja.

Gasing atau gangsing berasal dari 2 kata, yaitu Gang dan Sing. Gang yang berarti lorong atau lokasi, dan sing berarti suara (Media, 2022). Sehingga jika diuraikan, Gangsing merupakan permainan yang dimainkan pada tempat kosong dan mengeluarkan bunyi. Di Indonesia sendiri, gasing merupakan permainan yang ada pada beberapa daerah. Gasing memiliki penyebutan yang berbeda-beda pada tiap daerah, seperti di Jawa Barat dan Jakarta Gasing disebut *Panggal*, Di Kalimantan Timur menyebutnya *Begasing*, Sulawesi Selatan dan Nusa Tenggara menyebutnya *Maggasing*, Maluku menyebutnya *Apiong*, Sulawesi Selatan menyebut *Paki*, Jawa Timur dikenal dengan *Kekehan*. Secara umum, gasing umumnya terbuat dari kayu dan dimainkan dengan tali kulit pohon. Gasing ini dibuat dari kayu pilihan yang memiliki karakteristik keras dan kuat. Namun, saat ini mencari bahan baku gasing yang berkualitas tinggi menjadi tantangan, sehingga beberapa jenis kayu dicampurkan. Bahan-bahan kayu yang digunakan melibatkan mahoni, cemara, tanduk, dan lemo.

Fokus di sini adalah pada bahasan permainan Gasing Sunda khususnya yang berada di wilayah provinsi Jawa Barat, untuk setiap daerah seperti daerah kabupaten Subang, kabupaten Purwakarta maupun kota Bandung memiliki mekanisme dan tata cara bermain yang beragam. Aturan dalam permainan gasing bahkan bentuk gasing pun terdapat perbedaan, yang tentunya hal ini menjadi pembeda dari bentuk permainan gasing itu sendiri. Pada saat ini, sudah seharusnya terdapat media dalam bentuk penceritaan yang mampu menyimpan informasi permainan tradisional dengan lebih otentik. Permainan tradisional memiliki potensi yang cukup besar dalam memberikan pendidikan moral kepada anak-anak. Melalui mainan ini anak-anak belajar untuk mengenali diri, alam-lingkungan maupun Tuhan-nya. Selain itu, mainan tradisional merupakan mainan yang lebih cenderung menggunakan aktivitas gerak yang banyak, yang dapat mengasah dan melatih konsentrasi, keseimbangan, sosialisasi, mengingat, kerjasama maupun *problem solving*. Melihat potensi yang dimiliki oleh permainan tradisional ini sangat disayangkan apabila mainan tradisional ini hanya dijadikan cinderamata belaka.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, dimulai dari pengamatan secara langsung pada di lingkungan Sekolah Dasar KPAD Gegerkalong Kota Bandung hingga pola kebiasaan bermain anak-anak yang tinggal di kompleks perumahan maupun pemukiman padat penduduk di wilayah tersebut. Hasil pengamatan direkapitulasi dalam bentuk data tertulis, yang kemudian di jadikan sebagai bahan acuan untuk membuat konsep premis cerita, alur cerita, script cerita, *storyline-storyboard*, rancangan desain karakter hingga penentuan setting latar lingkungan yang akan ditampilkan di dalam buku ilustrasi. Metode perancangan tersebut didasarkan dari hasil studi pustaka yang berkaitan dengan perancangan buku ilustrasi. Dalam perancangan karya di sini, objek kajian antara mainan dan permainan dibedakan berdasarkan ada tidaknya medium alat untuk bermain, dalam penelitian ini lebih difokuskan pada permainan tradisional dengan adanya alat sebagai medium untuk bermain.



Gambar 1. Bagan Penelitian
(Sumber: Peneliti, 2023)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Permainan Tradisional Gasing

Permainan tradisional memiliki potensi yang cukup besar dalam memberikan pendidikan moral kepada anak-anak. Melalui mainan ini anak-anak belajar untuk mengenali diri, alam-lingkungan maupun Tuhan nya. Selain itu, mainan tradisional merupakan mainan yang lebih cenderung menggunakan aktivitas gerak yang banyak, dapat mengasah dan melatih konsentrasi, keseimbangan, sosialisasi, mengingat, kerjasama maupun *problem solving*. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dengan bermain seorang anak melakukan aktivitas dengan lepas tanpa adanya paksaan, bagaimana mereka mengekspresikan diri dengan bebas. Terlepas dari bentuk mainan itu sendiri seperti apa, bermain merupakan kegiatan yang bisa dilakukan sendiri maupun dengan teman bermain.

Berbicara mengenai permainan tradisional Sunda, sangat berhubungan dengan alam dan lingkungan, baik dari alat maupun aturan. Dengan mainan tradisional, kepekaan seorang anak terhadap alam dengan sendirinya akan dilatih (Alif, 2014). Permainan tradisional merupakan aktivitas budaya kolektif yang bersifat rekreatif guna memenuhi kebutuhan akan gerak, sosial dan budaya yang secara terus-menerus mengalami perubahan perkembangan dari jaman yang diperkenalkan secara turun-temurun. Pada dasarnya permainan rakyat merupakan mekanisme kebudayaan dalam mengatur tata kelakuan, tata hubungan serta sarana untuk mengakomodasi segala ide atau gagasan demi terwujudnya kearifan melalui nilai-nilai yang dijadikan patokan bagi tindakan dan perbuatan pendukung-pendukung kebudayaan.

Menurut penelitian ahli sosiologi, mainan gasing ditemukan berasal dari Tiongkok dan mencapai ketenaran pada masa pemerintahan Dinasti Ming. Permainan gasing kemudian diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan menyebar ke berbagai negara, termasuk Amerika Latin, Afrika, dan Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Imigran Cina dan pedagang membawa permainan gasing ke Indonesia, mengakibatkan terjadinya proses enkulturasi di mana budaya dari satu bangsa dicangkokkan ke dalam budaya bangsa lain, namun tetap dikembangkan dengan kearifan lokal masing-masing daerah sehingga unsur aslinya masih terlihat (Arikunto, 2005:1-3) dalam (Larasati, 2011).

Sutarto (2005:3) dalam (Larasati, 2011) menyebutkan bahwa awalnya, permainan gasing di Indonesia berkembang di masyarakat pedesaan, khususnya di kalangan petani. Dalam kehidupan sehari-hari yang dipenuhi dengan kegiatan pertanian, para petani membutuhkan hiburan untuk menjaga hubungan sosial dengan sesama mereka. Berbagai bentuk gasing dapat ditemukan di Indonesia, pada daerah tertentu memiliki bentuk khas tersendiri. Dalam bahasa Yogyakarta, permainan gasing disebut gangsingan. Ada tiga jenis permainan gasing di Yogyakarta yaitu gasing adu pukul, gasing adu putar, dan gasing adu bunyi. Gasing dapat dibuat dari berbagai bahan, seperti kayu, bambu, bambu jenis tutul, buah nyamplung, tempurung kelapa, kayu *dhadhap bluwuk* (buah kelapa yang masih kecil), bambu. Untuk mempercantik gasing, mereka dibuat dengan mengukir atau memberikan cat sesuai keinginan pembuat, dan beberapa orang menggunakan bubut kayu untuk memperhalusnya (*Warisan Budaya Takbenda | Beranda*, n.d.). Gasing memiliki banyak bentuk, seperti bulat, limas, kerucut, dan sebagainya. Arena permainan gasing untuk adu pukul biasanya di tanah

keras. Permainan gasing adu putar dan adu bunyi dimainkan di atas lantai yang dilapisi triplek maupun di tanah keras yang dilapisi triplek.



Gambar 2. Gasing Bambu
(Sumber: Larasati, 2011)

Pada gasing bambu terdapat lubang di bagian tubuh gasing, yang berfungsi ketika gasing tersebut diputar akan mengeluarkan suara bergaung "nguang". Sedangkan gasing yang dibuat dari bahan kayu, bentuknya sangat bervariasi. Terdapat berbagai bentuk gasing mulai dari yang berbentuk bulat seperti telur hingga bulat pipih (gepeng), bahkan ada yang berbentuk menyerupai jantung manusia, yang dikenal sebagai gasing jantung. Gasing jantung menjadi lebih populer karena lebih mudah untuk dibuat dibandingkan dengan jenis gasing lainnya. Keistimewaan gasing ini tidak hanya terletak pada bentuknya yang menarik, tetapi juga karena kemudahan dalam bermain. Gasing jantung lebih disukai karena memungkinkan permainan yang lebih sederhana, di mana pemain dapat melakukan gerakan "memusing" atau "memangkak". Gerakan "memusing" yaitu melempar gasing dengan gerakan memutar menggunakan tali, sedangkan "memangkak" berarti melemparkan gasing ke arah gasing lawan dengan tujuan untuk mematikan putarannya.

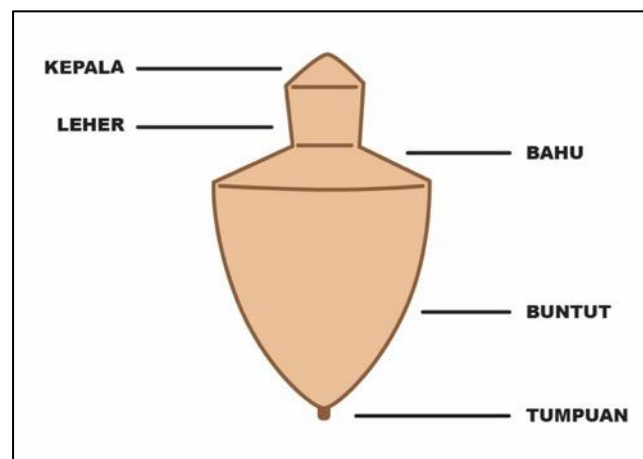


Gambar 3. Gasing Kayu
(Sumber: (Larasati, 2011)

Gasing di daerah Lamongan populer dengan nama *Kekehan* (Larasati, 2011), dan populer gasing yang berbentuk jantung. Gasing memiliki struktur yang terdiri dari beberapa bagian, termasuk kepala, leher, badan, dan kaki. Seperti halnya jenis gasing lain yang umumnya terbuat dari kayu, setiap bagian tubuh gasing memiliki peran dan nama khusus. Penamaan dan fungsi ini mencerminkan karakteristik dan keunikan masing-masing bagian, menciptakan keseluruhan struktur yang memainkan peran penting dalam dinamika permainan gasing. Setiap bagian gasing memiliki fungsi khusus yang menentukan perannya dalam permainan:

1. **Kepala Gasing:** Berperan sebagai pusat keseimbangan gasing dan berfungsi sebagai penahan pukulan dari gasing lawan.
2. **Leher Gasing:** Berfungsi sebagai tempat awal lilitan utama tali dan seringkali menjadi sasaran pukulan dari gasing lawan.
3. **Bahu Gasing:** Berfungsi sebagai tempat kelanjutan lilitan tali, sekaligus berperan dalam menahan keseimbangan gasing dan menjadi sasaran pukulan dari gasing lawan.
4. **Buntut Gasing:** Memiliki peran penting sebagai penentu kestabilan gasing dan menjadi sasaran pukulan dari gasing lawan.
5. **Tumpuan Gasing:** Berfungsi sebagai tempat pemasangan paksi, sekaligus menjadi penumpu utama dan penentu keseimbangan uri (bagian yang lebih rendah dari kepala gasing).

Adapun anatomi dari gasing bisa dilihat pada visualisasi berikut ini



Gambar 4. Visual Anatomi Gasing Kayu Adu Pukul & Putar
(Sumber: Peneliti, 2023)

Berdasarkan dari visual di atas adalah jenis bentuk gasing yang biasanya digunakan untuk permainan adu pukul dan putar. Pada bagian tumpuan terdapat paku (paksi) yang ditumpulkan, sebagai pusat titik putaran gasing. Ketika memainkan gasing dengan cara memangkak untuk mematkan putaran gasing lawan, biasanya paksi ini juga bertujuan untuk menghancurkan bahkan membelah gasing lawan. Jenis gasing dengan bentuk seperti ini banyak juga dimainkan di wilayah Kabupaten Subang.

Pada penceritaan dalam buku cerita bergambar di sini lebih difokuskan pada permainan gasing adu pukul dan adu putar. Peralatan pendukung lainnya untuk bermain gasing yaitu tali. Dengan membelitkan tali inilah kemudian gasing dapat diputar. Tali yang digunakan untuk memutar gasing pada umumnya adalah tali pramuka. Pada aturan permainan gasing

adu pukul dan putar memiliki mekanisme seperti berikut ini dengan strata dari bawah ke atas berikut ini.



Gambar 5. Strata permainan Gasing Adu Pukul dan Putar
(Sumber: Peneliti, 2023)

Permainan Gasing Adu Pukul dan Putar dimulai dari hompimpa dan suit, siapa yang menjadi Kutik dialah yang terlebih dahulu memutar gasing, setelahnya adalah Kotok Bongkok yang "memangkak" gasing si Kutik agar berhenti berputar, dan seterusnya. Dimisalkan gasing Kutik masing terus berputar sementara gasing Kotok Bongkok berhenti, maka si Kutik ini akan naik strata jadi Kotok Bongkok yang baru, begitu pun dengan posisi-posisi strata lainnya. Aturan permainan adu gasing ini digunakan di Kabupaten Subang pada umumnya.

3.2 Makna Permainan Tradisional Rakyat Sunda

Permainan tradisional Sunda merupakan mainan yang memberikan berbagai bentuk pengajaran yang di dalamnya terdapat makna filosofis dan nilai budaya yang luhur. Mainan tradisional Sunda, selalu menyelaraskan dengan alamnya. Pola penyelarasan itu menjadikan keseimbangan terhadap alamnya melalui bentuk, material atau media serta keindahan yang dipancarkan pada bentuk mainan-mainannya. Keragaman mainan rakyat menunjukkan beberapa fungsi, baik fungsi untuk perkembangan motorik dan kreativitas anak ataupun fungsi untuk persiapan masa depannya. Selain itu adapun fungsi yang lebih menghasilkan kepekaan rasa terhadap keberadaan alam dan lingkungan, yang akan menjadikan alam sebagai pengajaran. Pandangan hidup rakyat Sunda mengandung berbagai hal tentang manusia sebagai pribadi, hubungan manusia dengan lingkungan masyarakat, dengan alam, dengan Tuhan, dan tentang hakekat manusia, dalam mengejar kemajuan rohaniah dan kepuasan batiniah.

Pada masa anak-anak, kegiatan bermain, belajar, dan bekerja merupakan satu sistem yang tidak terpisahkan. Bermain merupakan cara efektif bagi anak-anak untuk menghadapi masa depan. Sebab dengan bermain, anak-anak dapat terasah segi motorik, emosi, sosial, intelektual, pengetahuan, dan juga kreativitasnya (Hurlock, 1978). Semakin banyak interaksi yang dilakukan anak melalui permainan yang mengoptimalkan indera-inderanya, semakin tinggilah pengaruh positif permainan tersebut. Dengan bermain diharapkan seluruh indera anak berfungsi secara optimal. Kegiatan bermain baru dapat disebut "bermain" jika dalam melakukan aktivitas tersebut, si anak merasa nyaman, senang, tidak merasa terpaksa bebas berekspresi dan berimajinasi, serta tidak terbebani target yang harus dicapai.

Menurut Karl Buhler dan Schenk Danziger dalam (Sujiono, 2007), bermain adalah kegiatan yang mampu menimbulkan kenikmatan, dan kepuasan tersebut menjadi pendorong bagi

perilaku lainnya. Dalam perkembangan konsep ini, Charlotte Buhler melihat bermain sebagai pemicu kreativitas. Mereka meyakini bahwa anak yang aktif bermain akan mengalami peningkatan dalam kapasitas kreativitasnya. Sebagai contoh, ketika seorang anak mulai mampu berbicara dan berfantasi, fungsi kenikmatan dari bermain berkembang menjadi kepuasan dalam berkreasi. Dengan demikian, pandangan ini menekankan pentingnya peran bermain dalam merangsang kreativitas anak.

3.3 Analisis Target Audiens

Target audiens ditentukan berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan, bagaimana dari responden yang terpilih dilakukan pengamatan mengenai aktivitas dan kegiatan bermain dalam kesehariannya.

A. Data Geografis

- Tinggal di perkotaan (Kota Bandung).
- Anak-anak yang tinggal di kompleks perumahan.
- Anak-anak yang tinggal di perkampungan yang berdekatan dengan kompleks perumahan.

B. Data Demografis

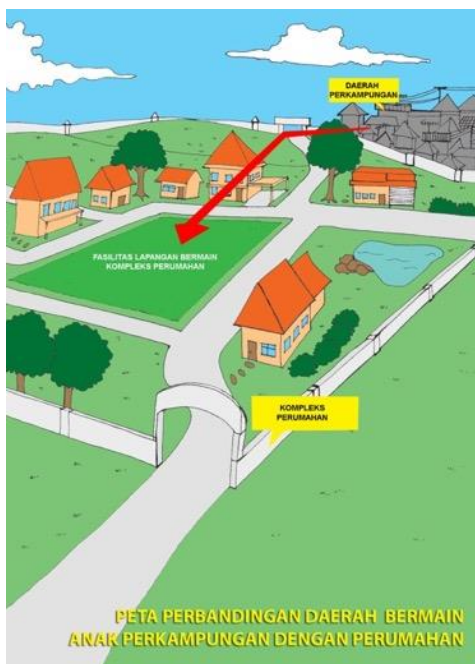
- Target umum : Anak-anak usia 5-10 tahun
- Target khusus : Anak-anak usia 5-10 tahun kompleks perumahan
- Golongan ekonomi : Menengah
- Suku : Sunda
- Kewarganegaraan : Indonesia

C. Data Psikografis

Anak-anak usia 5-10 tahun masih memiliki daya imajinasi yang cukup besar, mereka biasanya ingin seperti tokoh idolanya seperti :

- Tokoh kartun dalam komik atau film seperti : Naruto atau Avatar.
- Meniru gaya atau memakai atribut klub tim sepakbola favoritnya. Contoh : kaos klub Barcelona, Persib dan sebagainya.
- Memiliki jiwa bertualang , menjelajah dan bermain yang tinggi.
- Menyukai permainan yang bersifat gerak motorik (olahraga), kecenderungan yang dilakukan oleh anak laki-laki.
- Suka melamun dan mengkhayal.
- Memiliki jiwa bersaing yang tinggi (tidak mau kalah).

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang telah dilakukan, terdapat perbedaan pola mendasar antara anak-anak usia 5-10 tahun yang tinggal di kompleks perumahan dengan anak-anak yang tinggal di pemukiman padat di kota Bandung. Beberapa perbedaan tersebut terlihat dari cara dan pola bermain, lingkungan tempat bermain maupun pola asuh orang tuanya. Didapatkan data berdasarkan observasi lapangan secara langsung, anak-anak yang tinggal di kompleks perumahan cenderung tertutup dan individualis sedangkan anak-anak yang tinggal di pemukiman padat seringkali mendapat stigma sebagai anak-anak yang kasar baik dari cara bertutur kata maupun pola bermainnya. Pada perancangan buku cerita bergambar di sini sekaligus bertujuan untuk menghilangkan stigma tersebut.



Gambar 6. Visual Area Bermain Anak-Anak Komplek Perumahan dengan Anak-Anak Pemukiman Padat (Sumber: Peneliti, 2023)

3.4 Perancangan Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar mengenai permainan tradisional Sunda ini dirancang dalam bentuk cerita bermain anak. Informasi disampaikan dalam bentuk buku cerita petualangan bermain dengan menampilkan gambaran konflik yang biasa di hadapi anak-anak usia 5 -10 tahun ketika bermain. Tujuan dari perancangan buku cerita bergambar disini adalah untuk mengenalkan permainan tradisional gasing Sunda kepada anak-anak usia 5-10 tahun, sehingga anak-anak mampu mengenali mainan tradisional gasing dan tertarik untuk memainkannya, selain itu juga dalam cerita pada buku ini untuk mendorong anak-anak agar mau bersosialisasi dengan teman sebaya nya di luar rumah.

3.5 Pesan Komunikasi

Pada perancangan buku cerita bergambar ini menginformasikan mengenai mainan tradisional dengan memberikan gambaran cara memainkan, cara membuat, serta cara memulai suatu permainan, juga memberikan pembelajaran dalam memulai pertemanan anak-anak komplek perumahan dengan anak-anak pemukiman padat. Dalam hal ini seperti memberikan gambaran contoh dalam etika bersosialisasi, cara bertutur kata yang baik, serta memberikan pembelajaran moral dan ahlak bagi anak-anak.

Bertolak dari gambaran data psikografis yang umum terdapat pada anak-anak usia 5-10 tahun, strategi verbal dan visual yang akan ditanamkan dalam buku ini adalah mengajak anak-anak komplek perumahan untuk bermain mainan tradisional di luar rumah bersama anak-anak perkampungan (*what to say*), yang kemudian akan didukung oleh visual ilustrasi bergaya semi-realis dengan efek-efek dramatis hiperbola (*how to say*).

3.6 Desain Karakter

Desain karakter yang dibuat akan turut menentukan daya tarik cerita yang disampaikan. Setiap tokoh karakter memiliki ceritanya masing-masing, hal ini akan turut untuk memperkaya penceritaan. Desain karakter yang dihasilkan di sini berdasarkan dari hasil data pengamatan lapangan yang telah dilakukan. Desain karakter anak-anak menjadi pusat perhatian utama. Bagaimana fenomena kehidupan bermain anak-anak yang tinggal di kompleks perumahan dengan anak-anak yang tinggal di pemukiman padat. Perancang berusaha untuk menyatukan menjadi satu titik temu sehingga dalam cerita bagaimana anak-anak dapat bermain mainan tradisional bersama dengan asyik di luar rumah.



Gambar 7. Dokumentasi Observasi Kegiatan Bermain Anak-Anak (Sumber : Peneliti, 2023)

Berdasarkan dari hasil pengamatan langsung di lapangan, data visual yang terkumpul dielaborasi dalam bentuk *moodboard* yang kemudian akan menjadi pijakan inspirasi dasar dalam membuat visual desain karakter. Ketika merancang desain karakter setidaknya terdapat beberapa konsep secara verbal terlebih dahulu berupa deskripsi nama, jenis kelamin, usia, penciri khas fisik serta uraian sifat-sifat pewatakannya, setelah ditentukan tahap selanjutnya adalah tahap perancangan tokoh secara visual. Visualisasi ilustrasi tokoh secara fisik melibatkan berbagai elemen seperti wajah, tubuh, dan atribut khusus yang mencirikan tokoh tersebut. Ilustrasi mencakup ekspresi wajah, postur tubuh, jenis kelamin, dan atribut lain yang membedakan tokoh. Ekspresi wajah bisa menggambarkan emosi atau karakteristik unik, sedangkan postur tubuh dan gestur mengindikasikan tinggi, rendah, kurus, gemuk, atau proporsi ideal (Ramdhan, 2023).

Dengan mempertimbangkan elemen-elemen ini, ilustrasi tokoh dapat memberikan gambaran yang jelas dan komprehensif tentang sifat fisik dan karakteristik visual dari tokoh tersebut.



Gambar 8. Desain Karakter dalam Buku Cerita Bergambar (Sumber : Peneliti, 2023)

Pada desain karakter tokoh-tokoh keluarga kompleks perumahan, visual ilustrasi yang dibuat berdasarkan dari observasi yang telah dilakukan. Atribut pakaian yang ditampilkan, berusaha untuk merepresentasikan strata golongan sosial-ekonomi dari keluarga yang mapan. Kemudian, desain karakter pada anak-anak yang berasal dari perumahan pemukiman padat penduduk memperlihatkan visual dan atribut yang berkesan anak-anak riang yang senang bertetualang dan eksplorasi dalam bermain.



Gambar 9. Cover Buku Seri Gasing
(Sumber : Peneliti, 2023)

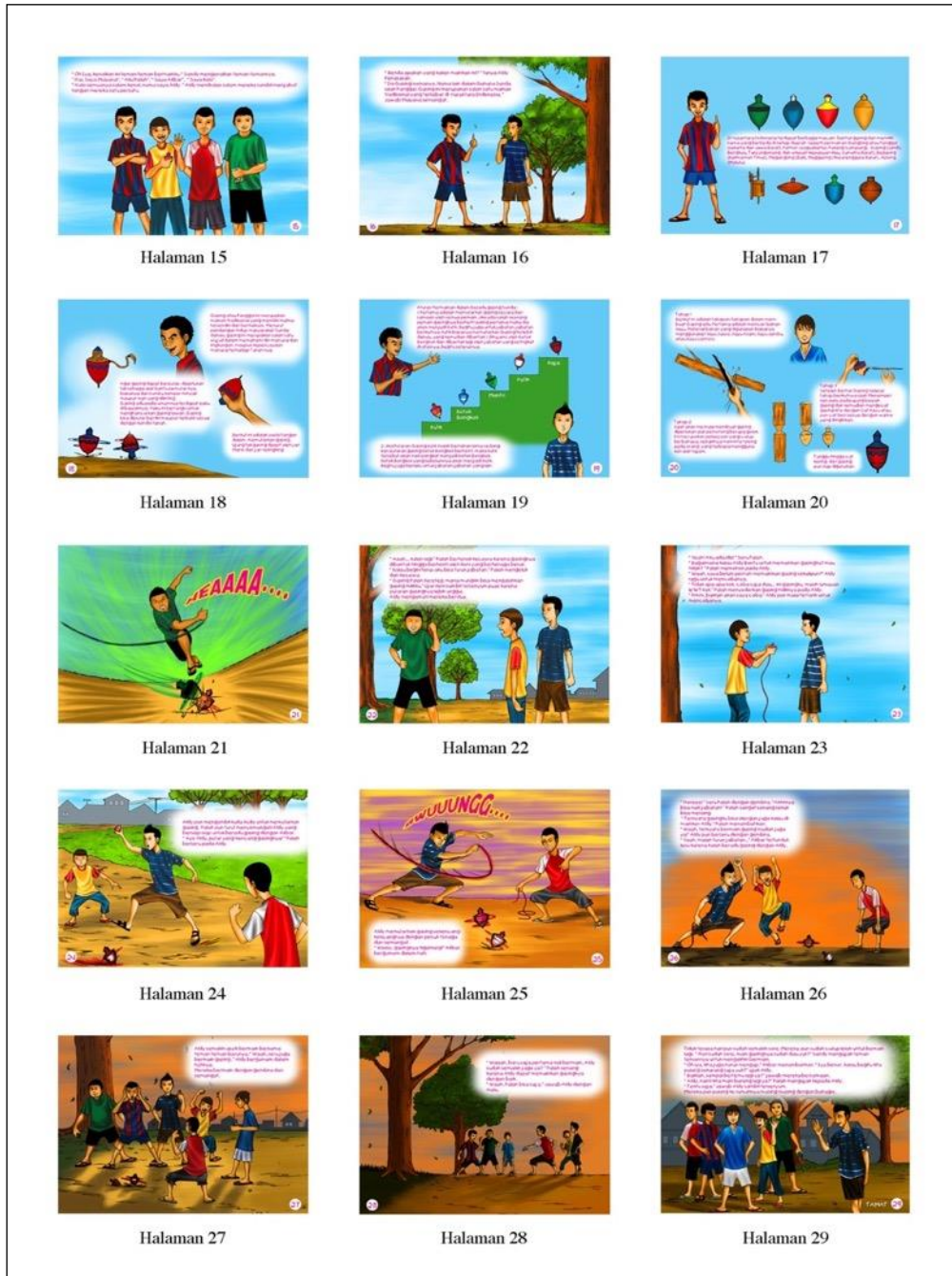
Adapun sinopsis pada buku seri bermain Gasing di sini adalah :

"Aldy baru saja pindah rumah dari Jakarta ke Bandung. Pada hari Minggu sore itu Aldy sedang asyik bermain game di rumahnya, namun tiba-tiba saja listrik pun padam. Aldy kecewa dan mengeluh pada ibunya yang sedang menyiram tanaman di halaman depan rumah. Aldy melihat dari kejauhan anak-anak sedang bermain dengan asyik di lapangan depan rumahnya, salah seorang anak yang ada di lapangan itu melambatkan tangannya kepada Aldy. Aldy pun tertarik untuk ikut bermain di sana juga, kemudian ia pun meminta izin untuk bermain kepada ibunya. Aldy pun berlari dengan gembira dan semangat menuju lapangan, sebetulnya di lapangan tempat anak-anak itu bermain ia heran pada sebuah mainan yang belum pernah ia temui sebelumnya..."

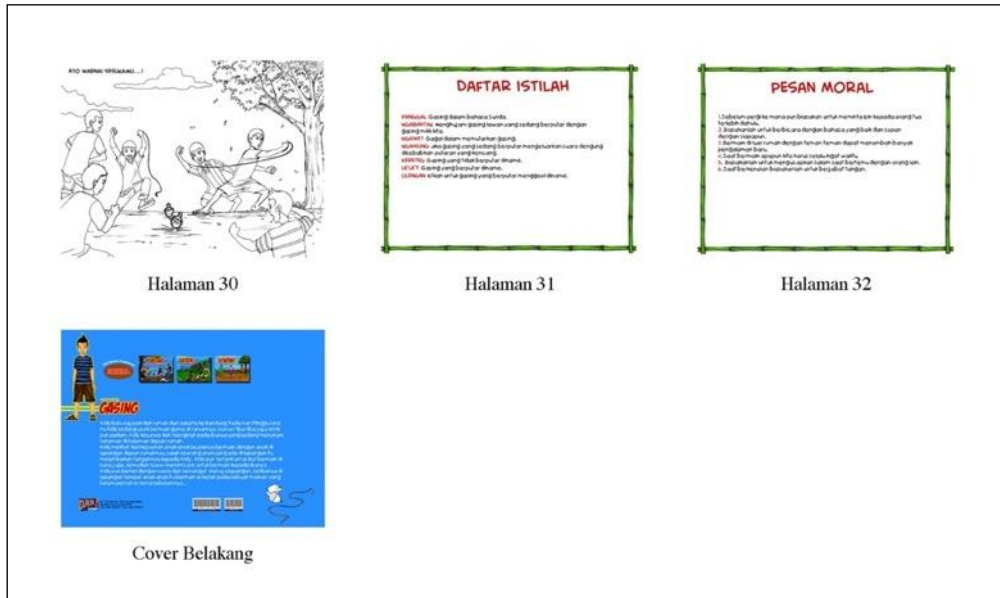
Pada sinopsis tersebut di atas menggambarkan bagaimana seorang figur tokoh utama yang menemukan kendala saat bermain sendiri di rumah. Situasi tersebut biasa ditemui pada pola kebiasaan anak-anak kompleks perumahan yang selalu bermain di dalam rumah, dengan jenis permainan elektronik modern yang lebih bersifat individualistik. Gaya ilustrasi yang ditampilkan berupa semi-realis dengan memperlihatkan efek-efek grafis dramatis hiperbola ketika anak-anak memainkan adu gasing. Hal ini untuk menarik perhatian pembaca anak-anak agar lebih lama lagi menyimak informasi di dalam buku. Secara lebih mendetail pada premis cerita tersebut dituangkan ke dalam bentuk rangkaian narasi dan visual sebagai berikut ini :



Gambar 10: Desain Isi Buku
(Sumber : Peneliti, 2023)

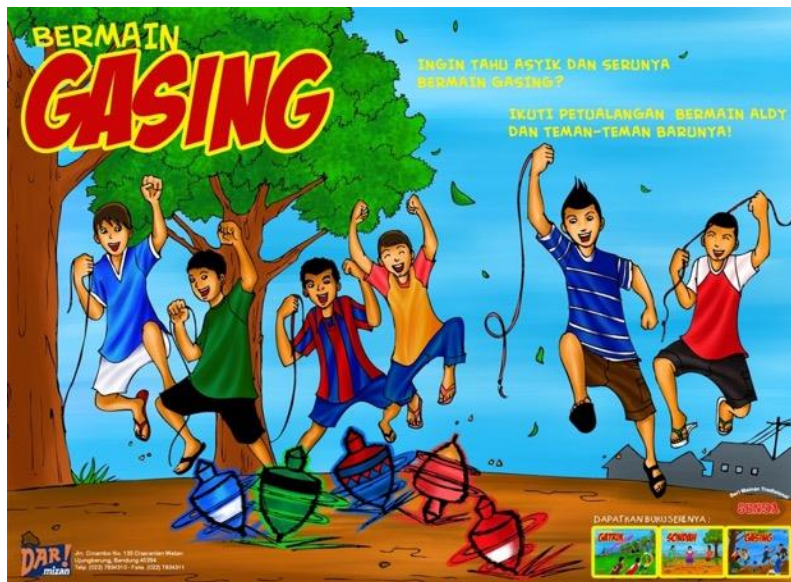


Gambar 11 : Desain Isi Buku
(Sumber : Peneliti, 2023)



Gambar 12. Desain Isi Buku
(Sumber: Peneliti, 2023)

Adapun untuk strategi perencanaan promosi buku dibuat desain poster berukuran A2 *landscape* yang berunsur persuasif agar anak-anak yang menjadi target audiens menjadi tertarik untuk bermain permainan tradisional Gasing Sunda. Visual poster memperlihatkan ekspresi senang dan riang anak-anak yang tengah bermain gasing bersama-sama. Hal ini berdasarkan konsep dimana kegiatan bermain itu adalah suatu proses sosial yang menyenangkan yang secara tidak langsung merefleksikan adanya olah motorik pada anak.



Gambar 13. Desain Poster Promosi
(Sumber: Peneliti, 2023)

4. KESIMPULAN

Terdapat permasalahan sosial antara pola bermain anak-anak yang tinggal di kompleks perumahan dengan anak-anak yang tinggal di pemukiman padat. Anak-anak kompleks perumahan cenderung lebih tertutup dan individualis dalam kegiatan bermainnya dibandingkan dengan anak-anak dari pemukiman padat yang selalu bermain diluar rumah bersama teman-temannya untuk mencari lapangan luas untuk bermain. Namun sebagian masyarakat kota berpandangan bahwa anak-anak pemukiman padat cenderung kasar dalam pola bermain, perilaku maupun bertutur kata. Adanya permasalahan ini menjadikan kekhawatiran tersendiri bagi para orang tua anak kompleks perumahan, sehingga mereka cenderung membatasi kegiatan bermain anak-anaknya. Dengan adanya buku cerita bergambar ini diharapkan mampu menjadi gambaran dalam mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut. Selain menginformasikan permainan tradisional Sunda, buku ini juga memberikan edukasi bagi anak-anak dalam menjalin hubungan sosial pertemanan yang baik dan sehat dalam pembelajaran etika moral serta sopan santun.

DAFTAR RUJUKAN

- Alif, M. Z. (2014). *Mainan dan Permainan Tradisional Sunda*. Bandung: Komunitas Hong.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak* (6th ed.). Penerbit Erlangga.
- Larasati, T. A. (2011). *Kekehan: Permainan Gasing Daerah Lamongan*. Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Media, K. C. (2022, July 25). *Permainan Tradisional Gasing: Sejarah, Cara Memainkan, dan Bentuk* Halaman all. KOMPAS.com.
<https://regional.kompas.com/read/2022/07/25/144200578/permainan-tradisional-gasing-sejarah-cara-memainkan-dan-bentuk>
- Ramdhan, A. (2023). MERANCANG NARASI DAN VISUAL UNTUK KOMIK FIKSI. *VISWA DESIGN: Journal of Design*, 3(1), 19–33.
- Sujiono, S. (2007). *Pengertian Bermain Anak Usia Dini*. PT. Indeks.
- Warisan Budaya Takbenda | Beranda*. (n.d.). Retrieved December 4, 2023, from <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailCatat=155>