

Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Edukasi Permainan Tradisional Minang Kabau Di Kota Pariaman

Rian Putra Maifida

Institusi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

[1*rianputra3004@email.com](mailto:rianputra3004@email.com)

Abstrak

Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Edukasi Permainan Tradisional Minang Kabau Di Kota Pariaman dilakukan sebagai upaya mengatasi menurunnya minat anak-anak terhadap permainan tradisional akibat perkembangan teknologi digital. Anak-anak cenderung lebih memilih permainan berbasis gadget dibandingkan permainan tradisional yang memiliki nilai edukatif dan budaya. Metode yang digunakan adalah perancangan desain komunikasi visual dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Proses perancangan meliputi perumusan konsep, pengembangan ilustrasi, tipografi, warna, dan tata letak yang disesuaikan dengan karakteristik anak-anak. Hasil perancangan berupa buku ilustrasi anak yang membahas lima permainan tradisional Minangkabau khususnya di Kota Pariaman, yaitu congklak, sipak tekong, mancik-mancik, cak bur, dan lompat tali, serta didukung oleh media pendukung seperti flipbook, poster, dan infografis. Media ini diharapkan dapat menjadi sarana edukasi yang efektif dalam pelestarian permainan tradisional khusus di Kota Pariaman.

Kata Kunci: perancangan, media edukasi, buku ilustrasi, permainan tradisional

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang memiliki fungsi penting dalam pembentukan karakter anak serta perkembangan motorik, sosial, dan emosional. Kurniati (2016) menyatakan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran sosial yang menanamkan nilai kerja sama, kreativitas, dan kemandirian. Secara ideal, permainan tradisional seharusnya tetap diwariskan kepada generasi muda sebagai bagian dari pendidikan budaya. Namun, pada kenyataannya, eksistensi permainan tradisional semakin terpinggirkan. Rustan dan Munawir (2020) mengungkapkan bahwa sebagian besar permainan tradisional mulai disukai akibat perubahan sosial dan rendahnya minat generasi muda.

Kondisi tersebut juga terjadi di Kota Pariaman. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas bermain anak-anak didominasi oleh penggunaan gadget, sementara permainan tradisional semakin jarang dimainkan. Beberapa anak bahkan tidak mengetahui cara bermain permainan tradisional seperti sipak tekong, congklak, dan lompat tali. Hal ini sejalan dengan temuan Kurniati (2016) yang menyebutkan bahwa permainan tradisional mulai terlupakan akibat terputusnya proses transmisi budaya antar generasi.

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola bermain dan interaksi sosial anak. Chusna (2017) menyatakan bahwa gawai menawarkan stimulasi visual instan yang mendorong anak lebih memilih aktivitas digital individu. Padahal, permainan tradisional melibatkan interaksi sosial secara langsung yang penting bagi perkembangan anak (Ginting et al., 2024; Suyani & Yuliadi, 2022). Akibatnya, minat dan pengetahuan anak terhadap permainan tradisional terus menurun, bahkan sebagian di antaranya terancam punah (Muslihin, 2021).

Permainan tradisional Minangkabau yang dahulu akrab dimainkan di Kota Pariaman, seperti sipak tekong, mancik-mancik, cak bur, lompat tali, dan congklak, kini semakin jarang dijumpai. Penurunan ini dipengaruhi oleh hilangnya ruang bermain serta perubahan kebiasaan anak yang lebih memilih bermain gawai di dalam rumah (Kurniati, 2016). Pernyataan ini diperkuat oleh Disdikpora Pariaman (2024) dan hasil wawancara dengan pihak sekolah yang menunjukkan rendahnya keterlibatan anak dalam permainan tradisional. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara upaya pelestarian budaya dan kenyataan di lapangan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media edukasi yang sesuai dengan karakteristik anak masa kini. Wibowo dan Handayani (2021) menegaskan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alternatif untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap perangkat digital. Oleh karena itu, perancangan media edukasi dalam bentuk buku ilustrasi dipilih sebagai solusi yang relevan. Arsyad (2011) menyatakan bahwa media pendidikan yang efektif mampu menyampaikan pesan secara menarik dan komunikatif. Buku ilustrasi yang disampaikan dapat menjadi sarana pengenalan dan pelestarian permainan tradisional Minangkabau khususnya di Kota Pariaman.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penciptaan karya desain. Pendekatan ini dipilih karena fokus utama penelitian adalah merancang solusi visual berupa media edukasi yang representatif terhadap karakter dan nilai budaya dari permainan tradisional Minangkabau di Kota Pariaman. Penelitian dilakukan secara mendalam terhadap fenomena memudarnya minat bermain anak-anak di Kota Pariaman, yang memiliki nilai sejarah dan budaya sebagai daya tarik utama dalam upaya pelestarian.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang valid dan relevan, peneliti menggunakan tiga teknik utama pengumpulan data, yaitu:

a. **Observasi Langsung**

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai perilaku keseharian anak-anak dalam bermain, aktivitas penggunaan gawai di waktu luang, serta kondisi interaksi sosial anak-anak di lingkungan Kota Pariaman.

b. **Wawancara Mendalam**

1. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada tiga kelompok:
2. Penyelenggara Acara Budaya
3. Orang Tua dan Guru
4. Anak-anak dan Remaja

Tujuan wawancara adalah menggali pengetahuan, persepsi, dan kebutuhan mereka terhadap media edukasi permainan tradisional khas minang ini.

c. **Studi Pustaka**

Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh dasar teori yang memperkuat konsep perancangan, membantu memahami prinsip desain yang tepat, serta menjadi acuan dalam menyusun dan mengevaluasi elemen visual seperti ilustrasi, warna, dan tipografi agar hasil rancangan sesuai dengan kaidah keilmuan Desain Komunikasi Visual.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, antara lain pendekatan 5W+1H (*What, Who, When, Where, Why, How*) yang digunakan untuk menggali lebih dalam informasi terkait sejarah, karakteristik, serta arah Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Edukasi Permainan Tradisional Minang Kabau Di Kota Pariaman. Pertanyaan-pertanyaan kunci dalam metode ini membantu peneliti dalam memahami latar belakang fenomena pudarnya minat bermain anak, sasaran audiens, serta strategi komunikasi yang relevan. Selain itu, dilakukan analisis segmentasi audiens berdasarkan kategori geografis (anak-anak di Kota Pariaman yang memiliki latar budaya Minangkabau yang kuat), demografis (anak-anak usia 7–12 tahun/jenjang sekolah dasar, serta guru dan orang tua sebagai audiens pendukung), serta psikografis (karakter audiens yang menyukai aktivitas menyenangkan, penuh warna, memiliki unsur kebersamaan, dan rasa ingin tahu yang tinggi). Segmentasi ini menjadi dasar dalam menentukan gaya visual, bahasa komunikasi, serta pemilihan media penyampaian yang tepat agar pesan edukasi dapat tersampaikan secara efektif kepada target audiens.

Strategi Perancangan

Strategi verbal dalam perancangan ini difokuskan pada penggunaan bahasa yang komunikatif, ringan, dan edukatif agar mudah dipahami oleh anak-anak usia 7–12 tahun. Pendekatan pesan dilakukan dengan gaya penceritaan (storytelling) yang mengajak audiens untuk merasa terlibat dalam permainan. Penggunaan judul buku "Langkah Kecil Warisan Besar" dipilih untuk memberikan kesan mendalam tentang pentingnya peran generasi muda dalam melestarikan budaya. Selain itu, istilah-istilah lokal dalam permainan tradisional seperti Sipak Tekong dan Cak Bur tetap dipertahankan dengan penjelasan sederhana untuk menjaga orisinalitas nilai budaya Minangkabau.

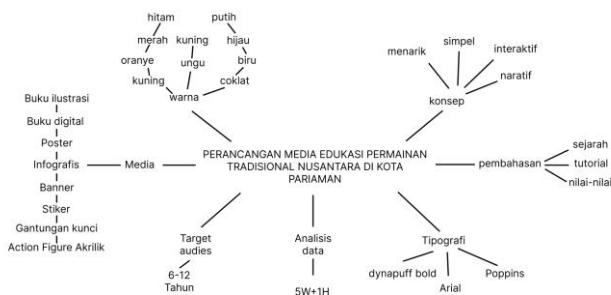
Sementara itu, Strategi visual dalam perancangan ini dirancang untuk menciptakan daya tarik yang kuat melalui penggunaan gaya ilustrasi karakter kartun yang memiliki proporsi unik dan ekspresi ceria guna membangun kedekatan emosional dengan audiens anak-anak. Aspek visual diperkuat dengan penerapan palet warna cerah (vibrant) dan kontras yang mencerminkan keceriaan dunia bermain, sekaligus berfungsi sebagai pembeda kategori informasi agar tata letak terlihat lebih terstruktur. Pemilihan tipografi difokuskan pada jenis huruf yang memiliki karakter bulat dan santai untuk menciptakan kesan bermain yang menyenangkan tanpa mengabaikan tingkat keterbacaan (legibility). Seluruh elemen tersebut disusun dalam layout yang dinamis, di mana ilustrasi berperan sebagai pusat perhatian utama yang didukung oleh teks instruksi singkat agar penyampaian pesan edukasi menjadi lebih efektif dan tidak membosankan bagi target audiens.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Penciptaan

a. Branstorming

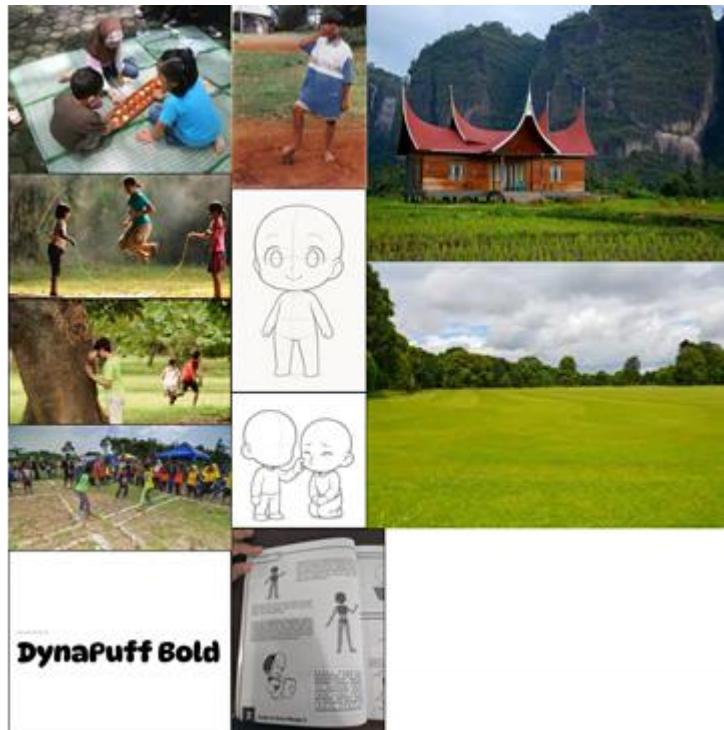
Branstorming dilakukan sebagai langkah awal untuk mencari ide, konsep visual, serta strategi penyampaian pesan edukatif yang sesuai dengan karakter anak-anak. Proses ini bertujuan untuk menemukan pendekatan yang paling efektif dalam menyampaikan nilai-nilai budaya dan edukasi melalui media ilustrasi. Dalam tahap ini, penulis melakukan pengumpulan gagasan tentang bentuk permainan, karakter anak-anak, serta gaya visual yang paling tepat digunakan agar pesan dapat diterima dengan mudah dan menyenangkan. Ide-ide dikembangkan dari hasil observasi lapangan, wawancara dengan guru, orang tua, dan pelaku budaya, serta studi literatur mengenai Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Edukasi Permainan Tradisional Minang Kabau Di Kota Pariaman. Branstorming juga mencakup eksplorasi terhadap gaya ilustrasi, penggunaan warna, dan format buku agar sesuai dengan kebutuhan anak-anak sebagai target audiens. Tahapan ini menjadi dasar dalam menentukan arah desain buku ilustrasi yang edukatif, informatif, dan interaktif, sehingga dapat berfungsi tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak-anak.



Gambar 1. Branstorming

b. Moodboard

Moodboard digunakan untuk membantu menemukan proses ilustrasi yang akan dipakai dari awal hingga terciptanya karya. Penentuan tema dan judul, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang telah dibuat sebelumnya, hingga bagaimana terciptanya sebuah karya.



Gambar 2. Moodboard

c. tipografi

Tipografi Pada perancangan buku ilustrasi permainan tradisional ini, pemilihan tipografi didasarkan pada karakteristik yang childish namun tetap memiliki struktur huruf yang mudah dibaca dan dimengerti oleh audiens anak-anak. Penggunaan font "Dynapuff Bold" dipilih karena secara estetika bentuknya yang bulat dan tebal terlihat sangat cocok bersanding dengan ilustrasi bergaya chibi, sehingga menimbulkan kesan tampilan yang selaras dan ramah anak. Untuk mendukung keterbacaan pada bagian teks isi, digunakan font "Arial" yang memiliki kesederhanaan bentuk agar informasi langkah-langkah permainan dapat terserap dengan baik. Selain itu, font "Poppins" turut diaplikasikan pada media pendukung dan sampul belakang guna menjaga keseimbangan visual yang modern dan tetap menarik bagi target audiens.

d. warna

Jenis warna yang digunakan dalam desainan ini adalah warna cerah dan warna alami yang mewakili suasana permainan anak-anak serta lingkungan budaya Minangkabau di Kota Pariaman. Warna-warna seperti merah, oranye, kuning, ungu, hijau, biru, coklat, hitam, dan putih dipilih karena memberikan kesan ceria, hangat, dan bersahabat bagi anak-anak. Kombinasi warna-warna ini menciptakan tampilan visual yang menyenangkan serta mampu menarik perhatian anak-anak untuk tetap fokus dan tertarik membaca buku ilustrasi ini dan media pendukung lainnya.



Gambar 3. warna

2. Hasil Dan Analisis Karya

a. buku ilustrasi

1) hasil karya



Gambar 4. Isi Buku



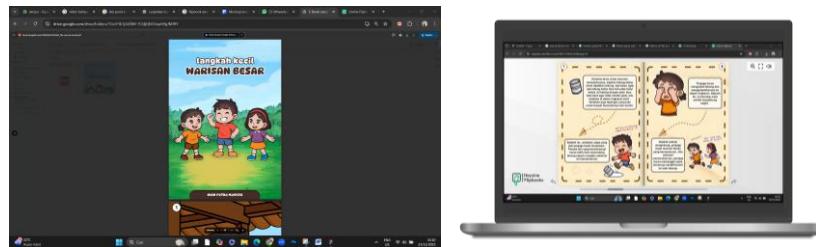
Gambar 5. Buku Ilustrasi

2) analisis karya

Buku ilustrasi “Langkah Kecil Warisan Besar” dirancang menggunakan pendekatan naratif dan interaktif untuk mengenalkan kembali permainan tradisional Minangkabau kepada anak usia 7–12 tahun. Secara visual, penggunaan gaya ilustrasi chibi dan warna cerah bertujuan menciptakan kesan ramah anak, sementara secara naratif, tokoh Faris, Nuraini, dan Sofyan dihadirkan sebagai representasi audiens masa kini untuk membangun kedekatan emosional. Unsur interaktif diwujudkan melalui gaya komunikasi langsung dan instruksi yang melibatkan pembaca seolah terlibat dalam permainan Sipak Tekong, Congklak, Cak Bur, dan Lompat Tali. Berdasarkan pengujian lapangan di sekolah dasar, buku ini mendapat respon positif dari siswa yang menunjukkan antusiasme tinggi, serta dinilai oleh guru sebagai media ajar yang efektif dalam memperkenalkan budaya lokal secara menyenangkan dan mudah dipahami.

b. *flipbook and e-book*

1) hasil karya



Gambar 6. Flipbook And E-Book

2) analisis karya

Flipbook dan E-Book dibuat sebagai media pendukung dari buku ilustrasi utama “Langkah Kecil Warisan Besar”. Kedua media ini berfungsi untuk mempermudah akses materi secara digital serta memperluas jangkauan penggunaan di sekolah maupun di rumah.

- a) Platform : Instagram (@langkah_kecil_WARISAN_BESAR)

c. poster

1) hasil karya



Gambar 6. Poster

2) analisis karya

Desain poster ini dirancang sebagai media pendukung untuk mempromosikan buku ilustrasi “Langkah Kecil Warisan Besar” sekaligus mengenalkan kembali permainan tradisional Minangkabau di Kota Pariaman. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian audiens dengan menampilkan visual yang ceria dan komunikatif. Secara visual, poster-poster ini menggabungkan ilustrasi karakter utama dan suasana permainan tradisional dalam satu kesatuan tema yang selaras dengan desain buku, sehingga mampu memancing rasa ingin tahu anak-anak dan orang tua terhadap pesan pelestarian budaya yang disampaikan.

d. infografis

1) hasil karya

**Gambar 7.** Infografis

2) analisis karya

Desain infografis ini dirancang sebagai media pendukung informatif yang merangkum inti materi dari buku ilustrasi "Langkah Kecil Warisan Besar". Tujuannya adalah menyajikan informasi singkat mengenai sejarah, manfaat, dan tata cara bermain permainan tradisional secara ringkas agar mudah dipahami oleh anak-anak maupun orang tua dalam waktu singkat. Secara visual, infografis ini menggunakan tata letak yang terstruktur dengan kombinasi teks penjelasan dan ilustrasi pendukung yang selaras dengan identitas visual buku, sehingga memudahkan audiens menangkap pesan edukatif mengenai nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

d. x-banner

1) hasil karya

**Gambar 8.** X-banner

2) analisis karya

X-Banner ini dibuat sebagai media promosi utama di pameran untuk menarik perhatian pengunjung dari jauh dan mengajak mereka datang ke stan buku ilustrasi "Langkah Kecil Warisan Besar". Tujuannya adalah menampilkan judul karya dan karakter utama dengan jelas, agar orang langsung mengetahui bahwa tema buku ini tentang pelestarian permainan tradisional khas minang kabau. Secara visual, X-Banner menggunakan tampilan vertikal dengan ilustrasi karakter yang ceria, warna kontras yang menarik mata, dan tulisan judul yang besar agar mudah dibaca.

e. Merchandise



Gambar 9. Stiker



Gambar 10. Gantungan Kunci



Gambar 11. Standee



Gambar 12. Baju

KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Minangkabau memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang mendukung perkembangan motorik, sosial, dan emosional anak. Namun, perkembangan teknologi digital dan perubahan pola bermain anak telah menyebabkan menurunnya minat serta pengetahuan anak-anak terhadap permainan tradisional, khususnya di Kota Pariaman. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara nilai-nilai budaya yang seharusnya diwariskan dengan realitas rendahnya keterlibatan anak dalam permainan tradisional.

Peranan media edukasi dalam bentuk buku ilustrasi dipilih sebagai upaya untuk menjembatani kekeliruan tersebut. Buku ilustrasi dinilai mampu menyampaikan informasi permainan tradisional secara visual dan naratif dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak. Melalui penyajian ilustrasi, penjelasan cara bermain, serta pengenalan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya, media ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan anak terhadap permainan tradisional serta menjadi sarana pendokumentasian permainan tradisional Minangkabau khususnya di Kota Pariaman. Dengan demikian, perancangan ini dapat berkontribusi dalam upaya pelestarian budaya lokal sekaligus mendukung pendidikan karakter anak.

Saran

Perancangan buku ilustrasi permainan tradisional Minangkabau ini diharapkan dapat dimanfaatkan secara optimal oleh sekolah, orang tua, dan pihak terkait sebagai media edukasi pendukung pembelajaran budaya dan karakter anak. Agar hasil perancangan ini dapat memberikan dampak yang lebih luas, disarankan adanya kerja sama antara pihak sekolah, pemerintah daerah, dan komunitas budaya dalam memperkenalkan serta mengimplementasikan media ini kepada anak-anak.

Selain itu, perancangan ini masih memiliki peluang untuk mengembangkan lebih lanjut dengan menambahkan variasi permainan tradisional lainnya serta memperluas media ke dalam bentuk digital, seperti buku interaktif atau media audiovisual. Pengembangan tersebut diharapkan dapat menyesuaikan media dengan karakteristik anak di era digital sekaligus memperluas jangkauan penyebaran informasi. Penelitian dan desain selanjutnya juga disarankan untuk mengkaji efektivitas media edukasi secara lebih mendalam terhadap peningkatan minat dan pemahaman anak-anak terhadap permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran . Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chusna, PA (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian* , 17(2), 315–330.
- Disdikpora Pariaman. (2024). Pernyataan terkait eksistensi permainan tradisional di Kota Pariaman. Pariaman: Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga.
- Ginting, R., Rezeki, S., Siregar, R., & Nurbaiti. (2024). Interaksi sosial dalam perkembangan anak. *Jurnal Pendidikan Sosial* , 5(1), 45–56.
- Kurniati, E. (2016). Permainan Tradisional dan Perannya dalam Keterampilan Sosial Anak . Jakarta: Kencana.
- Muslihin, HY (2021). Eksistensi permainan tradisional di tengah perkembangan teknologi. *Jurnal Pendidikan Anak* , 10(1), 1–10.
- Rustan, A., & Munawir. (2020). Pergeseran budaya bermain anak di era digital. *Jurnal Sosial Humaniora* , 13(2), 98–107.
- Suyani, T., & Yuliadi, I. (2022). Interaksi sosial anak dalam lingkungan bermain. *Jurnal Ilmu Sosial* , 8(2), 120–130.
- Wibowo, A., & Handayani, S. (2021). Permainan tradisional sebagai alternatif pengurangan ketergantungan gawai pada anak. *Jurnal Pendidikan Dasar* , 12(1), 55–66.