

BAB III

IDENTIFIKASI DATA

A. Data Objek Perancangan

1. Komunitas Anak Bawang Solo

Asal mula komunitas Anak Bawang adalah dari diselenggarakannya sebuah Seminar Permainan Tradisional oleh program studi Psikologi Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta. Animo peserta yang besar dan keinginan untuk terus melestarikan permainan tradisional akhirnya menggiring beberapa orang untuk berkumpul dan bermain bersama.

Mulanya, hanya ada kegiatan di setiap Minggu pagi di Car Free Day Slamet Riyadi. Dengan membawa beberapa permainan tradisional, beberapa orang akan mengajak pengunjung untuk bermain. Mulai dari uding, dakon, dan egrang batok. Lagi-lagi, masyarakat terlihat sangat antusias. Para orang tua seakan diajak kembali ke masa lalu, mengenang masa kecilnya dan indahnya bermain permainan tradisional. Para anak-anak dan remaja seolah menemukan permainan baru yang mengasyikkan saat harus bertemu dengan kawan-kawan sebaya.

Kumpulan orang-orang yang sebelumnya hanya bermain bersama, akhirnya memutuskan untuk menamai dirinya. Tersebutlah Komunitas Anak Bawang, dibentuk pada tanggal 10 November 2012 di kota Surakarta.

Dinamai Anak Bawang karena dalam setiap permainan tradisional, selalu ada anak kecil yang dianggap belum cukup umur dan disebut sebagai "*pupuk bawang*" atau dalam bahasa Indonesia adalah Anak Bawang.

Anak Bawang selalu dianggap sebagai penggenap dalam permainan. Dia ikut bermain, tapi keberadaannya tidak diperhitungkan dalam permainan itu. Dia ada, tapi seperti tidak ada. Tapi, jangan remehkan si Anak Bawang ini. Pada mulanya, memang dia tidak dianggap karena belum cukup umur. Namun, seiring berjalan waktu, si Anak Bawang ini akan berkembang dan menjadi pemain utama dalam permainan itu.

Berangkat dari filosofi sederhana tersebut, komunitas ini menamakan diri sebagai Komunitas Anak Bawang. Mungkin, komunitas ini pada mulanya dianggap tidak ada. Namun, seiring berjalannya waktu si Anak Bawang ini banyak bertemu dengan khalayak. Langkah-langkah kecil yang semula hanya diketahui orang-orang di sekitarnya, telah menyebar melalui banyak cerita. Permainan tradisional yang mulanya telah menjadi kenangan generasi prateknologi, lambat laun berubah kedudukannya sebagai teman bermain anak-anak generasi teknologi.

Anak-anak kembali mengenal kearifan lokal bangsanya, bahwa Indonesia itu kaya. Tidak hanya dari suku, bahasa, dan budayanya saja. Tapi, juga permainan tradisionalnya. Meskipun namanya tradisional, tetapi yang tradisional tidak selalu buruk dan yang modern pun tidak selamanya baik. Mari kembali mengenalkan kembali apa yang ditinggalkan nenek moyang untuk generasi ini. Mari kembali bermain permainan tradisional.

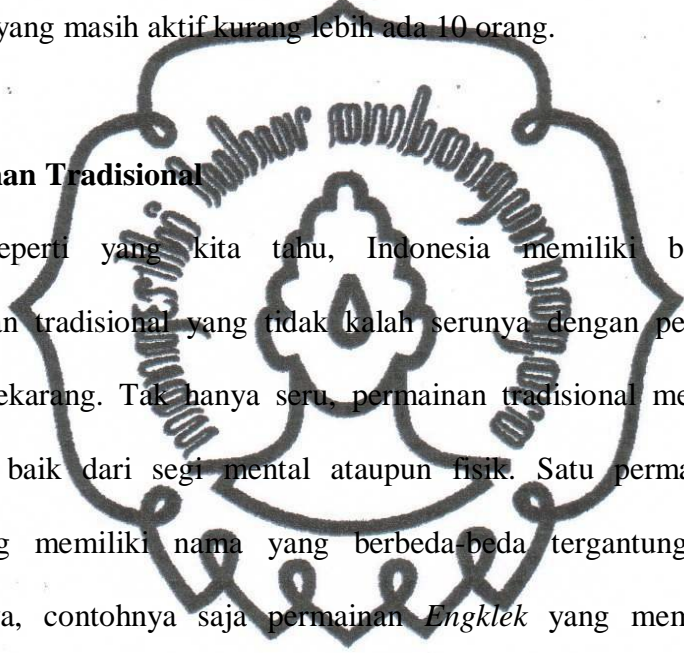
(<http://www.anakbawangsolo.org/2013/01/asal-mula-komunitas-anak-bawang.html>, diakses pada 16 maret 2020)

Agenda rutin komunitas anak bawang selain menyelenggarakan bermain bersama di Car Free Day (CFD) adalah jumatatan, yaitu workshop

permainan (berbagi tentang tata cara dan aturan-aturan dalam permainan) serta arisan anak bawang. Tidak jarang juga komunitas anak bawang diminta untuk membuat sebuah acara di beberapa SD dan TK di Surakarta.

Komunitas anak bawang juga menggalang dana untuk mewujudkan visi misinya melestarikan permainan tradisional yaitu dengan cara menjual *merchandise* bertema permainan tradisional dan juga membuka donasi. Saat ini anggota yang masih aktif kurang lebih ada 10 orang.

2. Permainan Tradisional

The logo is a circular emblem with a decorative border. Inside the circle, the text 'Komunitas Anak Bawang Surakarta' is written in a stylized, curved font. In the center of the logo is a five-pointed star or flower-like shape.

Seperti yang kita tahu, Indonesia memiliki bermacam-macam permainan tradisional yang tidak kalah serunya dengan permainan modern zaman sekarang. Tak hanya seru, permainan tradisional memiliki segudang manfaat baik dari segi mental ataupun fisik. Satu permainan tradisional terkadang memiliki nama yang berbeda-beda tergantung dengan lokasi daerahnya, contohnya saja permainan *Engklek* yang memiliki nama lain *Setatak* (Riau), *Tejek-tejekan* (Jambi), *Marsitekka* (Batak toba) dan masih banyak lagi.

Dalam buku ilustrasi tentang permainan tradisional “Andra: Bermain Permainan Tradisional” ini nantinya akan lebih berfokus pada ‘*experience*’ betapa serunya bermain permainan tradisional. Tidak seperti buku ilustrasi permainan tradisional pada umumnya yang bersifat ensiklopedi, dalam buku ilustrasi ini penulis akan memperkenalkan kembali permainan tradisional dalam bentuk cerita, sehingga diharapkan pembaca akan ikut larut dalam keseruan bermain permainan tradisional tersebut.

Setelah penulis melakukan pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*, hasilnya ada 3 Permainan tradisional yang akan diangkat ke dalam buku ilustrasi ini, dimana semua permainan tersebut memiliki kriteria yaitu permainan tradisionalsal yang mengandalkan kelincahan, ketangkasan, kekuatan tubuh, dan juga permainan yang populer di pulau jawa. Permainan tersebut meliputi:

a. *Kontrakol*

Kontrakol atau dengan nama lain *Boi-bolan* adalah salah satu jenis permainan yang dimainkan secara berkelompok. Permainan ini memiliki nama yang berbeda-beda setiap daerah. Permainan mengandalkan kelincahan, ketepatan membidik sasaran dan kerjasama kelompok. Permainan ini memiliki sebuah sasaran yaitu benda yang ada di tengah biasanya berupa *kereweng* (pecahan genteng) yang ditumpuk berjumlah 10 buah.

Permainan ini juga mengajarkan kepada pemain bahwa dunia ini tidak selamanya bersahabat. Banyak halangan dan tantangan yang akan menghambat kita. Jadi, kita harus berhati-hati dalam menjalani kehidupan. *Kontrakol* juga mengajarkan pemain untuk fokus pada tujuan.

Cara bermain:

- 1) Membuat lapangan permainan/ area permainan.
- 2) Dibagi menjadi 2 kelompok atau 2 orang yang berlawanan.

Dilanjutkan dengan sulit untuk menentukan kelompok yang bermain terlebih dahulu. Kelompok yang menang nantinya melempar batu

agar mengenai sasaran yaitu *kereweng* yang ditumpuk. Sedangkan kelompok yang kalah berjaga di belakang atau di daerah *kereweng*.

- 3) Apabila batu yang dilempar itu mengenai sasaran dan *kereweng* tersebut jatuh, maka kelompok yang berhasil itu segera berlari menyebar. Sedangkan kelompok yang jaga mengejar untuk mengenai lawan dengan bola. Apabila dari semua anggota kelompok tidak ada yang dapat mengenai sasaran maka kedua kelompok tersebut bergantian posisi.
- 4) Kelompok yang menjatuhkan harus berusaha menyusun kembali *kereweng* yang jatuh. Apabila berhasil menyusun *kereweng* yang jatuh maka kelompok tersebut berkata “*GAME*” dan kelompok tersebut mendapat nilai 1.
- 5) Untuk kelompok yang jaga harus mengenai semua pemain dari kelompok lawan. Apabila sudah terkena semua pemain dari kelompok lawan, maka kelompok tersebut bergantian. Kelompok yang jaga jadi kelompok pelempar begitu sebaliknya. Permainan dimulai lagi dari awal.
- 6) Permainan dimenangkan kelompok yang paling banyak mampu menyusun *kereweng* yang jatuh. Permainan berhenti ketika pemain sudah merasa capek.

b. *Benthik*

Benthik merupakan permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok. Biasanya terdiri dari dua kelompok. Satu kelompok sebagai pelempar, kelompok yang lain sebagai penangkap. Di beberapa daerah di

Indonesia, *Benthik* memiliki sebutan yang berbeda-beda. Masyarakat Jawa Timur menyebutnya dengan nama *patil lele*. Masyarakat Sunda sering menyebut permainan *benthik* dengan nama *gatrik*. Seperti permainan tradisional lainnya, permainan *benthik* sudah dikenal sejak dahulu dan merupakan salah satu permainan yang cukup populer di masyarakat Jawa.

Permainan *Benthik* dilakukan dengan menggunakan alat berupa potongan bambu atau kayu yang dibentuk seperti tongkat. Tongkat yang digunakan berjumlah dua. Satu tongkat berukuran lebih panjang dari tongkat lainnya dengan perbandingan sekitar 1:3. Bila yang pendek atau *janak* berukuran 10 cm maka ukuran tongkat yang panjang atau *benthong* berukuran tiga kalinya yaitu 30 cm. Menurut cerita, benturan antara *benthong* dan *janak* yang menimbulkan bunyi “*thik*” membuat permainan ini disebut *benthik*.

Cara bermain:

- 1) Bagi dua Kelompok, yaitu kelompok pelempar dan kelompok penjaga.
- 2) Letakkan *janak* di atas lubang kecil di tanah atau di antara dua batu.
- 3) Dengan menggunakan *benthong*, *janak* dilemparkan sejauh-jauhnya dengan cara dicongkel atau dalam bahasa Jawa disebut dengan istilah *nyuthat*.
- 4) Kelompok penjaga harus berusaha menangkap *janak*. Bila penjaga berhasil menangkap *janak* tersebut, maka ia mendapatkan poin. Besarnya poin ditentukan dari cara pihak lawan menangkap *janak*; 10 poin untuk menangkap dengan dua tangan, 25 poin untuk menangkap

dengan tangan kanan, dan 50 poin apabila berhasil menangkap dengan tangan kiri.

5) Pelempar diminta meletakkan *benthong* di atas lubang dengan posisi melintang. Sedangkan, pihak penjaga bertugas melempar *janak* yang telah dilontarkan tadi ke arah *benthong* tersebut. Bila *janak* mengenai atau menyentuh *benthong*, maka giliran bermain akan berganti ke pihak lawan.

6) Jika penjaga tidak dapat menangkap *janak*, maka pemain pelempar berhak melakukan *namplek*. Yaitu, pelempar harus memukul *janak* yang dilemparkan oleh pemain penjaga.

7) Di sini, ketangkasan sang pemain benar-benar diuji apakah mampu memukul *janak* atau tidak. Penghitungan poin dilakukan dari tempat jatuhnya *janak* ke lubang menggunakan *benthong*. Semakin jauh *janak* jatuh, maka semakin banyak poin yang didapatkan. Namun, poin yang dikumpulkannya akan hangus begitu saja jika lemparan tongkat pendek dari pihak lawan malah masuk ke dalam lubang.

8) Pemenang ditentukan dari poin yang telah disepajati antarkedua kelompok. Misal: kelompok yang pertama kali mendapatkan 50 poin maka kelompok tersebut yang dinyatakan menang.

c. Engklek

Istilah '*Engklek*' berasal dari bahasa Jawa, di daerah Riau disebut *Setatak*, di daerah Jambi disebut *Tejek-tejekan*, sedangkan di daerah Batak Toba dikenal *Marsitekka*. Permainan *engklek* biasanya dimainkan oleh anak perempuan, namun tak jarang anak laki-laki pun ikut memainkannya.

Fokus utama pada permainan ini adalah lompatan dan juga keseimbangan karena harus bertumpu pada satu kaki. Biasanya dimainkan perorangan ataupun kelompok.

Permainan *engklek* hampir sama dengan permainan asal Britania Raya dengan nama *Hopscotch*, yang membedakan adalah peraturannya saja. Konon katanya, permainan *engklek* sudah ada sejak zaman kolonial belanda dengan latar belakang perebutan petak sawah.

Cara bermain:

- 1) Pertama kali yang dilakukan adalah membuat atau menggambar bidang *engklek* terlebih dahulu, ada bermacam-macam pola *engklek* yang dimainkan.
- 2) Lalu para pemain melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang akan jalan terlebih dahulu.
- 3) Sebelum bermain, para pemain harus memiliki *gacuk* terlebih dahulu. Biasanya *gacuk* terbuat dari *kereweng* (pecahan genteng), pecahan keramik ataupun batu yang datar. *Gacuk* ini berfungsi sebagai umpan atau senjata.
- 4) Semua *kereweng/gacuk* diletakkan pada kotak pertama. Kemudian pemain pertama melompati kotak pertama dan berpindah dari kotak ke kotak dengan satu kaki, hingga kotak terakhir. Kotak dengan *gacuk* yang sudah berada di atasnya tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain. Jadi, para pemain harus melompat ke kotak berikutnya dengan satu kaki.

- 5) Setelah sampai di kotak terakhir, pemain harus berbalik arah dan melewati kotak-kotak tersebut. Pemain harus berhenti di kotak sebelum kotak pertama untuk mengambil *gacuk* (masih bertumpu pada satu kaki). Kemudian dilanjutkan melewati kotak pertama.
- 6) Selanjutnya, pemain melempar *gacuk* ke kotak kedua, dan melakukan lompatan seperti tadi. Begitu seterusnya.
- 7) Pemain tidak diperbolehkan untuk melemparkan *kereweng* hingga melebihi garis kotak yang telah disediakan. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan tersebut maka pemain tersebut akan dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.
- 8) Pemain yang menyelesaikan satu putaran sampai di puncak gunung, mengambil *gacuk* dengan membelakangi gunung dan menutup mata, tidak boleh menyentuh garis. Apabila pemain tersebut menyentuh garis/terjatuh saat mengambil *kerewengnya* maka dia mati dan digantikan pemain selanjutnya.
- 9) Apabila pemain berhasil mengambil *kereweng* di gunung, maka dia harus melemparkannya keluar dari bidang *engklek*. Kemudian pemain tersebut melewati kotak-kotak dengan satu kaki dan diakhiri dengan berpijak pada *kereweng* yang dilemparkan tadi.
- 10) Selanjutnya apabila berhasil pemain lanjut ke tahap mencari sawah dengan cara, men-*juggling kereweng* dengan telapak tangan bolak-balik sebanyak 5 kali tanpa terjatuh. Hal ini dilakukan dalam posisi berjongkok membelakangi bidang *engklek* dan berada di tempat jatuhnya *kereweng* yang tadi dilempar. Kemudian melemparkan

kereweng ke bidang *engklek*. Apabila tepat pada salah satu bidang engklek maka bidang tersebut menjadi sawah pemain. Namun apabila gagal pemain mengulangi kembali dari gunung.

- 11) Pemain yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya.

3. Hasil Identifikasi Data

Permainan tradisional adalah salah satu budaya yang diwariskan secara turun temurun dari zaman nenek moyang. Permainan tradisional memiliki segudang manfaat bagi anak-anak, baik dari segi fisik maupun psikis. Tak hanya sebagai permainan saja, sejak zaman dulu permainan tradisional menjadi sebuah media edukasi orangtua untuk anaknya. Tetapi, karena berkembangnya teknologi yang semakin cepat membuat permainan tradisional sudah jarang sekali dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang, dan bahkan untuk sebagian orang dewasa yang dulunya bermain permainan tradisional, sudah lupa cara memainkannya. Di Surakarta sendiri sudah ada komunitas permainan tradisional yang bernama Anak Bawang Solo. Mereka sering mengadakan bermain permainan tradisional bersama di Car Free Day Slamet Riyadi Surakarta. Tapi karena waktu, tenaga, dan biaya yang terbatas, membuat kampanye tentang permainan tradisional ini kurang maksimal. Berangkat dari permasalahan tersebut, Penulis ingin membuat sebuah buku ilustrasi tentang permainan tradisional yang tak hanya bisa dinikmati oleh anak-anak tetapi juga orang dewasa.

Penulis menggunakan metode wawancara dan kuisioner dalam pengambilan data tentang permainan tradisional ini. Penulis melakukan

wawancara dua kali, yaitu wawancara dengan Hidayat Burhanudin selaku Ketua komunitas Anak bawang Solo dan mbak noni dan tim selaku perwakilan dari Bentang Pustaka. Wawancara dilakukan untuk mengambil data tentang komunitas Anak Bawang Solo dan tentang Bentang Pustaka khususnya di bagian Bentang Kids.

Sedangkan untuk kuisioner/angket, penulis menyebarkan kuisioner kepada orang dewasa/orangtua, khususnya yang memiliki anak usia 5-10 tahun. Hal tersebut dilakukan karena dengan begitu, penulis mendapatkan data yang dibutuhkan dari target *audience* dan target *market* sekaligus. terlebih lagi, karena penulis ingin buku ini bisa dinikmati juga oleh orang dewasa, maka disini target *market* juga bisa diposisikan sebagai target *audience*.

Dari 30 responden dewasa yang mengisi kuisioner tersebut, 100% setuju dengan adanya buku ilustrasi tentang permainan tradisional dan juga setuju jika permainan tradisional sangat bermanfaat. Adapun manfaatnya adalah melatih fisik karena tubuh banyak bergerak, mempererat hubungan sosial, menambah kesehatan dan meningkatkan daya tahan tubuh, melatih kerjasama, melatih kecerdasan motorik anak, dan masih banyak lagi yang lainnya. Selain manfaat, ada juga dampak positif yang didapat para responden dewasa dari bermain permainan tradisional, yakni mampu untuk mengolah emosi, terjalin hubungan sosial yang baik, menyehatkan, dll.

Sedangkan dari responden anak-anak (usia 5-10 tahun), penulis mendapatkan data selera visual yang disukai oleh anak-anak. 28 dari 30 anak-anak menyukai ilustrasi dengan warna *vibrant* dan agak mencolok.

B. Target Market

Segmentasi *target market* yang disasar pada konsep perancangan buku ilustrasi tentang permainan tradisional “Andra: Bermain Permainan Tradisional” ini adalah sebagai berikut.

1. Segmentasi Demografis

- a. Usia : Dewasa 18-40 tahun
- b. Pendidikan : Semua jenjang pendidikan
- c. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- d. Kelas Sosial : Menengah ke atas

2. Segmentasi Geografis

Daerah yang akan menjadi target sasaran buku ini secara khusus adalah wilayah karesidenan Surakarta dan sekitarnya, serta seluruh wilayah Indonesia secara umumnya.

3. Segmentasi Psikografis

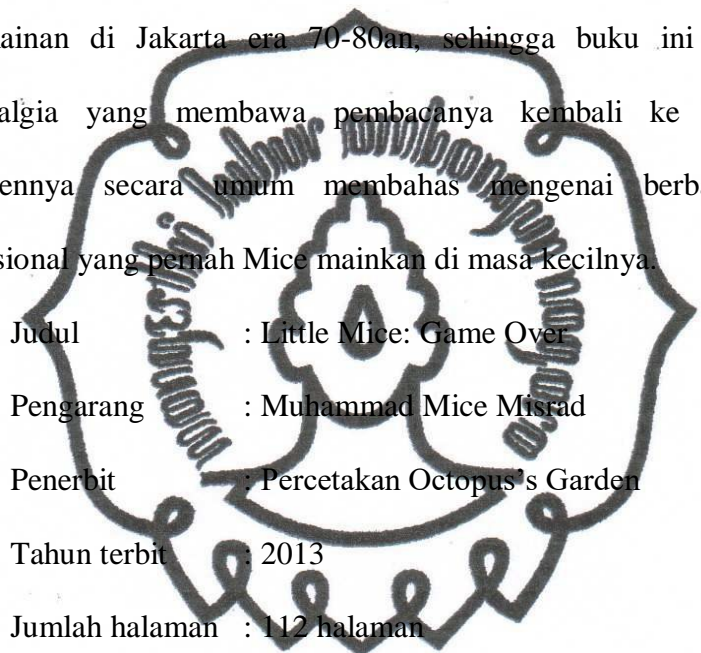
Ada beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang mengambil keputusan untuk membeli buku ini. Faktor psikologis tersebut antara lain orang-orang yang ingin bernostalgia kembali ke masa kecilnya ketika memainkan permainan tradisional, orang-orang yang ingin melestarikan serta memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada masyarakat, orang tua yang ingin memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anaknya.

C. Komparasi

1. Buku “Little Mice: Game over!!”

a. Deskripsi Umum

Buku cerita “Little Mice: Game Over!!” ini merupakan buku cerita yang mengangkat tema masa kecil dari tokoh utama, yaitu Mice. Buku ini lebih ditujukan kepada orang dewasa yang ingin kembali merasakan permainan di Jakarta era 70-80an, sehingga buku ini termasuk buku nostalgia yang membawa pembacanya kembali ke masa kecilnya. Kontennya secara umum membahas mengenai berbagai permainan tradisional yang pernah Mice mainkan di masa kecilnya.

- 
- 1) Judul : Little Mice: Game Over
 - 2) Pengarang : Muhammad Mice Misrad
 - 3) Penerbit : Percetakan Octopus's Garden
 - 4) Tahun terbit : 2013
 - 5) Jumlah halaman : 112 halaman
 - 6) Ukuran : 22 cm x 17,5 cm
 - 7) Garis besar isi :

Suatu hari hujan turun dengan derasnya. Mice, yang kini sudah memiliki keluarha memandang keluar jendela dan kembali ke ingatan masa lalunya ketika masih kecil. Kembali ke masa kecilnya di Jakarta ketika tahun 1977-1985. Mice kemudian menceritakan pengalaman bermainnya ketika kecil ketika bermain tembak-tembakan kayu, pletokan, sumpitan, bola gebok, gelatik, gundu, dan adu biji karet. Mice menceritakan bagaimana cara membuat alat permainan,

bagaimana jalannya permainan hingga pengalaman pribadinya ketika memainkan permainan tersebut. Di sela-sela ceritanya mengenai permainan yang dimainkannya, Mice juga menyelipkan beberapa cerita yang menarik mengenai profil anak kecil era 70-80an. Gaya bahasa yang digunakan termasuk formal, santai dan ringan, serta menggunakan istilah-istilah yang banyak digunakannya di masa kecil. Kisah Mice ini diakhiri dengan sepotong adegan Mice bermain hujan-hujan di luar rumah bersama dengan anaknya, Hana.

b. *Target Market*

1. Segmentasi Demografis

1. Umur : Dewasa (18-50 tahun)
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Kelas Sosial : Menengah ke atas

2. Segmentasi Geografis

Segmentasi geografis buku cerita “Little Mice: Game Over!!” ini mencakup seluruh Indonesia.

3. Segmentasi Psikografis

Buku “Little Mice: Game Over!!” ini ditujukan untuk orang dewasa yang ingin bernostalgia dengan kenangan masa kecilnya serta untuk orang-orang yang ingin mengenal permainan yang ada ketika era 70-80an.

c. *Distribusi*

Buku cerita ini didistribusikan ke seluruh Indonesia melalui toko-toko buku besar, toko-toko buku kecil serta penjualan melalui toko buku *online*.

d. Promosi yang Dilakukan

Buku ini dipromosikan melalui media sosial dari pihak penulis, diantaranya melalui *instagram*, *pinterest*, *facebook* dan *twitter*.

e. Tampilan Visual

1. Cover buku “Little Mice: Game Over!!”



Gambar 3.1. Cover Depan “Little Mice: Game Over!!”

2. Bagian isi buku “Little Mice: Game Over!!”

Tampilan visual keseluruhan isi buku cerita ini cukup menarik dengan menggunakan kertas *bookpaper*. Namun sayang sekali cetakan bagian dalam buku ini hanya dicetak dalam satu warna, yaitu hitam putih, tanpa menggunakan warna lain. *Layout* buku ini tidak kaku dan terkesan sedikit berantakan namun masih dengan keterbacaan tinggi bagi orang dewasa. Ilustrasi yang digunakan merupakan ilustrasi khas Mice sendiri yang menarik dan ekspresif. Berikut contoh tampilan visual isi buku cerita ini:



Gambar 3.2. Isi buku “Little Mice - Game Over!!”

2) Buku “Ensiklopedia Negeriku: Permainan Tradisional”

a. Deskripsi Umum

Buku “Ensiklopedia Negeriku: Permainan Tradisional” ini merupakan buku ensiklopedi yang bertemakan kebudayaan, terutama mengangkat mengenai permainan tradisional di Indonesia. Buku ensiklopedi ini ditujukan untuk anak-anak dan memuat berbagai permainan, tidak hanya permainan tradisional, namun permainan dengan dadu dan permainan hari kemerdekaan pun dimasukkan ke dalam kontennya.

- 1) Judul : Ensiklopedia Negeriku: Permainan Tradisional
- 2) Pengarang : Dian Kristiani
- 3) Penerbit : PT. Bhuana Ilmu Populer
- 4) Tahun terbit : 2015
- 5) Jumlah halaman : 126 halaman
- 6) Ukuran : 17 x 21 cm
- 7) Garis besar isi :

Selayaknya sebuah buku ensiklopedia, buku ini berisi berbagai macam permainan yang ada di Indonesia. Permainan-permainan tersebut terbagi menjadi 10 bagian, yaitu permainan ramai-ramai, permainan dengan alat, permainan dengan nyanyian, permainan di atas tanah, permainan dengan tali, permainan kejar-kejaran, permainan duduk santai, permainan tebak-tebakan, permainan dengan dadu, dan permainan hari kemerdekaan. Setiap permainan dilengkapi dengan petunjuk asal daerah, penjelasan yang ringkas, dan cara bermain. Hampir setiap permainan dilengkapi dengan ilustrasi yang menjelaskan setiap langkah-langkah permainan. Gaya bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa formal santai yang sangat ringkas dan mudah dimengerti oleh anak-anak.

b. *Target Market*

1) Segmentasi Demografis

- a) Umur : Anak-anak dan remaja awal (9-15 tahun)
- b) Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- c) Kelas Sosial : Menengah ke atas

2) Segmentasi Geografis

Segmentasi geografis buku ensiklopedia ini mencakup seluruh Indonesia.

3) Segmentasi Psikografis

Buku “Ensiklopedia Negeriku: Permainan Tradisional” ini dibuat untuk usia anak-anak serta remaja awal yang tertarik dengan warisan budaya terutama berbagai macam permainan di Indonesia, untuk anak-

anak yang ingin mempelajari berbagai macam permainan, serta untuk anak-anak yang gemar membaca.

c. Distribusi

Buku ensiklopedia ini didistribusikan ke seluruh Indonesia melalui toko-toko buku besar maupun kecil.

d. Promosi yang Dilakukan

Buku ini dipromosikan melalui penempatan *spot* terbaik di jajaran buku baru di toko-toko buku. Selain itu, melalui media sosial dari pihak penerbit, diantaranya melalui *website* BIP, *instagram* BIP, *facebook* dan *twitter*.

e. Tampilan Visual

1) *Cover* buku “Ensiklopedia Negeriku: Permainan Tradisional”



Gambar 3.3. Cover Depan “Ensiklopedia Negeriku: Permainan Tradisional”

2) Bagian isi buku “Ensiklopedia Negeriku: Permainan Tradisional”

Tampilan visual keseluruhan isi buku ensiklopedi ini cukup menarik dengan menggunakan kertas HVS dengan cetakan *fullcolor* menggunakan pilihan warna yang cerah di seluruh halaman. *Layout* buku ini tergolong rapi dengan keterbacaan tinggi, dan ilustrasi yang digunakan termasuk menarik bagi anak-anak. Berikut contoh tampilan visual isi buku ensiklopedi ini:



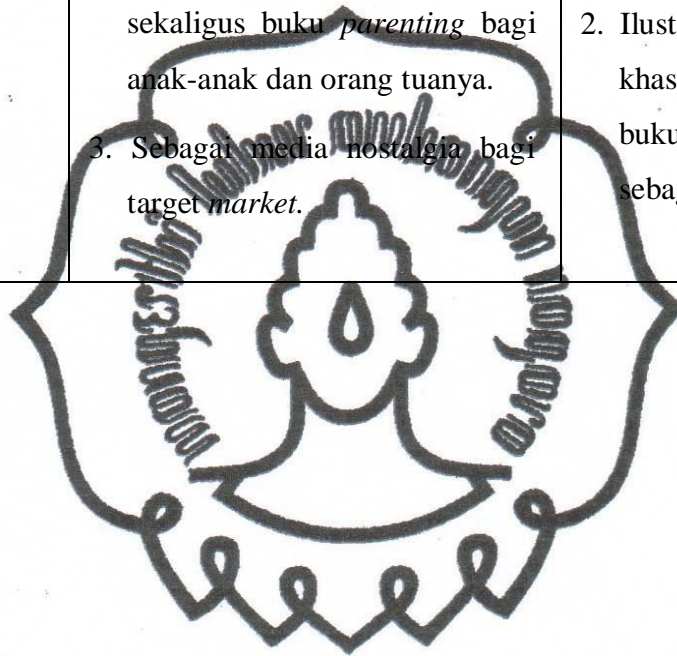
Gambar 3.4. Isi buku ‘Ensiklopedia Negeriku: Permainan Tradisional’

D. Analisis SWOT

Analisa SWOT	Buku Rancangan “Andra : Bermain Permainan Tradisional”	Buku “Little Mice : Game Over!”	Buku “Ensiklopedia Negeriku : Permainan Tradisional”
<p><i>Strength</i> (Kekuatan)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengangkat tema mengenai permainan tradisional yang spesifik untuk <i>target audience</i> anak-anak yang jarang ditemukan dalam bentuk buku. 2. Permainan yang diangkat adalah permainan yang mengandalkan gerak tubuh, bertujuan mengedukasi anak-anak agar hidup sehat dengan cara bermain. 3. Menggunakan alur cerita. 4. Ilustrasi yang dibuat sederhana namun jelas dan menarik. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema yang diangkat menarik, yaitu mengenai beberapa permainan yang pernah dimainkan pada era 70-80an. 2. Ide ceritanya menarik mengajak pembaca bernostalgia kembali ke masa kecilnya 3. Alur ceritanya mengalir dan menarik, dengan selipan info-info yang menyenangkan. 4. Gaya bahasa yang digunakan non-formal dan santai, namun tetap menarik dan mudah dipahami. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema yang diangkat mengenai berbagai macam permainan di seluruh Indonesia. 2. Ilustrasi menggunakan warna-warna cerah dan gambar yang menarik bagi <i>target audiencenya</i>. 3. Menggunakan media cetak kertas HVS tebal sehingga warna maksimal, dan seluruh halaman <i>fullcolor</i>. 4. Menggunakan <i>color tone</i> cerah sehingga tidak monoton

	<p>5. Menggunakan <i>Color tone</i> yang cerah dan beragam.</p> <p>6. Memiliki sisipan halaman nostalgia yang menampilkan hal-hal ikonik atau kebiasaan anak zaman dulu.</p> <p>7. Bahasa yang digunakan semi formal yang mudah dipahami.</p>	<p>5. Ilustrasinya khas, ekspresif dan detail, dengan penggambaran yang lugas.</p> <p>6. Pemilihan jenis huruf serta <i>layout</i> terkesan sesuai dan menyatu dengan ilustrasi.</p>	<p>5. Teks bagian kontennya tidak terlalu panjang dengan penjelasan yang sistematis dipahami.</p> <p>6. Penataan <i>layout</i> rapi dan pemilihan <i>font</i> dengan keterbacaan tinggi.</p>
Weaknesses (Kelemahan)	<p>1. Permainan tradisional yang diangkat terbilang sedikit.</p> <p>2. Tata cara permainan kurang bisa dijelaskan secara detil.</p>	<p>1. Tidak menggunakan <i>hardcover</i> pada bagian <i>cover</i>nya, sehingga <i>cover</i> mudah rusak.</p> <p>2. Dicitak menggunakan satu warna saja sehingga terkesan monoton</p> <p>3. Dicitak menggunakan kertas</p>	<p>1. Tidak menggunakan <i>hardcover</i> pada bagian <i>cover</i>nya, sehingga <i>cover</i> mudah rusak.</p> <p>2. Penataan <i>layout</i> di beberapa tempat terasa sangat penuh tanpa ada <i>white space</i> yang cukup.</p>

		<i>bookpaper</i> sehingga lama kelamaan akan menguning.	3. Tidak menggunakan alur cerita sehingga kurang mengalir.
<i>Opportunities</i> (Peluang)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jarang ditemukan buku bertema permainan tradisional yang menggunakan alur cerita. 2. Dapat menjadi buku edukasi sekaligus buku <i>parenting</i> bagi anak-anak dan orang tuanya. 3. Sebagai media nostalgia bagi target <i>market</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jarang ditemukan buku cerita yang membahas permainan masa kecil dengan alur yang mengalir. 2. Ilustrasi yang menarik dan khas menjadikan buku ini buku yang ingin dimiliki sebagai buku koleksi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak menutup kemungkinan orang dewasa membeli buku ensiklopedia ini, karena konten bukunya komplit. 2. Dapat menjadi buku edukasi sekaligus buku <i>parenting</i> bagi anak-anak dan orang tuanya.



<p><i>Threat</i> (Ancaman)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semakin banyak bermunculan buku dengan ilustrasi yang lebih menarik dan detail. 2. Semakin banyaknya buku terjemahan dengan tema yang lebih menarik. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Banyak bermunculan buku yang mengangkat tema permainan lain yang lebih menarik. 2. Banyak buku lain yang memiliki gaya ilustrasi yang lebih menarik dan lebih berwarna. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semakin banyaknya buku ensiklopedia dengan alur cerita yang menarik. 2. Mulai banyak muncul buku ynag bertema sejenis dengan penggambaran yang lebih bagus dan rapi.
------------------------------------	--	---	--



Tabel 3.1. Tabel Analisis SWOT

Dari penjabaran SWOT diatas, maka dapat disimpulkan bahwa buku ilustrasi ini memiliki kekuatan (*Strength*) yang cukup kuat daripada dua pesaing lainnya. Buku ilustrasi ini menggunakan alur cerita yang menarik sehingga diharapkan pembaca larut dalam cerita dan dapat menangkap pesan yang disampaikan. Keunikan lainnya adalah permainan tradisional yang diangkat lebih mengutamakan pada gerak tubuh sehingga diharapkan anak-anak mampu menirunya dan menjadi salah satu pola hidup sehat pada anak. Selain itu akan ada halaman sisipan yang berisi hal-hal zaman dulu untuk media nostalgia bagi remaja ataupun orang dewasa, halaman ini juga menjadi salah satu USP (*Unique Selling Proposition*) dari buku ini.

Kelemahan (*Weaknesses*) dari buku ilustrasi ini adalah permainan tradisional yang diangkat terbilang sedikit karena ada faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan permainan. Kelemahan lainnya adalah kurang bisa memberikan penjelasan lebih detil mengenai permainan yang diangkat karena lebih mengutamakan alur cerita.

Kesempatan (*Opportunities*) buku ini adalah masih jarang terdapat buku ilustrasi bertema permainan tradisional yang menggunakan alur cerita dan berwarna. Menjangkau hampir semua target *audience* karena selain sebagai media edukasi bagi anak juga sebagai media nostalgia bagi remaja maupun dewasa.

Ancaman (*Threat*) bagi buku ini adalah mulai maraknya buku terjemahan yang memiliki tema serupa dengan ilustrasi yang lebih menarik.

E. USP (Unique Selling Proposition)

USP atau *Unique Selling Proposition* adalah faktor yang membuat produk berbeda dengan pesaing yang ada. Keunikan yang dimiliki buku ilustrasi ini adalah buku ini mengangkat tema permainan tradisional yang menggunakan alur cerita dalam penyampaian, sehingga pesan yang ingin disampaikan diharapkan mampu ditangkap dengan mudah oleh anak-anak. Selain sebagai media edukasi untuk anak-anak, Juga ada beberapa halaman sisipan nostalgia untuk pembaca remaja yang berisi hal-hal seputar kebiasaan/mainan anak zaman dulu.

F. Positioning

Positioning adalah tindakan perusahaan untuk merancang produk dan bauran pemasaran agar dapat tercipta kesan tertentu diingatan konsumen. Strategi positioning buku ilustrasi ini adalah memposisikan diri sebagai media edukasi tentang permainan tradisional dari Indonesia untuk anak-anak usia 5-10 tahun yang menarik, informatif, dan komunikatif dengan penyampaian menggunakan alur cerita, serta sebagai media nostalgia bagi Generasi Z ke bawah karena menggunakan Alur cerita yang berbasis pada kehidupan nyata anak-anak zaman dulu dan juga terdapat halaman sisipan yang berkaitan dengan hal-hal zaman dulu. Orangtua dapat menggunakan buku ini selain sebagai media edukasi tentang permainan tradisional juga sebagai media pembelajaran tentang moral, yang meliputi pentingnya kerjasama, baik terhadap sesama teman, saling membantu, dll. Dari penjabaran di atas, diharapkan buku ini mendapatkan posisi di benak masyarakat sebagai buku ilustrasi tentang permainan tradisional yang

menggabungkan unsur masa lampau dan masa sekarang, sehingga anak-anak dan orangtua bisa menikmati buku ilustrasi ini bersama-sama.



