

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam menulis “Buku Ilustrasi sebagai Media Pengenalan Permainan Tradisional Anak Banyumas” terdapat tinjauan pustaka yang berisi studi pustaka, referensi karya dan dasar teori. Studi pustaka dan referensi karya berasal dari penelitian dan karya-karya terdahulu yang juga digunakan sebagai bukti orisinalitas penelitian penulis, sedangkan dasar teori berisi teori yang dibutuhkan dalam penelitian.

2.1. Studi Pustaka

Studi pustaka akan membahas mengenai penelitian yang telah ada atau penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan dengan penelitian ini, sehingga dapat menjadi fokus acuan untuk penelitian ini. Berikut beberapa penelitian terdahulu :

2.1.1. Tugas Akhir berjudul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Mengenai Permainan Tradisional Betawi”.

Penelitian Mutiara Ramadhani yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Mengenai Permainan Tradisional Betawi” tahun 2013 [1]. Menurut pandangan Mutiara Ramadhani, permainan tradisional Betawi sudah jarang dimainkan lagi, karena permainan tradisional Betawi membutuhkan lahan luas, sementara di zaman sekarang lahan luas banyak digunakan untuk bangunan. Mutiara Ramadhani juga menyatakan bahwa kurang adanya upaya dalam pelestarian permainan tradisional dan terdapat mata rantai yang putus dalam pewarisan permainan tradisional Betawi. Hasil perancangan milik Mutiara Ramadhani berupa buku bergambar dengan menggunakan sketsa manual dan pewarnaan menggunakan cat air. Hasil sketsa kemudian dipindai secara digital dan melalui proses *editing* untuk mengatur gelap dan terangnya gambar. Perancangan buku cerita

bergambar ini dirancang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan informasi khususnya kepada anak-anak sekolah dasar mengenai permainan tradisional Betawi.

Persamaan dengan penelitian milik Mutiara Ramadhani yaitu terdapat pada tema permasalahan yang diangkat berupa permainan tradisional dengan media penyampaian utamanya buku ilustrasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu pada objek penelitian. Objek penelitian Mutiara yaitu permainan tradisional Betawi terutama jenis permainan yang memerlukan peralatan dalam bermainnya, sedangkan objek penelitian penulis yaitu permainan tradisional anak Banyumas *seliring genting*, *gandon* dan *jonjang*. Selain itu dalam proses pembuatan ilustrasi yang dilakukan Mutiara Ramadhani menggunakan teknik manual, pewarnaan dengan cat air sedangkan penulis membuat karya keseluruhan secara digital.

2.1.2. Jurnal berjudul “Perancangan Buku Petunjuk Permainan Tradisional Anak di Yogyakarta”.

Jurnal tugas akhir berjudul “Perancangan Buku Petunjuk Permainan Tradisional Anak di Yogyakarta” ditulis oleh Elfaeni Febrianawati pada tahun 2022 [9]. Dalam jurnal milik Elfaeni Febrianawati menyatakan Yogyakarta memiliki 37 permainan tradisional. Tujuan dalam penelitian Elfaeni Febrianawati yaitu merancang media yang informatif, atraktif serta mudah dipahami. Target dalam penelitian ini berfokus pada anak Generasi Z dan post Z yang sering berdampingan dengan gadget. Elfaeni Febrianawati menyatakan perkembangan gadget memberikan manfaat untuk melatih kecerdasan otak dan berfikir. Namun tidak melatih secara psikologi dan fisik. Kemudian adanya pandemic COVID-19 menyebabkan penggunaan internet meningkat dan segala aktivitas dilakukan melalui gadget, mulai dari belajar dan bermain. Elfaeni berpendapat bahwa bermain permainan tradisional menjadi kegiatan yang menyenangkan untuk diisi saat waktu luang.

Persamaan dengan penelitian milik Elfaeni yaitu terdapat pada tema permasalahan yang diangkat berupa permainan tradisional dengan media penyampaian utamanya buku ilustrasi. Perbedaan dari penelitian milik Elfaeni dan penelitian penulis terletak pada objek yang diteliti. Objek penelitian Elfaeni yaitu permainan tradisional Yogyakarta dan buku ilustrasi sebagai media utama dengan narasi yang buat langkah-langkah, petunjuk ataupun instruksi. Sedangkan objek penelitian penulis yaitu permainan tradisional Banyumas dan buku ilustrasi dengan narasi buku yang disusun dengan sebuah jalan cerita di dalamnya dengan berisikan latar permainan dan tata cara permainan. Selain itu perbedaan juga terdapat pada metode analisis yang dipakai, jika dalam penelitian Elfaeni menggunakan metode analisis 5W+1H. Dalam penelitian penulis menggunakan metode analisis SWOT.

2.1.3. Jurnal berjudul “Perancangan Buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia”

Jurnal yang ditulis Anita Lioni dan Rudi Heri berjudul “Perancangan Buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia” tahun 2015 Volume 10 No.1 [10]. Penelitian ini menjelaskan bahwa permainan tradisional menjadi salah satu budaya Indonesia yang harus dilestarikan agar identitasnya tidak luntur. Namun karena kemajuan teknologi membuat terkikisnya permainan tradisional, hanya sebagian anak yang masih bermain permainan tradisional dibandingkan dengan anak yang sering bermain permainan modern. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan tujuan untuk membuat media berupa buku yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai permainan tradisional. Penelitian ini berfokus pada 12 permainan anak di Indonesia diantaranya yaitu, *congklak*, *bekel*, *taplak gunung*, *lompat tali*, *ular naga*, *kelereng*, *petak umpet*, *egrang*, *bentengan*, *gasing*, *patil lele*.

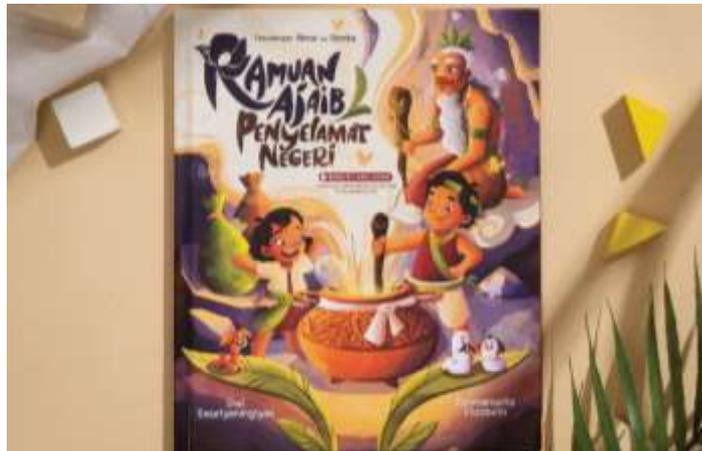
Persamaan pada penelitian Anita Lioni dan Rudi heri dengan penelitian penulis terletak pada metode yang digunakan yaitu menggunakan metode kualitatif. Penelitian Anita Lioni dan Rudi heri berfokus pada objek

12 permainan tradisional anak yang ada di Indonesia, dengan hasil rancangan buku grafis yang berisi gambar dari hasil fotografi. Sedangkan penulis berfokus pada beberapa permainan tradisional anak Banyumas dengan hasil rancangan berupa buku ilustrasi.

2.2. Referensi Karya

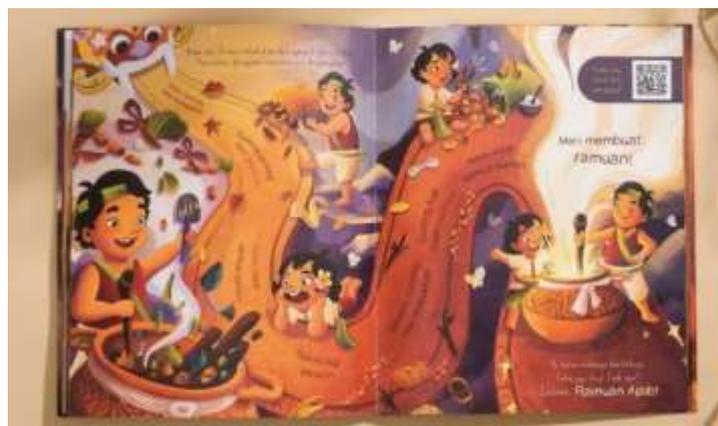
Referensi karya berisi karya-karya sebelumnya yang telah dibuat sebagai acuan ataupun referensi penulis dalam merancang penelitian. Berikut beberapa referensi karya:

2.2.1. Referensi karya buku ilustrasi berjudul “ Ramuan Ajaib Penyelamat Negeri”



Gambar 2. 1 Buku Ramuan Ajaib Penyelamat Negeri

Sumber : Behance Emmanuelle Elizabeth



Gambar 2. 2 Cover Buku Ramuan Ajaib Peneamat Negeri

Sumber : Emmanuelle Elizabeth

Referensi buku ilustrasi berjudul “Ramuan Ajaib Penyelamat Negeri” dipublikasi pada September 2021 [11]. Buku ini ditulis oleh Dwi Sasetyaningsih dan ilustrasi dibuat oleh Emmanuelle Elizabeth. Buku ini berisi tentang pentingnya dan bagaimana cara mengompos. Buku ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada anak tentang kompos dan elemen-elemen dalam mengkompos. Buku ini menarik sehingga dijadikan referensi karena, cerita dalam buku dikemas dalam bentuk dongeng petualangan. Sehingga buku tidak terkesan membosankan, hal tersebut bisa diadaptasi ke dalam perancangan penulis.

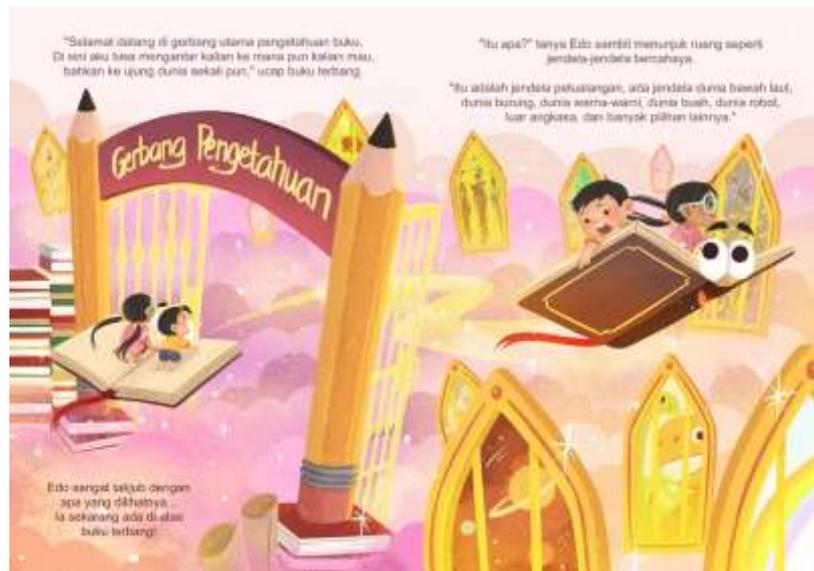
Buku ilustrasi Ramuan Ajaib Penyelamat Negeri memiliki ilustrasi yang menarik dan detail, buku ini dilengkapi dengan video lagu anak. Lagu anak dapat diakses dengan memindai *barcode* yang tertera pada buku, *barcode* tersebut terhubung dengan *YouTube* lagu anak dari buku Ramuan Ajaib Penyelamat Negeri. Dari referensi ini nantinya penulis akan menerapkan dalam merancang buku ilustrasi yang disertai video lagu pada permainan tradisional *seliring genting*.

2.2.2. Referensi karya berjudul “Magic Book” dari Instagram @drawingappa



Gambar 2. 3 Ilustrasi part 1 Magic Book

Sumber : Instagram @drawingappa



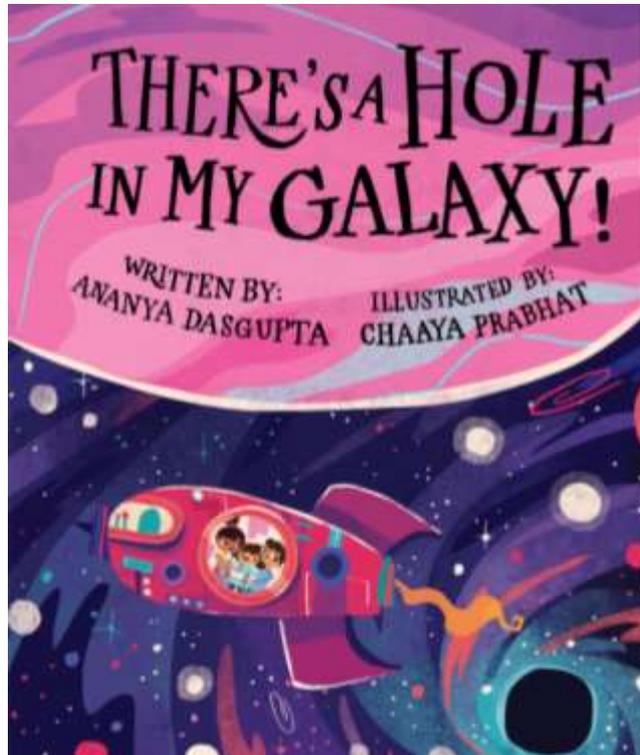
Gambar 2. 4 Ilustrasi part 3 Magic Book

Sumber : Instagram @drawingappa

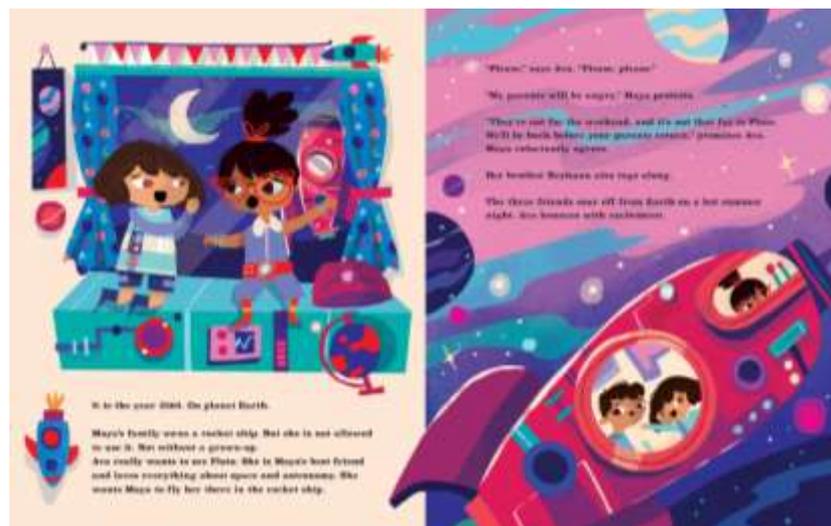
Referensi ilustrasi *user* Instagram @drawingappa [12]. Pemilik akun Instagram @drawingappa yaitu Afa Tazkia, seorang ilustrator asal Yogyakarta yang memiliki 3.325 pengikut di Instagram. Karya ilustrasi berjudul *Magic Book* pertama kali dipublikasi pada bulan Mei 2022. Karya *Magic Book* merupakan proyek yang bekerjasama dengan @childerillustrator.id salah satu komunitas ilustrator buku anak yang ada di Indonesia. Karya ilustrasi milik Afa Tazkia dipilih sebagai referensi karena memiliki visual yang mampu menggambarkan pesan serta cerita dengan sangat baik dengan narasi yang tidak terlalu panjang sehingga mudah dipahami.

Karya *Magic Book* dapat dijadikan referensi penulis dalam merancang buku ilustrasi mengenai permainan tradisional. Mulai dari karakter anak yang ekspresif. Penggunaan layout *white space* yang memanfaatkan ruang kosong pada buku untuk penempatan narasinya, serta narasi yang dapat dipahami anak-anak. Ilustrasi yang detail dan tidak kosong, pewarnaan ilustrasi yang cerah dengan memperhatikan gelap terang pada gambar ilustrasinya.

2.2.3. Referensi berjudul “There’s a Hole in my Galaxy”



Gambar 2. 5 Cover buku There’s a Hole in my Galaxy
Sumber : chaayaprabhat.com



Gambar 2. 6 Buku ilustrasi There’s a Hole in my Galaxy
Sumber : chaayaprabhat.com

Buku ilustrasi berjudul “*There’s a Hole in my Galaxy*” dipublikasi pada tahun 2018 [13]. Buku ilustrasi “*There’s a Hole in my Galaxy*” ditulis oleh Ananya Dasgupta dan ilustrasi dibuat oleh Chaaya Prabhat. Chaaya Prabhat merupakan ilustrator yang berasal dari India, yang memiliki 21.253 pengikut di Behance. Buku ini berisikan cerita petualangan luar angkasa. Dibuat dengan menggunakan teknik digital, pewarnaan pada buku ilustrasi ini menggunakan beberapa palet warna yang telah disesuaikan oleh ilustrator dengan isi buku ilustrasi. Penggunaan warna yang tidak terlalu banyak membuat setiap ilustrasi pada halaman buku memiliki satu kesatuan.

Dari karya buku ilustrasi diatas, dapat dijadikan referensi dalam penempatan atau layout narasi dan pewarnaan yang memiliki satu kesatuan di dalam ilustrasinya.

2.3. Dasar Teori

Pada dasar teori akan menjelaskan tentang teori ilustrasi dan permainan tradisional. Media utama ilustrasi terdapat penjelasan mengenai elemen yang ada, penjabaran berupa pengertian ilustrasi, buku ilustrasi, tipografi, warna, layout, narasi.

2.3.1. Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata *illustrate* bahasa latin yang berarti menerangkan, sehingga ilustrasi berfungsi sebagai gambar yang digunakan untuk memberikan penjelasan, pemahaman dan memperindah suatu tulisan [14]. Ilustrasi merupakan hasil gambar yang membatu memperindah, menjelaskan dan menerangkan sebuah naskah tulisan atau kalimat agar dapat memberikan pengarahana serta pengertian bagi pembaca [15]. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan ilustrasi adalah untuk menghiasi dan menerangkan cerita atau naskah tulisan lainnya, dengan harapan adanya bantuan visual, cerita atau naskah tersebut dapat mudah dipahami.

Ilustrasi biasanya disajikan dalam buku, digunakan sebagai pelengkap atau penghias ruang kosong sekaligus menerangkan isi cerita di dalam buku. Berdasarkan penampilannya, ilustrasi memiliki beberapa jenis berupa gaya ilustrasi naturalis, dekoratif, kartun, karikatur [16]. Dalam membuat perancangan buku ilustrasi mengenai permainan tradisional anak Banyumas, penulis menggunakan gaya ilustrasi kartun.

a. Buku Ilustrasi

Menurut Hunt dalam Sugihartono, buku ilustrasi merupakan buku yang isinya berupa gambar dan tulisan, ilustrasi dalam buku digunakan untuk menerangkan dan menjelaskan informasi atau isi yang disampaikan. Gambar ilustrasi ini dianggap bahwa gambar mampu berkomunikasi lebih langsung daripada kata-kata [17]. Sedangkan menurut Rothlein dan Meinbach buku ilustrasi merupakan buku cerita yang menyuguhkan dalam bentuk gambar dan teks. Buku ilustrasi ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, dikarenakan dapat menstimulasi mereka untuk belajar [17]. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa buku ilustrasi merupakan buku yang isinya terdapat gambar serta teks atau narasi yang saling berkaitan.

b. Gaya Kartun

Gaya ilustrasi kartun adalah jenis gaya ilustrasi yang memiliki ciri khas tertentu dan bentuk yang lucu [16]. Gaya kartun digemari oleh lapisan masyarakat terutama untuk anak-anak. Penggunaan gaya kartun sebagai media pembelajaran memiliki peran karena anak-anak tanggap terhadap sesuatu yang memiliki visual yang lucu. Dalam proses pembelajaran penggunaan media kartun dapat menimbulkan motivasi anak dalam belajar, meningkatkan proses dan hasil belajar siswa [18].

Dalam perancangan ini penulis nantinya akan menggunakan gaya visual kartun dengan merancang karakter visual yang dibuat dengan menyesuaikan karakter penulis. Pemilihan gaya kartun dikarenakan kartun banyak digemari oleh lapisan masyarakat terutama anak-anak dan cocok untuk sasaran penulis yang merupakan anak-anak. Pemilihan gaya kartun juga didasari karena kartun memiliki ciri khas dengan warna-warna yang

cerah dan ekspresif. Selain itu penggunaan gaya kartun dapat membuat anak-anak merasa terlibat dalam cerita karena karakter kartun yang selaras dengan usia mereka.



Gambar 2. 7 Karakter anak

Sumber : Instagram @rizkiagitawaart

2.3.2. Tipografi

Tipografi merupakan suatu proses seni menyusun tata letak huruf dengan memperhatikan penyebaran serta ruang-ruang yang tersedia sehingga dapat membuat perhatian khusus dan membuat pembaca merasa nyaman. Tipografi menjadi bagian penting dalam sebuah buku, karena terbaca atau tidaknya sebuah tulisan atau pesan yang ada bergantung pada penggunaan huruf yang digunakan dan penyusunan huruf di dalam buku. Informasi yang ada tidak dapat tersampaikan dengan baik jika menggunakan tipografi yang kurang tepat [19]. Misalnya ukuran huruf yang terlalu kecil sehingga sulit dibaca, spasi yang terlalu rapat. Pemilihan jenis huruf dapat dipilih sesuai dengan tujuan penyampaian.

Dalam perancangan penulis nantinya jenis tipografi yang akan digunakan yaitu jenis *sans serif*. Font sans serif ketebalan dan ketipisan

yang menjadikan kontras pada setiap huruf. Selain itu jenis huruf *sans serif* memberikan kesan modern dan sederhana, selain itu penggunaan jenis huruf *sans serif* memiliki keterbacaan yang baik [16]. Sehingga penggunaan jenis huruf *sans serif* dapat memberikan kesan santai dan tidak terlalu formal. Selain itu juga penggunaan jenis *font handwriting* untuk memberikan kesan natural.



Gambar 2. 8 Contoh font handwriting

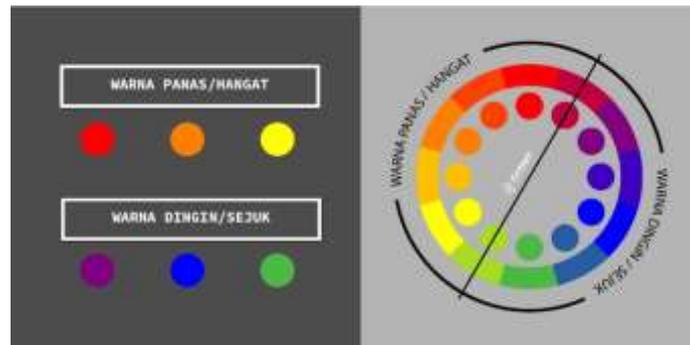
Sumber : [https://id.pinterest.com/ Graphic Design Junction](https://id.pinterest.com/GraphicDesignJunction)

2.3.3. Warna

Warna merupakan pelengkap gambar yang dapat mewakili jiwa pembuat karya dalam berkomunikasi karena warna memiliki makna dan artinya sendiri. Warna dapat digolongkan menjadi warna panas dan warna dingin. Warna panas memberikan kesan hangat, yang terdiri dari warna merah, kuning hingga jingga. Warna merah biasanya disimbolkan dengan berani, semangat berapi-api. Warna kuning biasanya diartikan ceria, gembira, ekspresif.

Sedangkan warna dingin memberikan kesan nyaman, yang terdiri dari warna hijau, biru hingga ungu. Warna biru melambangkan ketenangan, kejujuran. Warna hijau melambangkan warna alam, keberuntungan,

berkaitan dengan kesehatan dan kesadaran lingkungan. Oleh karena itu warna hijau banyak dipakai untuk lingkungan di bidang kesehatan [20]. Dalam perancangan buku ilustrasi, nantinya penulis akan menggunakan kombinasi warna panas dan warna dingin. Hal ini bertujuan untuk memberikan warna yang seimbang dalam gambar.



Gambar 2. 9 Warna panas dan warna dingin

Sumber : <https://www.kiedayat.com>

2.3.4. Layout

Menurut Suriyanto Rustan, mengatakan bahwa layout merupakan tata cara dalam mengatur tata letak elemen-elemen yang ada dalam desain [20]. Dalam desain grafis layout sangat penting dalam penataan elemen pada sebuah desain. Dengan tata letak yang cocok dapat menghasilkan sebuah desain yang baik dan menarik. Serta informasi atau petunjuk yang ingin disampaikan dapat terlihat.

Dalam layout terdapat jenis-jenis layout di antara lain yaitu *mondarin*, *circus*, *multiple*, *silhouette*, *big type*, *alphabet inspired* dan *white space* [20]. Pada perancangan ini penulis menggunakan jenis layout *white space*. *White space* merupakan ruang kosong diantara setiap unsur yang ada dalam desain. Unsur tersebut meliputi gambar, margin dan ruang antar kolom.



Gambar 2. 10 White space

Sumber : <https://www.pinterest.com>

2.3.5. Narasi

Narasi adalah tulisan atau percakapan yang terdapat dalam naskah ataupun cerita yang berguna untuk menyampaikan dan menceritakan serangkaian peristiwa yang ada. Narasi digunakan dalam buku untuk menjelaskan suatu kejadian atau peristiwa dengan jelas. Jenis narasi yang digunakan yaitu narasi ekspositorik. Narasi ekspositorik merupakan bentuk narasi yang dengan penyampaian yang tepat terhadap informasi tentang suatu peristiwa yang terjadi [21].

Dalam menulis narasi, penulis harus mengetahui target yang dituju apakah ditujukan untuk anak-anak, remaja atau orang dewasa. Karena menulis narasi untuk anak-anak akan berbeda dengan menulis narasi untuk remaja begitu juga untuk orang dewasa. Selain itu penulis juga harus mengetahui tujuan narasi tersebut dibuat apakah untuk menceritakan sejarah, kehidupan sehari-hari atau untuk hiburan [22]. Dalam penulisan narasi nantinya penulis akan lebih menggunakan bahasa yang sederhana dan tidak terlalu panjang, agar mudah dipahami oleh anak-anak sebagai pembaca.

2.3.6. Media Edukasi

Buku ilustrasi sering kali digunakan untuk kepentingan pendidikan atau edukasi. Buku ilustrasi yang dapat diartikan sebagai buku yang di dalamnya terdapat unsur gambar dan tulisan [17]. Penggunaan buku

ilustrasi atau buku bergambar sebagai media edukasi dirasa cukup efektif, hal ini didukung oleh beberapa penelitian. Hira Monica mencoba meneliti keefektifan buku bergambar sebagai media pembelajaran membaca bahasa Prancis untuk siswa kelas XI. Dengan membandingkan kelas eksperimen menggunakan buku bergambar dan kelas kontrol tanpa media buku bergambar. Hasilnya nilai rata-rata yang dicapai ketika kelas eksperimen menggunakan buku bergambar lebih tinggi yaitu 91,6 dibanding kelas kontrol yaitu 86,6 [23]

Dalam penelitian yang berjudul *Effects of picture on memory and learning* yang ditulis Walter Klinger bahwa gambar dan kata-kata tidak memiliki sistem pemroses yang sama, gambar lebih mudah dirangsang dan diingat daripada kata-kata. Dijelaskan bahwa penggabungan antara gambar dan tulisan dapat membantu meningkatkan kecepatan belajar siswa serta keakuratan informasi yang disampaikan [24].

2.3.7. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang ada dan sering dimainkan zaman dahulu dari generasi ke generasi di wilayah Indonesia [1]. Permainan tradisional menjadi kegiatan yang menyenangkan dan biasanya sering dimainkan oleh anak-anak. Beberapa permainan tradisional dapat dimainkan secara berkelompok maupun secara individu. Permainan tradisional dapat dikelompokkan berdasarkan tata cara bermainnya yaitu permainan yang hanya dimainkan oleh anak perempuan atau laki-laki saja, permainan yang dilakukan secara berpasangan, permainan yang memerlukan alat seperti pada permainan egrang, permainan yang memiliki nyanyian di dalamnya, permainan yang diakhiri dengan hukuman, permainan yang menggunakan kekuatan [25].

Diketahui dalam buku *Javaansche Meisjespelen en Kindertiedjes* karangan H Overbeck menyebutkan bahwa permainan tradisional anak khususnya di tanah Jawa sebanyak 697, sedangkan dalam *Serat Saraja* karangan KPA Koesoemadiningrat menyebutkan permainan tradisional

anak sebanyak 60. Dari jumlah permainan tersebut dapat digolongkan menjadi [26] :

1. Permainan yang pemainnya hanya perempuan saja atau hanya laki-laki saja. Misalnya dalam permainan yang pelakunya anak perempuan saja diantaranya permainan *dhakon*, *sumbar dulit*, *sumbar manik*. Permainan yang pemainnya hanya anak laki-laki saja misalnya *bengkat*, *gobag gerit*. Ada juga permainan yang pelakunya bisa anak laki-laki dan perempuan misalnya *angklek*, *kauman*, *gobag sodor*.
2. Permainan yang membutuhkan peralatan misalnya, *benthik*, *dham-dhaman*, *egrang*, *gandon*.
3. Permainan yang diakhiri dengan hukuman pada pemain yang kalah, misalnya pada permainan *kauman*, *tikusan*, *gendiran*.
4. Permainan yang dimainkan secara berpasangan ataupun berkelompok misalnya, *dhakon*, *gobag sodor*, *seliring genting*.
5. Permainan yang disertai dengan bernyanyi atau berdialog, misalnya *jamuran*, *soyang*, *cublak-cublak suweng*, *seliring genting*, *ancak-ancak alis*.
6. Permainan yang mengasah olah pikir, misalnya *dhakon*, *macanan*.
7. Permainan yang membutuhkan ketangkasan, misalnya *sunda manda*, *egrang*, *benthik*, *umbul*, *gugur gunung*.
8. Permainan yang digunakan untuk menentukan urutan bermain misalnya dengan sut ataupun hompimpah.

Berbeda dengan pengklasifikasian diatas berdasarkan pernyataan pak Yus terdapat 78 permainan tradisional Banyumas dan dibagi menjadi dua kategori permainan. Permainan yang tidak terdapat unsur kompetisi dan permainan yang terdapat unsur kompetisi.

a. Permainan yang tidak terdapat unsur kompetisi

Permainan yang tidak terdapat unsur kompetisi dimainkan dengan tujuan untuk bersenang-senang. Dalam permainan ini biasanya terdapat unsur nyanyian dan dialog. Permainan yang tidak terdapat unsur kompetisi seperti

jonjang, tebak-tebakan, *seliring genting*. Dari permainan tersebut peneliti akan mengangkat permainan *seliring genting* dan *jonjang*.

1) *Seliring Genting*

Permainan *seliring genting* zaman dulu dimainkan saat malam hari atau saat terang bulan. Permainan *seliring genting* dimainkan secara berkelompok dengan jumlah pemain lebih dari 3. Dalam permainan ini terdapat unsur nyanyian dan dialog. Permainan ini bercerita tentang pencuri yang seorang nenek untuk meminta anak ayam. Manfaat yang dapat diambil saat bermain *seliring genting* yaitu anak-anak dapat melatih kekompakan, melatih kepercayaan diri untuk berakting dan berdialog.

2) *Jonjang*

Jonjang merupakan salah satu jenis permainan yang didalamnya tidak ada unsur kompetisi. Permainan *jonjang* biasanya dimainkan lebih dari 3 orang dan harus dimainkan di lahan yang cukup luas.

b. Permainan yang terdapat unsur kompetisi

Permainan yang terdapat unsur kompetisi merupakan permainan yang sifatnya pertandingan, terdapat unsur menang dan kalah, seperti permainan *benthik*, *cis*, *gandon*, *muniasan*. Dari permainan yang disebutkan peneliti akan mengangkat permainan *gandon*.

1) *Gandon*

Gandon permainan yang menggunakan batu, pemain akan memegang batu yang agak besar. Nantinya pemain melemparkan batu ke arah sasaran, jika mampu menjatuhkan batu itu berarti pemain tersebut menang. Pemain yang menang nantinya akan berlari mundur dan pemain yang kalah akan mengejar pemain tersebut kemudian menggendong pemain yang menang.