

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

3.1.1. Jenis Pendekatan

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang dilakukan untuk meneliti dan memahami objek yang alamiah dan berkembang apa adanya dimana masalah yang diteliti masih kompleks. Dalam penggunaan metode kualitatif peneliti melakukan wawancara informan dengan mengajukan pertanyaan yang dibutuhkan sesuai topik dan kemudian data yang didapatkan dari lapangan tersebut dikumpulkan [27]. Alasan peneliti memilih metode penelitian kualitatif adalah untuk mengetahui dan menjelaskan secara terperinci permasalahan pada subjek, serta mendapatkan data yang sesuai di lapangan.

Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini berupa pendekatan deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif merupakan suatu bentuk pendekatan dengan menggambarkan atau mendeskripsikan data yang telah terkumpul [27]. Penelitian kualitatif deskriptif memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif karena ditujukan untuk memahami serta menafsirkan suatu peristiwa.

3.1.2. Objek dan Subjek Penelitian

a. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan masalah yang diteliti dengan melihat perhatian pada sifat keadaan suatu benda atau orang yang menjadi sasaran penelitian. Menurut Husen Umar objek penelitian menjelaskan tentang apa atau siapa yang menjadi objek penelitian [28]. Serta lokasi dan kapan penelitian tersebut dilakukan, bisa juga ditambahkan hal-hal lain jika diperlukan. Objek dalam penelitian ini adalah permainan tradisional anak Banyumas

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber atau tempat untuk memperoleh data dan keterangan penelitian bisa sebagai seseorang yang ingin diperoleh keterangan [28]. Subjek penelitian nantinya yang dapat dikenai kesimpulan hasil penelitian. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah Dinas Kebudayaan dan pamong budaya di Banyumas.

3.1.3. Jenis data dan Sumber data

a. Data Primer

Data primer adalah data yang langsung atau utama yang berhubungan langsung dengan masalah yang diteliti, data yang berasal dari sumber asli yaitu narasumber [29]. Data primer dapat diperoleh dari hasil wawancara maupun kuesioner penelitian. Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari hasil wawancara kepada informan yang terdiri dari pemerintah daerah setempat dan pamong budaya Banyumas. Data primer diperoleh dari hasil wawancara dengan pak Mispan Kepala Seksi Pengelolaan dan Pelestarian Nilai Tradisi sebagai narasumber dari DINPORABUDPAR (Dinas Pemuda Olahraga Budaya dan Pariwisata Kabupaten Banyumas). Serta wawancara dengan beberapa pamong ataupun pegiat budaya Banyumas yaitu pak Yusmanto, ibu Sri dan pak Prayitno atau yang akrab disapa om Gepeng.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data tambahan yang bukan diperoleh dari tangan pertama, tetapi data yang diperoleh dari sumber lainnya atau data yang diperoleh secara tidak langsung dan biasanya merupakan data yang pernah diuji, dikumpulkan ataupun data yang telah dipublikasi [29]. Dalam penelitian ini data sekunder diperoleh dari dokumen penelitian sebelumnya, studi literatur, jurnal dan buku.

3.1.4. Informan Penelitian

Informan dapat diartikan sebagai orang atau lembaga yang mengetahui dan dapat memberikan informasi terkait dengan objek penelitian serta dapat menjabarkan dengan jelas mengenai topik penelitian yang diangkat [28]. Informan penelitian merujuk pada seseorang yang paham terkait dengan objek serta dapat menjabarkan tentang topik penelitian yang diangkat. Informan penelitian ini terdiri dari DINPORABUDPAR, pamong budaya Banyumas dan anak-anak SD (Sekolah Dasar).

Informan pada penelitian ini adalah pak Mispan selaku narasumber bidang kebudayaan di DINPORABUDPAR. Pemahaman pak Mispan mengenai kebudayaan dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh penulis. Tokoh budaya Banyumas pak Yusmanto yang mampu menjabarkan tentang permainan anak di Banyumas. Serta anak-anak SD yang menjadi target audiens dalam penelitian ini, untuk mengetahui kebiasaan bermain mereka.

3.1.5. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Teknik wawancara adalah teknik mengumpulkan data dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan secara langsung bertatap muka dengan responden atau informan penelitian yang menjadi subjek penelitian [30]. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan teknik wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur dilakukan dengan bebas, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman yang terstruktur dan sistematis untuk melakukan wawancara [27]. Wawancara dilakukan secara tatap muka bersama pak Mispan selaku bidang kebudayaan Dinas Pemuda Olahraga Budaya dan Pariwisata. Penulis memberikan pertanyaan-pertanyaan lisan terkait permainan tradisional dan upaya melestarikan permainan tradisional di Banyumas serta hal-hal yang berkaitan dengan permainan tradisional.

Selain itu wawancara juga dilakukan dengan Pak Yusmanto selaku pegiat seni budaya Banyumas. Wawancara dengan pak Yus bertujuan untuk mengetahui permainan tradisional anak Banyumas. Sedangkan wawancara dengan ibu Sri dan pak Prayitno selaku pamong budaya Banyumas yang berasal dari desa Plana Banyumas, bertujuan untuk mengetahui lebih detail mengenai permainan tradisional anak Banyumas *seliring genting*.

b. Studi Literatur

Menurut Nazir studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan berbagai data dan informasi dengan menggali berbagai kepustakaan seperti buku, literatur atau jurnal yang berhubungan dengan topik penelitian [30]. Dalam penelitian ini, studi literatur diperoleh dari buku, jurnal ilmiah yang berkaitan dengan topik penelitian.

c. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan ataupun pernyataan yang disusun secara sistematis untuk diisi oleh responden [27]. Metode pengumpulan data berupa kuesioner atau angket dengan pertanyaan tertutup. Kuesioner ditujukan kepada siswa siswi sekolah dasar untuk mengetahui sejauh mana anak-anak mengenal permainan tradisional, adapun tujuan lain untuk mengetahui apakah anak-anak sudah mengetahui mengenai permainan tradisional seliring genting, gandon dan jonjang. Serta untuk mengetahui permainan yang lebih mereka sukai. Kuesioner dibagikan kepada anak-anak SD di daerah Banyumas melalui google form dan beberapa angket dibagikan secara langsung.

3.1.6. Metode Analisis Data

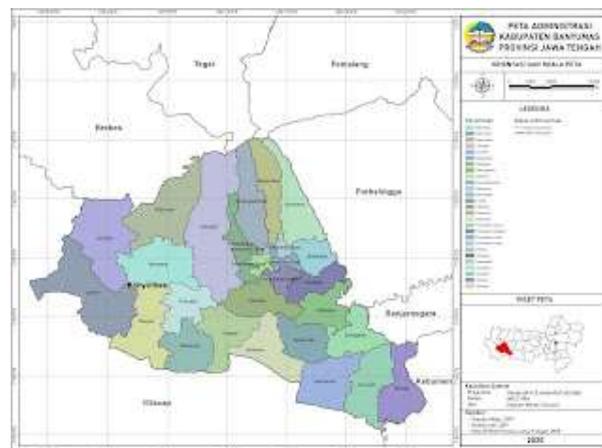
Metode analisis data merupakan proses untuk menyusun data-data yang telah diperoleh dari berbagai metode pengumpulan data seperti wawancara, observasi lapangan ataupun dokumentasi. Data tersebut kemudian dijabarkan dan disusun untuk bisa ditarik kesimpulan sehingga

mudah untuk dipahami oleh diri sendiri ataupun orang lain [27]. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan SWOT berupa *strength* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunity* (peluang), *threats* (ancaman). Serta USP (*Unique Selling Point*) untuk mengetahui keunikan dari perancangan dan *positioning*.

Analisis SWOT merupakan perencanaan strategi yang digunakan untuk menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang ada dalam sebuah proyek atau spekulasi bisnis. USP merupakan strategi dimana penjual atau seseorang memberikan sebuah keunikan atau pelayanan yang tidak dimiliki dari produk lain [31].

3.2. Identifikasi Data

3.2.1. Profil Daerah



Gambar 3. 1 Peta Administrasi Kabupaten Banyumas

Sumber : <https://neededthing.blogspot.com>

Kabupaten Banyumas memiliki luas wilayah sekitar 1.327,60 km² dan memiliki 27 kecamatan, dengan keadaan wilayah berupa dataran dan pegunungan. Terletak diantara garis Bujur Timur 108° 39'17'' sampai 109°27'15'' dan di antara garis Lintang Selatan 7°15'05'' sampai 7°37'10''. Wilayah dataran digunakan untuk pemukiman, pegunungan untuk perkebunan dan hutan tropis yang terletak di lereng

Gunung Slamet, selain itu Banyumas juga dikenal terdapat sungai Serayu [31].

Wilayah kabupaten Banyumas yang memiliki pegunungan membuat masyarakat Banyumas memiliki mata pencaharian sebagai petani. Dalam percakapan sehari-hari masyarakat Banyumas menggunakan bahasa Banyumasan atau bisa juga disebut bahasa pengiyongan.

Batas-batas Kabupaten Banyumas adalah :

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan Gunung Slamet, Kabupaten Tegal dan Kabupaten Pemasang.
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kabupaten Cilacap
- c. Sebelah Barat berbatasan dengan Kabupaten Cilacap dan Kabupaten Brebes
- d. Sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten Purbalingga, Kabupaten Kebumen dan Kabupaten Banjarnegara

3.2.2. Profil Instansi

Nama Instansi : Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas

Alamat Instansi : Jl. Prof. Dr. Soeharso No.45 Purwokerto

Telepon : (0281) 637629

Website : dinporabudpar.banyumaskab.go.id



Gambar 3. 2 Logo Kabupaten Banyumas

Sumber : <https://rekreative.com/logo-banyumas/>

DINPORABUDPAR (Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata) yang memiliki tugas dalam melaksanakan kebijakan, pelaksanaan, pembinaan terhadap urusan-urusan dalam bidang olahraga, kebudayaan dan pariwisata Banyumas [32]. DINPORABUDPAR terdiri dari bidang kepemudaan, bidang keolahragaan, bidang kebudayaan, bidang kepariwisataan dan saat ini dipimpin oleh Drs. Asis Kusumandani, M.Hum.



Gambar 3. 3 Halaman Depan Dinporabudpar Banyumas

Sumber : Dokumentasi pribadi

3.2.3. Permainan Tradisional Anak Banyumas

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa pamong budaya Banyumas, penulis memilih beberapa permainan tradisional untuk dibahas dalam perancangan ini diantaranya *seliring genting*, *gandon* dan *jonjang*.

a. *Seliring Genting*

Seliring genting merupakan satu dari puluhan permainan tradisional anak Banyumas yang pernah ada. *Seliring genting* merupakan permainan khas anak Banyumas yang berasal dari desa Plana Banyumas, hal ini dituturkan langsung oleh pak Prayitno dan bu Sri yang merupakan warga asli desa Plana sekaligus sebagai pegiat budaya Banyumas. Bagi pak Priyanto, pak Yus dan bu Sri permainan *seliring genting* sudah tidak asing ditelinga mereka. Namun bagi

masyarakat Banyumas sekarang mungkin tidak pernah mendengar permainan *seliring genting*.



Gambar 3. 4 Bermain Seliring Genting

Sumber : Dokumentasi pribadi

Zaman dulu anak-anak Banyumas bermain *seliring genting* di malam hari ketika terang bulan, mereka tidak bermain di siang hari karena bersekolah dan membantu orang tua untuk mencari rumput. Dalam permainan seliring genting terdapat unsur nyanyian dan dialog, jumlah pemain harus lebih dari 3 orang. Permainan seliring genting bercerita tentang seorang pencuri yang mendatangi rumah seseorang nenek untuk mengambil ayam.

Aturan dan Cara bermain :

- 1) Para pemain berbaris membentuk ular-ularan dan satu orang bertugas sebagai pencuri.
- 2) Pemain yang berada di baris paling depan sebagai nenek pemilik rumah, pemain yang berada di barisan selanjutnya berperan sebagai ayam.
- 3) Sambil kejar-kejaran anak-anak menyanyikan salah satu tembang

Lirik :

Seliring genting,

rangu-rangu bang sikatan,

sikatane gawe rutuh, rutuh-rutuh bedhil gede,

onek kena sanggul bale.

Dorrr...

- 4) Kemudian akan ada dialog :

Maling: "Nini nini sing tunggu wulan, inyong njaluk genine"

Nini : "Diwadahi opo? Opo ora kepanasan?"

Maling: "Inyong njaluk pitik trondol"

Nini : "Nggo apa?"

Maling: "Nggo cempal"

Nini : "Ora ulih"

Terjemahan dalam bahasa Indonesia :

Pencuri : "Nenek-nenek penunggu bulan, saya mau minta apinya"

Nenek : "Ditempati pakai apa? Apa tidak kepanasan? "

Pencuri : "Saya minta anak ayamnya"

Nenek : "Buat apa?"

Pencuri : "Buat pegangan"

Nenek: "Tidak Boleh"

- 5) Mendengar permintaan pencuri ditolak, maka pemain mulai kejar-kejaran.
- 6) Anak yang berperan sebagai pencuri mengejar barisan ular-ularan tadi untuk mengambil beberapa pemain.
- 7) Para pemain yang menjadi barisan ular-ularan harus menghindar agar tidak ditangkap pencuri.

b. Gandon



Gambar 3. 5 Dokumentasi permainan Gandon oleh Kompas

Sumber : <https://money.kompas.com>



Gambar 3. 6 Bermain Gandon

Sumber : <https://money.kompas.com>

Gandon menjadi salah satu permainan yang dulu sering dimainkan oleh anak-anak Banyumas. Permainan *gandon* lebih sering dimainkan oleh anak laki-laki.

Aturan dan Cara bermain

- 1) Permainan gandon dimainkan oleh 2 orang.
- 2) Setiap pemain menyiapkan batu-batuan dan satu batu sebagai “*gacuk*”.

- 3) Masing-masing pemain membuat pos mereka sendiri menggunakan batu-batuan yang ditumpuk.
- 4) Para pemain saling berhadap-hadapan dengan jarak antar pos kurang lebih 3 sampai 4 meter.
- 5) Pertama-tama, para pemain melakukan suit untuk menentukan siapa yang lebih dahulu melempar “*gacuk*”.
- 6) Selanjutnya pemain yang menang suit akan pelempar *gacuk* terlebih dahulu, *gacuk* dilempar ke arah pos lawan.
- 7) Jika batu berhasil jatuh maka pemain menang, pemain tersebut akan berlari mundur.
- 8) Pemain yang kalah mengejar pemain yang menang kemudian digendong kembali menuju pos lawan.

c. Jonjang



Gambar 3. 7 Permainan Jonjang

Sumber : Youtube Bapake Hilmi Ghany



Gambar 3. 8 Permainan Jonjang

Sumber : Youtube Bapake Hilmi Ghany

Jonjang merupakan permainan yang berasal dari Purbalingga, permainan ini termasuk ke dalam permainan Banyumasan. Permainan jonjang harus dimainkan lebih dari 2 orang.

Cara bermain :

- 1) Menentukan pemain yang bertugas sebagai “*masang*” atau pemain yang menjadi penjaga dan bukan “*masang*” atau pemain.
- 2) Permainan dimulai ketika pemain lain berlari untuk menjauhi pemain yang jaga.
- 3) Pemain yang berjaga harus mengejar pemain yang tidak berjaga sampai berhasil menepuk pundaknya.
- 4) Jika pemain yang jaga menepuk pundak pemain saat pemain itu berdiri, maka tepukkan pundak itu akan sah.
- 5) Pemain yang bukan *masang* dapat menghindari dari tempukan pemain yang masang dengan *dongkrok* (jongkok).
- 6) Pemain yang telah jongkok tidak dapat berdiri sendiri, jika ingin kembali berdiri harus mendapatkan tepukkan dari pemain yang sedang berdiri.

- 7) Permainan terus berlanjut hingga ada pemain lain yang menggantikannya.

3.2.4. Hasil Wawancara

Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, wawancara dengan pak Mispan selaku narasumber dari DINPORABUDPAR (Dinas Pemuda Olahraga Budaya dan Pariwisata). Saat melakukan wawancara dengan pak Mispan, beliau menyatakan bahwa upaya melestarikan permainan tradisional di Banyumas sendiri bisa dilihat dari kegiatan *outdoor* yang dilakukan beberapa komunitas atau kelompok yang mengusung tema alam dan kegiatan luar. Dalam kegiatan itu penyelenggara biasanya menyediakan permainan-permainan tradisional seperti egrang. Pak Mispan juga mengatakan permainan tradisional belum dicatat sejarah atau awal kemunculannya, karena permainan tradisional menjadi budaya yang disampaikan dari lisan ke lisan.



Gambar 3. 9 Foto bersama dengan pak Mispan

Sumber : Dokumentasi pribadi

Selain melakukan wawancara dengan pak Mispan, penulis juga melakukan wawancara dengan pak Yus selaku budayawan Banyumas. Wawancara dilakukan pada tanggal 30 September 2022 dengan membahas mengenai permainan tradisional Banyumas. Pak Yus mengatakan bahwa tercatat ada 78 permainan tradisional Banyumas, yang dibagi menjadi 2 yaitu permainan yang tidak ada unsur kompetisi

dan permainan yang ada unsur kompetisi. Permainan yang tidak ada unsur kompetisi biasanya hanya untuk mengisi suasana saja atau menjadi hiburan. Sehingga permainan banyak berisi dialog, tembang atau nyanyian seperti *jonjang*, *seliring genting*. Sementara yang sifatnya kompetisi seperti *gandon*, *benthik*, *cis*, *gandon*, *muniasan*.

Pak Yus juga menambahkan bahwa kemunculan permainan tradisional di Banyumas dipengaruhi oleh beberapa unsur yaitu sosial budaya, letak geografis dan alam lingkungan. Anak-anak yang tinggal di pegunungan memiliki jenis permainan yang berbeda dengan anak-anak yang tinggal di dataran rendah. Misalnya anak-anak yang tinggal di daerah pinggiran sungai serayu mereka akan bermain dengan memanfaatkan keadaan lingkungan mereka

Wawancara dengan pak Priyatno selaku pamong budaya Banyumas dan bu Sri selaku pegiat seni sekaligus pemilik sanggar Banyu Biru desa Plana. Pak Priyanto dan bu Sri merupakan warga asli desa Plana, beliau menuturkan bahwa salah satu permainan tradisional Banyumas *seliring genting* merupakan permainan asli desa Plana. Dalam wawancara pak Priyanto mengatakan bahwa dulu sudah ada rencana ataupun upaya untuk mendokumentasikan permainan tradisional Banyumas, namun rencana tersebut belum terlaksana karena adanya halangan dan tertabrak oleh rencana-rencana lain.



Gambar 3. 10 Wawancara bersama pak Yus

Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 3. 11 Wawancara bersama pak Priyatno dan bu Sri

Sumber : Dokumentasi pribadi

3.2.5. Studi Komparasi

a. Buku Ilustrasi berjudul Mantra “Permainan Tradisional”



Gambar 3. 12 Cover e-book Mantra

Sumber : Instagram @hadi_wardoyo



Gambar 3. 13 Gambar 3.12 Isi e-book Mantra

Sumber : Instagram @hadi_wardoyo

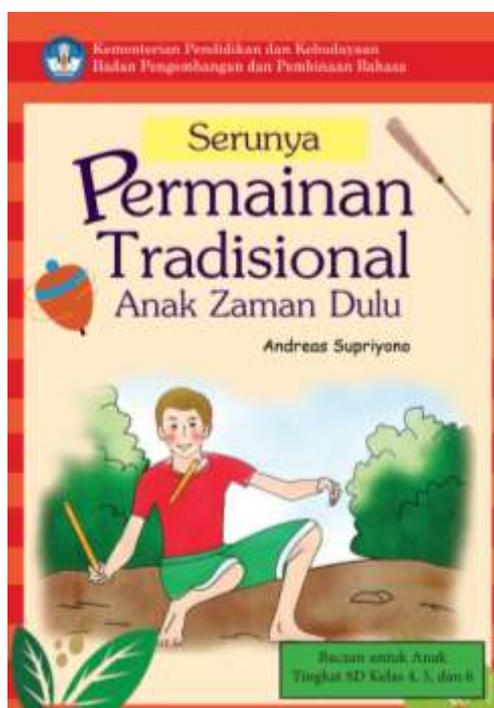
Buku ini merupakan *e-book* yang disusun oleh Bidang Mahasiswa, Kaderisasi dan Alumni (BMKA) Yayasan Pembinaan Masjid (YPM) Salman, Bandung [33]. Ilustrator dari buku ini yaitu Hadi Wardoyo. Buku ini dibuat karena keresahan penulis terhadap surutnya minat terhadap permainan tradisional yang dipicu banyaknya permainan online. Buku ini dibuat untuk mengenalkan kembali permainan tradisional diantara perkembangan zaman. Buku dengan cover berjudul “MANTRA” (Permainan Tradisional). Berisi 3 permainan tradisional yaitu *egrang*, *oray orayan* dan *gobak sodor*. Buku dilengkapi dengan sejarah singkat dan definisi dari permainan tradisional tersebut serta peraturan dan cara bermain permainan tradisional.

Buku ilustrasi ini memiliki visual ilustrasi yang jelas dalam menggambarkan permainan tradisional. Memiliki karakter visual yang cocok untuk anak-anak, narasi yang tidak terlalu panjang dan mudah dipahami. Buku ini hanya tersedia secara digital. Tautan *e-book* ini

dapat diakses melalui Instagram ilustrator yaitu @hadi_wardoyo. Buku ini hanya menampilkan 3 permainan tradisional dari banyaknya permainan tradisional yang ada di Indonesia.

b. Buku berjudul “Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman dulu”

Buku Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu ditulis oleh Andreas Supriyono sekaligus sebagai ilustrator. Diterbitkan pada tahun 2018 oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa [2]. Penerbitan buku ini sebagai salah satu upaya yang dilakukan untuk mengoptimalkan gerakan literasi Nasional. Buku ini menjadi salah satu sumber bacaan mengenai nilai-nilai permainan tradisional yang ada di Indonesia. Buku berisi 15 permainan tradisional diantaranya *gatrik*, *ABC-an*, *egrang*, *engklek*, *gobak sodor*, *congklak*, *bentengan*, kasti, *gasing*, *kelereng*, *lompat tali*, *pletokan*, *slinduran*, *layang-layang*, *petak umpet*. Dalam isi buku ini juga menjelaskan tentang definisi singkat dari permainan serta peraturan dan cara bermainnya.



Gambar 3. 14 Cover buku Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu

Sumber : badanbahasa.kemdikbud.go.id



Gambar 3. 15 Isi buku Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu

Sumber : badanbahasa.kemdikbud.go.id

Dalam beberapa narasi di buku ini terdapat percakapan yang dapat membuat pembaca merasa terhubung dengan penulis. Isi dari buku ini menyampaikan banyak informasi mengenai permainan tradisional. Ilustrasi dari buku ini cukup sederhana, namun masih kurang dari segi estetika. Buku ini dapat diakses secara online melalui website badanbahasa.kemdikbud.go.id.

c. **Buku Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia**

Buku Ensiklopedia berisi pengetahuan tentang permainan tradisional, ilustrasi dibuat oleh Dian Ovieta. Buku ini berisi tentang permainan tradisional yang ada di Indonesia mulai dari informasi cara bermain, sejarah, asal daerah serta kelengkapan yang diperlukan untuk bermain permainan tradisional tersebut. Buku ini menjadi buku yang dapat digunakan oleh orang tua untuk meningkatkan kesadaran serta kecintaan anak terhadap budaya Indonesia. Buku memiliki gaya kartun dengan karakter visual yang ekspresif. Buku ini dijual secara online dengan harga Rp. 237.000 dan tidak dapat diakses secara gratis [34].



Gambar 3. 16 Cover buku Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia

Sumber : www.superkidsindonesia.com

3.3. Analisis Data

3.3.1. Analisis SWOT, USP dan Positioning

a. SWOT

Analisis SWOT merupakan perencanaan strategi yang digunakan untuk menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang ada dalam sebuah proyek atau spekulasi bisnis. [35].

Berikut analisis SWOT :

	Buku ilustrasi Permainan Tradisional anak Banyumas	Buku MANTRA	Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman dulu	Buku Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia
S	Menggunakan dua bahasa yaitu bahasa <i>pangiyongan</i> dan bahasa Indonesia Menampilkan lagu atau tembang dalam	Memiliki visual ilustrasi yang jelas dalam menggambarkan permainan tradisional. Memiliki karakter visual	Memaparkan permainan tradisional secara lengkap. <i>E-book</i> dapat dibaca secara gratis.	Visual karakter yang ekspresif. Memaparkan pengetahuan tentang permainan tradisional beserta asal daerah,

	<p>permainan seliring genting.</p> <p>Menampilkan permainan tradisional Banyumas yang belum banyak diketahui anak-anak.</p> <p>Penggunaan <i>Augmented Reality</i> sebagai media interaktif.</p>	<p>yang cocok untuk anak-anak</p> <p>Narasi yang tidak terlalu panjang dan mudah dipahami.</p> <p><i>E-book</i> dapat dibaca secara gratis.</p>		<p>perlengkapan yang digunakan dan cara bermainnya.</p> <p>Diperjual belikan secara online.</p>
W	<p>Buku ilustrasi yang mahal.</p> <p>Tradisi lisan membuat kebenarannya sulit dibuktikan.</p>	<p>Pranala e-book yang hanya tersedia di akun Instagram ilustrator.</p>	<p>Ilustrasi yang kurang menarik jika dilihat dari segi estetika.</p>	<p>Tidak dapat dibaca secara gratis.</p> <p>Buku ilustrasi yang mahal.</p>
O	<p>Menjadi media upaya pengenalan permainan tradisional kepada anak-anak sekolah dasar di Banyumas</p> <p>Menjadi sarana arsip budaya.</p>	<p>Belum ada buku ilustrasi tentang permainan tradisional yang memiliki visual menarik.</p>	<p>Menjadi media pembelajaran.</p>	<p>Menjadi buku yang digemari oleh orang tua.</p>
T	<p>Adanya buku yang serupa mengenai permainan tradisional.</p> <p>Perkembangan teknologi yang mempengaruhi minat anak-anak.</p>	<p>Adanya buku tentang permainan tradisional yang isinya lebih lengkap.</p>	<p>Digantikan dengan buku-buku yang memiliki visual ilustrasi lebih menarik.</p>	<p>Orang-orang lebih memilih buku yang dapat diakses secara gratis.</p>

Table 1 Analisis SWOT

Kekuatan dalam perancangan ini yaitu buku ilustrasi yang berisi permainan tradisional anak Banyumas yang belum dikenal secara luas. Ilustrasi dengan visual yang menarik, narasi yang dapat dipahami anak-anak. Serta penambahan informasi mengenai permainan tradisional yang berasal dari Banyumas. Selain itu buku hasil dari perancangan ini akan tersedia dalam bentuk cetak dan digital atau *e-book*. Kelemahan dalam buku ilustrasi yaitu buku ilustrasi yang harganya mahal, dikarenakan biaya cetak buku ilustrasi. Untuk menghasilkan hasil cetak yang bersih dan bagus diperlukan biaya cetak yang tidak murah.

Dari analisis diatas, perencanaan buku ilustrasi ini memiliki peluang untuk mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak sekolah dasar di Banyumas. Dikarenakan belum ada upaya ataupun media yang digunakan pemerintah Banyumas dalam pelestarian permainan tradisional di kabupaten Banyumas itu sendiri.

Ancaman dari rancangan ini yaitu, adanya buku ilustrasi yang serupa mengenai permainan tradisional. Faktor ancaman lainnya yaitu rendahnya minat anak terhadap permainan tradisional. Sehingga dalam hal ini diperlukan kerjasama antara orang tua atau guru untuk bersama-sama mengajak anak-anak mereka untuk membaca buku.

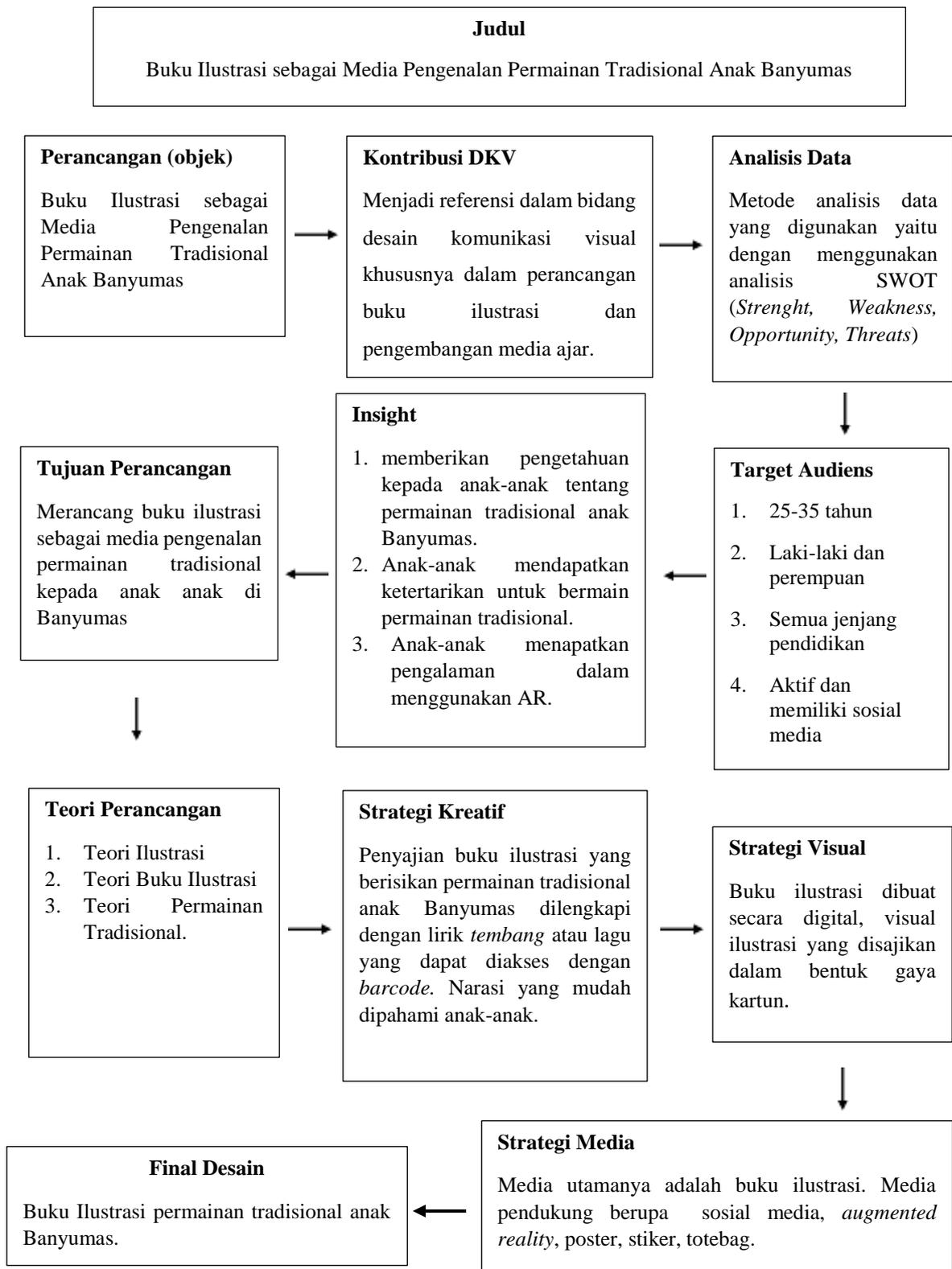
b. USP (*Unique Selling Point*)

USP merupakan strategi dimana penjual atau seseorang memberikan sebuah keunikan atau pelayanan yang tidak dimiliki dari produk lain [35]. USP lebih berorientasi pada keunikan produk yang diciptakan. USP dari perancangan buku ilustrasi ini adalah penggunaan dua bahasa yaitu bahasa panyongan dan bahasa Indonesia. Pada buku ilustrasi juga terdapat nyanyian atau lagu dalam bentuk video yang bisa dilihat dengan cara menggunakan *barcode* yang terletak pada buku serta penggunaan *augmented reality* sebagai media interaktif.

c. *Positioning*

Positioning merupakan sebuah upaya untuk menempatkan suatu produk, perusahaan atau merek dalam pikiran mereka yang dianggap sebagai sasaran [36]. Dengan mengetahui *positioning* pada produk, maka produk dapat memiliki kekuatan sehingga dapat menarik pasar yang lebih besar. Buku ilustrasi permainan tradisional sebagai sebuah media berbentuk buku yang digunakan untuk belajar tentang permainan tradisional anak Banyumas. Selain itu buk ilustrasi ini sebagai media untuk mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional anak Banyumas.

3.4 Kerangka Perancangan



3.5 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan								
		Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Pengumpulan Data									
2	Pengolahan Data									
3	Penyusunan Proposal									
4	Pengajuan Proposal									
5	Seminar TA 1									
6	Perancangan Karya									
7	Pembuatan Karya									
8	Penyusunan Laporan									
9	Sidang TA 2									

Table 2 Jadwal Penelitian