

## **BAB II**

### **TINJAUAN PENELITIAN**

#### **2.1 Studi Pustaka**

Sebelumnya, peneliti sudah menemukan beberapa penelitian lain yang serupa mengenai buku katalog dan permainan tradisional. Sebagai referensi penulisan penulis menggunakan tiga referensi jurnal di antara lain:

##### **2.1.1 Penelitian “Film Dokumenter Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” tahun 2019**

Jurnal yang disusun pada tahun 2019 oleh Made Styra Hariana, I Gede Partha Sindu dan Dewa Gede Kendra Divayavana, Universitas Pendidikan Ganesha [9]. Penelitian ini bertujuan untuk melestarikan permainan tradisional mapoh-pohan melalui film dokumenter sebagai media penyebaran kepada masyarakat khususnya masyarakat sekitarnya. Manfaat dari film dokumenter mampu mengenalkan permainan tradisional kepada masyarakat luas pada umumnya karena berdasarkan informasi dalam penelitian ini anak-anak lebih suka memilih menonton film.

Perbedaan antara jurnal ini dengan penelitian yang akan dibuat yaitu media pelestarian yang berbeda karena media pelestarian yang digunakan dalam penelitian ini adalah film dokumenter, sedangkan penelitian yang akan dibuat menggunakan media buku katalog. Persamaan antara jurnal ini dengan penelitian yang akan mempunyai tujuan yang sama yaitu melestarikan. Penulis menggunakan jurnal ini sebagai referensi karena media pelestarian yang berbeda supaya bisa dibandingkan.

##### **2.1.2 Penelitian yang berjudul “Perancangan Media Edukasi Untuk Pelestarian Nilai-nilai Permainan Tradisional Khas Sunda” tahun 2020**

Jurnal yang disusun pada tahun 2020 oleh Asri Septiyani, Idhar Resmadi, S.Ikom., M.T dan Syarip Hidayat, S.Sn., M.Sn, Universitas

Telkom University [10]. Perancangan ini bertujuan untuk mengedukasikan permainan tradisional khas sunda melalui media edukasi dengan permainan *platform boardgame*. Berdasarkan informasi dalam penelitian ini *platform boardgame* ini mengandung gambar visual yang bertema tradisional khas sunda dan informasi sekilas tentang permainan tradisional khas sunda. Media edukasi dalam penelitian ini menggunakan ilustrasi sebagai gambar visual untuk *platform boardgame* yang dibuat dalam penelitian ini. Tujuan media edukasi ini supaya anak-anak yang bermain *platform boardgame* ini mengenal permainan tradisional yang mengandung nilai filosofi sekaligus menghibur. Metode penelitian dalam penelitian ini melakukan observasi dan wawancara di tempat secara langsung

Perbedaan antara jurnal ini dengan penelitian yang akan dibuat memiliki media edukasi yang berbeda. Penelitian ini menggunakan *platform boardgame* untuk mengedukasikan kepada pemain, sedangkan penelitian yang akan dibuat menggunakan buku katalog untuk mengedukasikan kepada masyarakat. Persamaan antara jurnal ini dengan penelitian yang akan dibuat adalah satu jenis permainan tradisional yang sama yaitu dakon. Alasan penulis menggunakan penelitian ini sebagai referensi karena memiliki tujuan yang sama yaitu melestarikan permainan tradisional.

### **2.1.3 Penelitian yang berjudul “Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Melestarikan Warisan Budaya Lokal” tahun 2014**

Jurnal ini disusun pada tahun 2014 oleh Aljuk Ja’far jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Dinamika [11]. Penelitian ini bertujuan untuk membuat buku ilustrasi permainan tradisional Jawa Timur untuk melestarikan warisan budaya lokal. Penelitian ini menggunakan 4 macam permainan tradisional untuk buku ilustrasi permainan tradisional Jawa timur. Buku ilustrasi ini mengandung informasi tentang 4 macam permainan tradisional yang dipilih oleh penelitian ini. Buku ilustrasi

merupakan media utama dalam penelitian ini serta media pendukung yaitu poster dan *flyer*. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan pendekatan kualitatif.

Persamaan antara jurnal ini dengan penelitian yang akan dibuat adalah memiliki tujuan yang sama yaitu melestarikan budaya Indonesia. Perbedaan antara jurnal ini dengan penelitian yang akan dibuat berkaitan dari segi visual. Penelitian ini menggunakan ilustrasi sebagai media visual, sedangkan penulis menggunakan fotografi sebagai media visual. Alasan penulis menggunakan penelitian sebagai referensi adalah penyampaian konsep perancangan media yang akan diterapkan penelitian yang akan dibuat.

## **2.2 Referensi Karya**

Referensi adalah suatu informasi yang dapat dijadikan acuan atau sumber acuan untuk mendukung suatu pernyataan. Pendapat lain juga mengatakan bahwa yang dimaksud dengan acuan adalah sesuatu yang digunakan informan untuk mendukung atau menegaskan pernyataan. Referensi karya berisi tentang mengenai karya yang sudah diterbitkan agar penulis mendapat inspirasi supaya karya yang dihasilkan lebih menarik semaksimal mungkin. Referensi karya yang menjadi pilihan sebagai berikut:

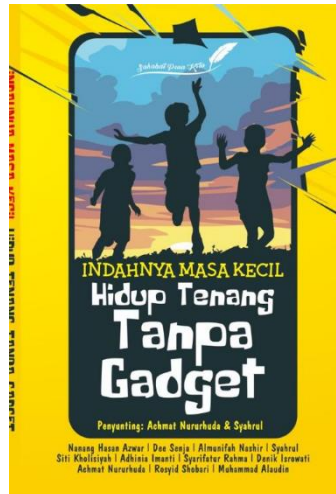
### 2.2.1 Buku Digital Karisma Event Nusantara oleh Wonderful Indonesia



Gambar 2.1 Buku Digital Karisma Event Nusantara  
Sumber: <https://www.indonesia.travel/id/id/e-bookle>

Tampilan *cover* buku ini terdapat beberapa ilustrasi yang menampilkan adat-adat kebudayaan Indonesia. Buku ini dipublikasikan oleh Wonderful Indoensia tentang perayaan kebudayaan di Indonesia. Informasi Dalam buku ini menjelaskan sejarah adat-adat kebudayaan yang ada di Indonesia serta gambar visual ilustrasi dan fotografi. Alasan penulis menggunakan karya ini sebagai referensi karena gaya tulisan yang informatif dan gambar visual yang tampak unik untuk *layout* buku katalog permainan tradisional Dolanan Koena untuk meningkatkan *visibility* dan *legibility*.

### 2.2.2 Buku Katalog Indahnnya Masa Kecil Hidup Tenang Tanpa Gadget Oleh Sahabat Pena Kita



Gambar 2.2 Halaman Majalah ALIVE Sports  
 Sumber: [https://www.google.co.id/books/edition/Indahnnya\\_Masa\\_Kecil\\_Hidup\\_Tenang\\_Tanpa\\_](https://www.google.co.id/books/edition/Indahnnya_Masa_Kecil_Hidup_Tenang_Tanpa_)

Buku katalog ini dibuat oleh tim Sahabat Pena Kita . Buku ini menjelaskan tentang permainan tradisional pada era tahun seribu sembilan ratus delapan puluh hingga dua ribu yang di alami oleh pembuat buku. Tujuan buku ini untuk meningkatkan kesadaran soal permainan tradisional yang sekarang jarang dilihat oleh masyarakat. Dalam buku ini menjelaskan bahwa permainan tradisional mampu mematangkan hubungan sosial, Kerjasama, dan juga motoric kasar pada anak-anak. Buku katalog ini akan digunakan sebagai referensi dalam penataan struktur kalimat paragraf untuk halaman buku katalog permainan tradisional Dolanan Koena supaya informasi dalam buku yang akan dibuat terlihat konsisten dan koherensi.

### 2.2.3 Tampilan Karya Fotografi Herman Damar



Gambar 2.3 Karya Foto Herman Damar

Sumber: <https://www.boredpanda.com/indonesian-village-photography-herman->

Herman Damar adalah seorang fotografer amatir asal dari Indonesia yang telah mengabadikan suasana yang indah dari penduduk desa yang ada di Indonesia. Karya foto ini diambil di desa yang ada di Bali dengan kamera model CanonD5550. Dalam karya foto pertama ada anak-anak yang sedang bermain dan karya foto kedua ada anak laki memainkan alat musik tradisional dengan anak perempuan, menggambarkan keindahan alam dan kehidupan desa di Indonesia. Karya kedua ini teknik untuk pengambilan gambar fotografi menggunakan full shot. Dengan karya referensi ini penulis akan menerapkan konsep pengambilan teknik foto untuk objek permainan tradisional Dolanan Koena supaya menimbulkan *point of interest*.

### 2.3 Dasar Teori

Dasar Teori merupakan alur logis atau penalaran yang mewakili konsep, definisi, dan dimensi yang disusun secara sistematis. Penelitian baru tidak bisa terlepas dari penelitian sebelumnya oleh penulis lain. Dasar teori juga merupakan konsep yang memuat pernyataan yang sistematis atau ringkas, karena dasar teori ini nantinya akan menjadi teori yang kuat di dalam penelitian yang akan dibuat oleh penulis [12].

### 2.3.1 Pelestarian Budaya

Menurut KBBI pelestarian berasal dari kata *lestari* yang artinya tetap seperti keadaan semula, tidak berubah, bertahan dan kekal. Pelestarian budaya berarti melestarikan keberadaan suatu budaya terhadap eksistensi. Tujuan pelestarian budaya adalah untuk melakukan penguatan budaya seperti pemahaman untuk menimbulkan kesadaran, perencanaan secara kolektif, dan pembangkitan kreatifitas kebudayaan [13]. Ada dua cara untuk menjaga tradisi Indonesia yang dapat dilakukan masyarakat khususnya generasi muda mendukung kelestarian kebudayaan Indonesia yaitu [14]:

#### a. *Culture Knowledge*

Metode pelestarian ini merupakan tradisi yang dilakukan dengan menciptakan suatu media pusat informasi tentang budaya yang berfungsi berbagai bentuk seperti buku. Metode ini bertujuan untuk mengedukasikan kepada masyarakat umum tentang pengembangan budaya tersebut dan potensi destinasi wisata daerah. Generasi muda dapat memperkaya pengetahuannya tentang budaya sendiri karena mampu untuk melestarikan budaya lokal dengan kreativitas.

Selain cara di atas, menurut Yunus dalam jurnal yang berjudul Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi ditulis oleh Hildigardis M. I. Nahak mempunyai cara lain pelestarian budaya lokal yaitu sebagai berikut [15]:

- a. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam memajukan budaya lokal.
- b. Mendorong masyarakat untuk memaksimalkan potensi budaya lokal beserta pemberdayaan dan pelestariannya.
- c. Selalu mempertahankan budaya Indonesia agar tidak punah dengan mempelajari dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.

- d. Mengusahakan agar masyarakat mampu mengelola keanekaragaman budaya lokal.

Dengan beberapa cara pelestarian budaya penulis akan menggunakan *culture knowledge* membuat media informasi tentang permainan tradisional dalam bentuk buku katalog untuk mengedukasi masyarakat.

### 2.3.2 Permainan Tradisional

Permainan adalah suatu aktifitas pada saat seseorang mencari hiburan dengan yang wujudnya dapat berbentuk alat dan tanpa alat. Permainan tradisional adalah suatu permainan warisan turun menurun dari nenek moyang yang harus dielstarikan karena mempunyai nilai kearifan lokal. Permainan tradisional mempunyai manfaat mengembangkan sifat emosi dan sosial anak. Kemudian antara itu dapat mempengaruhi pola gaya hidup yang positif bagi anak [16].

Permainan tradisional juga memiliki banyak manfaat bagi pertumbuhan terutama anak-anak. Berbeda dengan permainan yang ada di *handphone* yang merusak pola gaya anak jika menggunakan terlalu sering dan hal yang negatif. Ada beberapa manfaat permainan tradisional sebagai berikut [17]:

- a. Kemampuan pengendalian emosi

Permainan tradisional juga banyak berfungsi untuk mengendalikan emosi terutama anak-anak. Emosi yang matang membuat anak berfikir positif dalam memandang realita yang baik agar belajar mandiri sejak dini.

- b. Kemampuan bersosialisasi

Permainan tradisional mengajarkan anak untuk bersosial dengan orang sekitar khususnya temannya. Mereka tidak akan takut atau gelisah karena sudah melewati tahap berbicara dengan temannya. Anak-anak yang sering bersosial disekitarnya tidak akan gugup



dengan orang lain. Bersosialisasi sangat dibutuhkan pada saat masa pertumbuhan anak.

c. Melatih Kemampuan Motorik

Ada beberapa permainan tradisional melatih motoric seperti egrang bambu dengan menyangkan tubuh. Dengan ini anak akan melatih kemampuan gerak tubuh pada masa pertumbuhan.

d. Meningkatkan Fisik

Secara alami dengan banyak bergerak dengan bermain permainan tradisional meningkatkan fisik semakin baik dan memiliki sistem pertahanan tubuh yang baik untuk perlindungan dari penyakit ringan.

Beberapa manfaat permainan tradisional bisa menjadi pembelajaran Pendidikan jasmani di kalangan anak-anak. Kemudian jenis permainan tradisional terbagi menjadi dua sebagai berikut:

a. Permainan Tradisional menggunakan alat

Pada umumnya permainan tradisional yang menggunakan alat terbuat dari bahan kayu, karet dan bambu seperti gasing, lompat tali, egrang, unclang dan lain-lain.

b. Permainan tradisional tanpa alat

Cara bermain permainan tradisional tanpa alat mempunyai peraturan tertentu untuk setiap permainan tradisional seperti gobak sodor, jonjang, tawonan dan lain-lain.

Permainan tradisional Indonesia sangat penting bagi generasi muda karena permainan tradisional adalah warisan leluhur dari waktu ke waktu. Maka itu generasi harus melestarikan permainan tradisional yang ada di Indonesia supaya budaya ini tidak akan terlupakan di generasi selanjutnya.

### **2.3.3 Katalog**

Berdasarkan KBBI katalog merupakan daftar, carik kertas atau buku yang memuat nama benda atau informasi tertentu yang ingin disampaikan,

disusun dengan nama, harga, mutu, dan cara pemesannya. Katalog biasa digunakan untuk promosi produk yang ditunjukkan oleh brand. Penyebaran katalog bisa dilakukan dengan dibagikan di jalanan atau ditempatkan di toko. Ada beberapa ciri-ciri katalog yaitu sebagai berikut [18]:

- a. Tampilan bersifat fleksibel
- b. Mengandung informasi yang mudah dipahami
- c. Murah dalam perawatan dan pembuatan
- d. Semua informasi harus tersaji dengan benar

Kemudian katalog juga mempunyai beberapa jenis yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna sebagai berikut [18]:

- a. Buku Katalog (*Printed Catalogue*)

*Printed catalogue* atau buku katalog adalah katalog berisi gambar dan teks yang tersusun rapih dalam satu buku. Keunggulan dari katalog ini mudah digunakan karena bisa dibawa kemanapun dan bisa dicetak kembali.

- b. Katalog Online (*Digital Catalogue*)

*Digital Catalogue* atau katalog online adalah informasi dalam bentuk digital yang tersusun dengan gambar dan teks yang disediakan. Katalog ini mirip seperti buku katalog hanya aksesnya yang berbeda.

Dengan beberapa jenis katalog penulis akan menggunakan buku katalog yang akan informasi tentang permainan tradisional Dolanan Koena. Menurut Ardhi definisi buku katalog adalah kumpulan dari beberapa informasi yang berhubungan mengenai sebuah produk baik barang maupun jasa yang disusun dan dijadikan sebuah media [19]. Pada umumnya buku katalog dicetak dan disebarkan kepada pengunjung supaya dapat menyampaikan informasi yang sedang berlangsung untuk waktu yang singkat. Buku katalog juga bisa digunakan sebagai media promosi untuk suatu produk agar meningkatkan pengenalan suatu produk terhadap pengunjung [20]. Alasan penulis menggunakan buku katalog karena buku

katalog mudah dan untuk dipahami informasi dan cepat menyebarkan informasi dalam jangka waktu tertentu.

#### 2.3.4 Tipografi

Tipografi adalah penyusun huruf dan teks dalam suatu pembuatan visual media penting bagi Desain komunikasi visual. Menurut Adi Kusrianto, tipografi adalah suatu ilmu yang digunakan untuk menata huruf dalam publikasi visual dan cetak maupun digital. Tipografi akan menentukan estetika di dalam suatu desain grafis. Diperlukan kemampuan khusus untuk menyusun tipografi yang menarik secara visual dan dapat diterima dengan baik oleh pembacanya. Sudah dijelaskan bahwa tipografi tidak bisa disusun secara asal-asalan. Ada beberapa prinsip yang harus diketahui dalam penataan teks agar tujuannya dapat tercapai yaitu sebagai berikut [21]:

##### a. *Legibility*

*Legibility* adalah kemudahan untuk dibaca. Prinsip ini wajib diterapkan agar pembaca mudah memahami tulisan tersebut. Semakin mudah dibaca, maka prinsip ini sudah tercapai.

##### b. *Visibility*

Prinsip ini adalah penglihatan tulisan di dalam teks tersebut. Ukuran tulisan harus seimbang tidak boleh terlalu kecil atau besar supaya mudah dilihat oleh pembaca dengan jarak tertentu untuk penglihatannya. Font juga menentukan *visibility* di dalam tipografi, karena jika font terlihat bagus tetapi tidak mudah dibaca maka tidak layak untuk dibaca.

Pengaturan huruf dengan benar akan meningkatkan kenyamanan ketika membaca dan dapat membantu menyampaikan informasi yang efektif kepada pembaca. Banyaknya jenis huruf di dalam tipografi akan dijelaskan jenis tipografi pada umumnya yaitu sebagai berikut [22]:

a. *Serif*

jenis tipografi ini adalah salah satu jenis huruf yang direkomendasi pada umumnya karena jenis hurufnya yang berbentuk klasik. Jenis huruf ini mempunyai kesan sendiri jika membaca rangkaian hurufnya seperti ada kesan klasik dan tidak kaku.

b. *Sans Serif*

Jenis ini menampilkan lebih sederhana walaupun memiliki tingkat keterbacaan yang cepat. Jenis huruf ini sering digunakan oleh desainer dari segi tipografi karena mempunyai kesan sederhana, bersih, modern, efisien pada berbagai visual.

Fungsi tipografi supaya mudah dibaca, agar pembaca dapat dengan mudah memahami teks yang dituliskan dari pemilihan font, ukuran, dan warna yang digunakan. Tujuan dari desain publikasi tercantum pada tipografi, sebab itu perlu penyusunan yang rapih agar meningkatkan daya pembaca. Dengan beberapa penjelasan tentang tipografi penulis akan menerapkan prinsip tipografi dan menggunakan tipografi *sans serif* dan *serif* untuk informasi dan judul dalam buku katalog yang akan dibuat.

### 2.3.5 *Layout*

Menurut Susanto (2011) *layout* merupakan tata letak yang dipakai untuk mengatur sebuah komposisi dalam sebuah desain, seperti huruf teks, garis, bidang, gambar, dan bentuk pada konteks tertentu. Penataan *layout* merupakan dasar umum oleh desainer dengan susunan teks dan visual yang menarik. Desain *layout* yang baik ketika pesan yang disampaikan dapat dimengertikan dan dilihat dengan baik kepada konsumen. *Layout* memiliki beberapa jenis dan diaplikasikan media yang berbeda beda seperti poster, buku, iklan, koran, dan lain lain. Setiap jenis *layout* mempunyai beda tujuan seperti promosi, peringatan, dan lain lain. Merancang konsep *layout* tentunya harus mengetahui jenis *layout* apa yang digunakan. Ada beberapa jenis *layout* sebagai berikut [23]:

a. *Multi Panel Layout*

Tampilan ini dalam desain grafis menampilkan visual yang rapi. Konsep *layout* membagi beberapa tema atau topik ke dalam bentuk yang sama, contohnya adalah kotak, persegi Panjang, dll. Jenis *layout* ini sering digunakan pada desain majalah olahraga atau media promosi.

b. *Picture Window Layout*

Jenis *layout* ini gambar yang berukuran besar memenuhi ruang dimensi *layout* dilengkapi dengan beberapa teks, garis, dan elemen visual lainnya dalam ukuran kecil.

Hal ini akan membantu pembaca dalam menerima informasi yang disajikan. Manfaat utama layout untuk mengarahkan susunan desain elemen visual dengan benar mendapatkan hasil yang harmonis dan komunikatif untuk membantu pembaca dalam menangkap informasi yang disajikan. Penulis akan menggunakan *axial layout* untuk menyampaikan informasi secara menarik dan persuasif.

### 2.3.6 Warna

Warna adalah hal yang penting untuk menentukan respons dan emosi terhadap manusia. Menurut KBBI warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda sehingga membentuk corak [24]. Warna memiliki peran yang penting dalam desain. Maka itu, harus diperhatikan arti warna dalam perspektif dunia desain. Warna dibutuhkan dalam elemen visual karena bisa menimbulkan makna dan kesan terhadap desain. Warna dikelompokkan menjadi empat kelompok warna yaitu [25]:

a. Warna Kontras

Warna ini mempunyai kesan berlawanan satu dengan antara lainnya. Warna kontras bisa didapatkan dari warna yang bersebarangan.

Contohnya adalah merah dengan hijau, kuning dengan ungu dan biru dengan jingga.

b. Warna Dingin

Warna ini dalam setengah lingkaran di dalam lingkaran komposisi warna yang mulai dari hijau sampai ungu. Warna ini memiliki makan sejuk, aman dan lembut.

Fungsi warna bisa mewakili emosional terhadap visual sehingga kesan dari desain dapat lebih mudah diartikan oleh audiens. Warna juga memiliki elemen dalam desain, contohnya dengan menganalogikan disekitar kita. Beberapa pengetahuan warna yang disebut penulis akan menggunakan kombinasi warna dingin dan warna kontras untuk menunjukkan suasana nyaman, semangat dan sejuk.

### 2.3.7 Fotografi

Fotografi adalah salah satu media visual yang gampang mempertingkat daya tarik perhatian karena teknik penyampaian pesan secara visual lebih mudah dipahami. Menurut KBBI fotografi diartikan sebagai seni dan penghasilan gambar dengan cahaya pada film atau permukaan yang dipekakan [26]. Dari segi pengetahuan fotografi dapat diartikan sebagai menggambar dengan cara pengambilan pencahayaan dari kamera. Untuk proses pengambilan gambar bisa melalui kamera untuk memunculkan karya di layar. Cara pengambilan gambar sangat penting untuk mendapatkan foto yang terlihat bagus dan maksimal. Beberapa macam teknik pengambilan gambaran antara lain [27]:

a. *Long Shot*

pengambilan gambar ini dengan menggunakan *area frame* yang luas dan lebar tetapi memiliki batasan yaitu objek manusia dari ujung kaki sampai kepala, namun masih memberikan sedikit ruang di sekitarnya.

b. *Medium Shot*

Teknik ini Teknik pengambilan gambar dengan area frame yang sempit dan hanya memotret Sebagian objek saja. Batas pengambilan gambar hanya dari lutut hingga batas kepala dan memberikan sedikit ruang di atas kepala.

c. *Close Up*

*Close up* adalah Teknik lebih dekat pada objek. Teknik ini berfungsi dalam menampilkan detail objek atau ekspresi wajah seseorang.

Dengan beberapa teknik pengambilan foto penulis menggunakan *longshot*, *medium shot*, dan *close up* Dalam fotografi juga terdapat komposisi yang membantu menghasilkan foto yang tepat, ada beberapa komposisi yang digunakan dalam fotografi di antara lain [28]:

a. *Rule of third*

Teknik ini berguna untuk struktur sebuah gambar dengan membagi 9 frame. Dalam *display* kamera ada beberapa garis pada *display* kamera untuk membantu komposisi pengambilan foto yang tepat.

Dengan adanya beberapa teknik dan komposisi fotografi bisa mengenalkan kepada masyarakat sebagai informasi dengan adanya gambar pengambilan dari kamera. Fotografi juga bisa mengenalkan objek berupa gambar foto supaya masyarakat bisa memperhatikan visualnya. Dengan beberapa teknik pengambilan gambar yang disebut akan diterapkan supaya memiliki beberapa variasi konsep foto permainan tradisional Dolanan Koena.