



Available : <https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/JTST>

Hal | 1

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL DI KOTA BINJAI SUMATERA UTARA

Nurul Afifah Lubis¹, Yoni Sudiani², Junaidi Rajab³

Email: lubisnurulafifah@gmail.com, sudianiyoni@gmail.com, junaidirajab.dkvisipp@gmail.com

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,

Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Jalan Bahder Johan Padang Panjang 27128 Sumatera Barat

Abstract

Traditional games or folk games in the city of Binjai are part of Indonesian culture that have been passed down from generation to generation. Traditional games contain moral messages that are beneficial for children's motoric, cognitive, emotional and social development. However, as the times progressed which pushed technology in various fields, the existence of traditional games began to be replaced by the presence of modern games which are currently more popular with children. Of course, this has a bad impact, namely that the moral messages and cultural values contained in traditional games are not conveyed well to the next generation, especially children. Therefore, information media is needed to convey these traditional games again. Therefore, 'Designing Information Media About Traditional Games in Binjai City, North Sumatra' was created. This design was made in the form of an illustrated book and several other media mixes. The data collection methods used were observation, interviews, questionnaires, and literature study. In data analysis, the method used is SWOT analysis with a target audience of children aged 7-12 years. Then these data are used in the process of creating the work which goes through several stages. The results of this design become a source of information for the people of Binjai City regarding existing traditional games through a media mix presented in the form of printed illustrated books as the main media. Then there is another media mix which supports the main media consisting of digital book, poster and infographic, traditional games, manual book, merchandise and outdoor media.

Keywords: Traditional Games, Information Media, Illustration Book

Nurul Afifah Lubis, Yoni Sudiani, Junaidi Rajab
JTSTI-Journal of Tourism Sciences, Technology and Industry
Vol 3, No 1, Juni 2024
E-ISSN: 2962-5378

PENDAHULUAN

Sumatera Utara adalah salah satu provinsi di pulau Sumatera yang terdiri dari 25 kabupaten dan delapan kota. Sumatera Utara merupakan provinsi yang memiliki keanekaragaman budaya, baik budaya tradisional maupun budaya modern. Provinsi Sumatera Utara beribukota Medan yang menjadi kota metropolitan dan diikuti beberapa kota lainnya. Salah satu kota semi metropolitan di Sumatera Utara adalah kota Binjai yang terletak sekitar 22 KM di sebelah barat kota Medan. Kota Binjai juga memiliki keanekaragaman budaya di dalamnya, hanya saja saat ini karakteristik masyarakatnya sudah tidak terlalu menyertakan kebiasaan-kebiasaan yang berkaitan dengan budaya tradisional dalam kehidupan sehari-hari.

Kebudayaan diwariskan secara turun temurun dari generasi sebelumnya kepada generasi selanjutnya, baik secara lisan maupun tulisan. Setiap budaya memiliki nilai-nilai penting yang terkandung di dalamnya, sehingga nilai-nilai kebudayaan akan melekat pada masyarakat apabila diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kebudayaan semestinya terus dilestarikan kepada generasi penerus, apalagi belakangan ini cara pandang terhadap budaya mulai berubah karena beberapa faktor dari luar yang tidak dapat dihindarkan sehingga terjadilah pergeseran budaya. Salah satu dari keanekaragaman budaya yang mesti dilestarikan tersebut adalah permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan salah satu kearifan lokal bangsa Indonesia yang mengandung berbagai nilai-nilai budaya dalam bentuk perilaku dan dilakukan secara turun-temurun dari nenek moyang. Permainan tradisional merupakan salah satu identitas budaya yang dimiliki bangsa Indonesia, setiap permainan diwariskan dengan mengandung nilai ketradisional yang unik dan menggambarkan adat, kebiasaan serta cerita sejarah yang ada di Indonesia. Melalui permainan tradisional, anak-anak dilatih untuk dapat bekerja sama dan membangun keakraban dengan teman sekitar sehingga mendukung perkembangan perilaku dan jati diri mereka. Permainan tradisional kerap dijadikan sebagai sumber inspirasi budaya Indonesia dalam berbagai hal, seperti dalam perlombaan dan penciptaan karya seni tradisional. Dengan lestarnya permainan tradisional, dampak perkembangan teknologi yang begitu pesat dapat menjadi seimbang terutama bagi anak-anak yang belum terlalu mengerti baik buruk dalam masa pertumbuhan mereka.

Permainan tradisional adalah permainan yang relatif sederhana namun memiliki berbagai manfaat jika maknanya ditelusuri secara mendalam. Permainan tradisional umumnya adalah permainan yang membutuhkan lebih dari satu pemain sehingga

melatih kemampuan sosial para pemainnya (Husein, 2021: 3-4). Permainan tradisional yang dilakukan bersama-sama dapat menjadi upaya pengembangan personal awareness berupa mengekspresikan diri, mengenal dirinya, hubungan, dan komunikasinya terhadap dunia luar. Permainan tradisional juga membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan emosional sehingga mampu untuk menguasai konflik, trauma sosial dengan melupakan kesedihannya secara alami, serta menyelesaikan masalah dengan bijak.

Selain sebagai kearifan lokal bangsa, permainan tradisional juga memiliki banyak manfaat bagi sistem gerak dan kesehatan tubuh karena permainan tradisional cenderung dilakukan dengan gerakan dinamis seperti berlari, berlompat, menggerakkan tangan, dan lain-lain. Permainan tradisional juga variatif sehingga anak-anak mendapat kegembiraan masa kecilnya. Permainan tradisional merupakan salah satu stimulasi bagi anak untuk mampu memperoleh kecepatan dan ketepatan. Kecepatan terbagi menjadi dua yaitu kecepatan reaksi yang merupakan kemampuan seseorang dalam menjawab suatu rangsang dalam waktu sesingkat mungkin dan kecepatan gerak yang merupakan keterampilan untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi, melompat sambil berpindah-pindah tempat dengan kombinasi gerak kaki yang bervariasi. Permainan tradisional yang menggunakan aktivitas fisik seperti ini menandakan bahwa permainan tradisional dapat melatih dan mengembangkan sistem gerak dan motorik pada anak. (Heri dkk, 2021 : 86).

Dewasa ini, keberadaan permainan tradisional mulai terkikis yang disebabkan oleh beberapa faktor. Perkembangan zaman yang mendorong teknologi dalam berbagai bidang, hidup berdampingan dengan manusia dan tidak dapat dihindari. Keberadaan permainan tradisional mulai tergeser dengan hadirnya permainan modern yang saat ini lebih digemari oleh anak-anak. (Husein, 2021 : 3-4). Perkembangan teknologi bukan menjadi satu-satunya penyebab terkikisnya permainan tradisional, akan tetapi terdapat faktor pendukung lain yang menjadi penyebab tergesernya keberadaan permainan tradisional ini. Salah satu faktor tersebut adalah miskomunikasi antara generasi sebelumnya yang sudah jarang memperkenalkan permainan tradisional kepada generasi sekarang, termasuk permainan tradisional di kota Binjai.

Kasus-kasus dari kurangnya pelestarian permainan tradisional di kota Binjai dapat dilihat dengan generasi saat ini yang memilih bermain game online dan berulang melakukan top up game online di minimarket, beberapa orangtua yang menenangkan anak dengan memberi gawai (gadget). Kemudian saat ini hampir semua anak sudah memiliki gawai (gadget) pribadi, dapat dilihat dari mulai tutupnya warnet yang sepi

pengunjung. Ada juga kasus di kota Binjai yaitu ketika difasilitasi permainan tradisional di sekolah, terdapat beberapa anak yang tidak mengetahui cara menerbangkan layang-layang. Selain itu juga terdapat permainan tradisional yang sama sekali tidak dikenal oleh anak-anak saat ini dan sangat sulit ditemukan, yaitu permainan dompu yang dulu cukup populer dimainkan oleh sekumpulan anak di lingkungan rumahnya.

Meskipun teknologi hidup berdampingan dengan manusia dan tidak dapat ditinggalkan, nilai budaya yang ada di dalam permainan tradisional harusnya tetap terus disampaikan. Dengan adanya upaya pelestarian permainan tradisional, dapat menghidupkan kembali nilai-nilai budaya serta manfaat di dalamnya. Saat ini upaya dalam melestarikan permainan tradisional di kota Binjai mulai dilakukan, seperti diadakannya sosialisasi permainan tradisional di kota Binjai. Ketua KPOTI (Komite Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional Indonesia) kota Binjai, Sri Ulina Ginting mengatakan bahwa kegiatan memperkenalkan permainan tradisional ini merupakan bentuk kepedulian agar generasi muda sekarang ini terhindar dari permainan gawai (gadget) sebab bermain gawai (gadget) dalam waktu yang lama dapat merusak saraf otak anak. Serta dengan mengenalkan permainan tradisional ini, anak semakin mengenal budaya yang ada di Indonesia (Sumber : <https://www.digtara.com/>, 2021).

Pada bulan Februari tahun ini juga terdapat kegiatan Pekan Permainan Tradisional (Pepermint) di SD Negeri 024766 Kelurahan Binjai. Pada kegiatan tersebut, Winda Widya Rizky Yunanda Sitepu (Ketua I TP. PKK Kota Binjai) menekankan pentingnya perhatian pada anak sebagai harapan orang tua, masa depan keluarga, dan bangsa. Dengan diperkenalkannya kembali aneka permainan tradisional, diharapkan dapat meminimalisir kecanduan anak-anak terhadap permainan game online pada gawai. Permainan tradisional juga dapat membantu meningkatkan kreativitas dan mengembangkan keterampilan sosial anak (Sumber : <https://binjaikota.go.id/>, 2021). Namun sayangnya sampai saat ini, sumber informasi tertulis yang lengkap terkait permainan tradisional di kota Binjai masih sangat jarang ditemukan. Hal ini diketahui dari masyarakat yang berkunjung ke sosialisasi permainan tradisional di lapangan merdeka kota Binjai yaitu terdiri dari anak-anak dan orangtua, bahwa anak-anak cenderung sama sekali tidak mengerti atau awam dengan permainan tradisional yang ada. Beberapa orangtua yang datang kenal dan mengetahui permainan tersebut tapi biasanya mereka sudah lupa teknik bermainnya seperti apa.

Berdasarkan permasalahan yang ada, upaya yang harus dilakukan adalah menyampaikan kembali permainan tradisional sebagai sumber informasi dalam pelestariannya. Media informasi terkait permainan tradisional sangat dibutuhkan oleh

masyarakat kota Binjai, hal ini dimaksudkan dapat memberikan inspirasi membangkitkan kembali keinginan dan menambah pengetahuan dalam memainkan permainan tradisional di kota ini. Oleh karena itu, media informasi tentang permainan tradisional di kota Binjai perlu dirancang sebagai upaya pelestarian nilai-nilai budaya tradisional sekaligus menyampaikan manfaatnya dari berbagai aspek seperti emosional, sosial, sistem gerak, dan lain sebagainya.

Media informasi tentang permainan tradisional dirancang menjadi buku ilustrasi dengan perpaduan gambar dan tulisan berbentuk cerita yang menampilkan nilai-nilai ketradisional dalam permainan-permainan tersebut. Selain itu, untuk mewujudkan upaya pelestarian budaya melalui permainan tradisional, perancangan media informasi juga didampingi dengan media interaktif berupa modifikasi permainan tradisional yang sudah hampir hilang agar dapat kembali hidup seperti semula.

METODE PENELITIAN

Pengumpulan data menggunakan cara observasi, wawancara, kuesioner, studi literatur. Observasi dilakukan di kota Binjai untuk mengetahui permasalahan terkait dilupakannya permainan tradisional. Observasi yang dilakukan adalah mengamati kegiatan anak-anak saat ini di luar sekolah. Hasil yang ditemukan adalah bahwa mereka menghabiskan waktu dengan beberapa macam kegiatan seperti belajar di tempat les sepulang sekolah, sekolah agama di masjid atau madrasah, bermain bersama teman di sekitar rumah, menonton video di kanal Youtube, dan bermain *game online*. Melalui wawancara kepada beberapa narasumber yaitu, Ibu Sri Ulina Br. Ginting, S.Pd. (ketua Komite Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional Indonesia (KPOTI) kota Binjai), Ibu Resti Oktriyani, S.Hum. (Pegiat Budaya Kemdikbud dan Pemerhati Permainan Tradisional di Kota Binjai), Bapak Budiman Bangun, S. Pd. (Pengurus Musyawarah Guru Mapel PJOK Kota Binjai), Bapak Syamsul Agus, S. Pd. (Ketua Komunitas Belajar Kota Cerdas), Ibu Lila Ernita, S. Psi. (Guru Lulusan Psikologi), dan Ibu Asmawati, S.Pd. (Guru Sekolah Penggerak) diketahui bahwa sumber informasi tentang permainan tradisional di kota Binjai masih sangat minim ditemukan termasuk di perpustakaan. Kemudian pada sosialisasi permainan tradisional oleh KPOTI di kota Binjai masih butuh dilakukan promosi dan media-media yang bisa menarik antusias masyarakat terhadap permainan tradisional di kota Binjai.

Angket/ kuisisioner dibagikan kepada 100 anak di kota Binjai dengan masing-masing 25 anak pada lima kecamatan yang ada di kota Binjai. Melalui hasil dari angket/ kuisisioner diketahui bahwa anak-anak saat ini lebih banyak yang tidak mengetahui apa

yang dimaksud dengan permainan tradisional dan manfaat permainan tradisional. Dari hasil angket/kuisisioner tersebut juga diketahui bahwa lebih banyak anak yang tidak mendapat informasi tentang permainan tradisional.

Studi pustaka berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian dengan tujuan menyempurnakan perancangan, menambah wawasan dan pengetahuan. Referensi penelitian yang didapat terdiri dari beberapa sumber buku Desain Komunikasi Visual, buku dan jurnal mengenai permainan tradisional yang ada di kota Binjai. Perancangan media informasi tentang permainan tradisional di kota Binjai Sumatera Utara memiliki ruang lingkup perancangan dengan target audiens yang terdiri dari geografis, demografis dan psikologis. Dari segi geografis ditargetkan pada anak-anak dengan rentang usia 7-12 tahun di kota Binjai provinsi Sumatera Utara. Dengan jenis kelamin laki-laki dan Perempuan, dengan status ekonomi disegala kalangan. Beberapa anak usia 7-12 tahun saat ini sudah tidak dikenalkan dengan permainan tradisional, sehingga target audiens yang dituju adalah anak-anak di kota Binjai dalam pengawasan orangtua yang sudah tidak lagi memainkan permainan tradisional.

Metode analisis data dilakukan dengan tujuan memahami lebih detail terkait perancangan. Dalam perancangan media informasi tentang permainan tradisional di kota Binjai Sumatera Utara, digunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*) untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, keuntungan serta ancaman yang ada. 1) Kekuatan (*Strength*): Permainan tradisional memiliki banyak manfaat di berbagai aspek untuk perkembangan dan pertumbuhan anak seperti melatih sistem motorik kasar pada anak, serta mengandung nilai-nilai budaya berupa kerjasama, tanggung jawab, dan sebagainya yang diwariskan secara turun temurun dari generasi sebelumnya. 2) Kelemahan (*Weaknesses*): Stigma masyarakat yang menganggap permainan tradisional kurang baik terhadap beberapa faktor seperti menghabiskan waktu anak yang seharusnya digunakan untuk belajar. 3) Peluang (*Opportunity*): Permainan tradisional pada awalnya merupakan salah satu kebudayaan Indonesia yang mengakar di masyarakat, sehingga sangat memungkinkan kembali untuk dilestarikan. Dengan pelestarian tersebut, nilai-nilai budaya yang terdapat di dalam permainan tradisional tersampaikan ke generasi berikutnya. 4) Ancaman (*Threats*): Munculnya teknologi yang menciptakan permainan modern berupa game online yang saat ini jauh lebih diminati anak-anak dibanding dengan permainan tradisional yang menggunakan banyak tenaga dan memungkinkan terjadinya cedera apabila dimainkan dengan berlebih dan tanpa pengawasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Buku Ilustrasi

Penyelesaian dari buku informasi “Bermain Gembira (Jelajah Permainan Tradisional di Kota Binjai)” terdiri dari cover dan isi sebanyak 60 halaman. Buku ini berisi pengenalan permainan tradisional yang ada di kota Binjai. Materi yang disajikan terdiri dari keragaman permainan tradisional yang ada di kota Binjai, cara bermain, dan manfaat dari permainan tradisional tersebut. Proses pengerjaan buku ilustrasi ini menggunakan teknik gambar digital. Buku ini berisi gambar full color yang menjadi informasi utama untuk menjelaskan alur cerita. Kemudian pada buku ini terdapat teks yang menjadi pendukung bagi penjelasan gambar. Pada buku informasi ini terdapat beberapa ekspresi wajah dari beberapa karakter seperti ekspresi bingung, takjub, penasaran, senang, kesal, dan lain sebagainya untuk menggambarkan perasaan yang dimuat di dalam cerita. Hal ini ditujukan untuk menyesuaikan target audiens yaitu anak-anak usia 7-12 tahun yang lebih menyukai gambar yang mendukung imajinasinya, sehingga informasi dapat lebih diterima.

Buku informasi ini mengaplikasikan beberapa prinsip desain, penggunaannya dapat dilihat melalui susunan tata letak yang menggunakan keseimbangan simetris dan juga asimetris pada beberapa bagian. Kemudian dilakukan beberapa penekanan pada teks yang dianggap penting untuk lebih ditunjukkan, penggunaan warna teks yang kontras untuk keterbacaan yang jelas pada teks narasi dan percakapan antar karakter. Selain itu gambar dan teks juga diatur dengan proporsi yang selaras.



Gambar 1

Hasil Buku Ilustrasi

Sumber: Nurul Afifah Lubis, 2023

2) Buku Digital (*e-book*)

Buku digital atau e-book digunakan untuk penyebaran buku yang lebih luas menggunakan media digital. Buku digital yang digunakan sesuai dengan buku cetak baik desain, isi, dan seluruh aspeknya. Buku digital yang digunakan berjenis flipbook agar pembaca mendapat pengalaman yang sama dengan pembaca buku cetak. Akses untuk karya buku digital dapat melalui link <https://online.fliphtml5.com/sobep/cpwm/#p=9>.



Gambar 2
Hasil Akhir Buku Digital
(Sumber: Nurul Afifah Lubis, 2023)

3) Infografis dan Poster

Infografis dan poster digunakan sebagai media pendukung dari buku informasi “Bermain Gembira (Jelajah Permainan Tradisional di Kota Binjai)” sebagai bauran media pajang. Tujuan penggunaan infografis dan poster adalah memberikan informasi di tempat-tempat tertentu. Infografis berisi penjelasan permainan tradisional yang ada pada buku informasi secara umum dan poster berisi beberapa manfaat permainan tradisional. Infografis menggunakan background warna putih untuk menciptakan kontras dengan teks informasi yang cukup banyak dengan ilustrasi yang menggambarkan teks-teks tersebut. Teks menggunakan warna hitam dan pada beberapa bagian penting digunakan warna yang cerah untuk memberi penekanan. Pada infografis terdapat beberapa unsur desain berupa seperti bentuk pada teks subjudul, perbedaan ukuran pada teks, garis di bagian atas dan bawah infografis, warna-warna yang kontras, dan ruang pada setiap bagian pinggir infografis. Infografis juga menggunakan keseimbangan simetris pada judul dan keseimbangan asimetris pada bagian isi.

Selain infografis, media panjang selanjutnya adalah poster yang menggunakan ilustrasi full color dengan keseimbangan simetris pada bagian judul dan isi. Teks menggunakan font Sans Serif dan warna hitam untuk keterbacaan yang jelas. Warna yang digunakan dalam poster terdiri dari warna-warna pastel yang lembut namun tetap kontras.



Gambar 3
Hasil Karya Poster
(Sumber: Nurul Afifah Lubis, 2023)

4) Permainan Tradisional

Pada perancangan ini, dihadirkan beberapa permainan tradisional yang memungkinkan untuk dimodifikasi yaitu di antaranya adalah permainan congklak, guli, dompu, dan ABC lima dasar. Permainan tradisional tersebut dihadirkan dengan sedemikian rupa menggunakan peraturan permainan yang menarik. Salah satunya ABC Lima Dasar yang dihadirkan dengan panduan berupa kartu dan bisa dimainkan bersama-sama secara langsung dengan tujuan untuk melestarikan permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan berdasarkan beberapa faktor. Maka dari itu permainan ini dirancang untuk mengembalikan minat terhadap permainan tradisional. Proses perancangan kartu melalui tahap desain menggunakan software Adobe Illustrator. Kartu permainan tradisional dibuat menggunakan warna cerah yang kontras dan ukuran teks yang besar.



Gambar 4
Hasil Karya Permainan Tradisional
(Sumber: Nurul Afifah Lubis, 2023)

5) Manual Book

Manual Book berisi susunan proses perancangan dan konsep perancangan yang menjadi media pendukung buku informasi “Bermain Gembira (Jelajah Permainan Tradisional di Kota Binjai)”. Penggunaan *manual book* ditujukan untuk memberi informasi terkait media utama dan media pendukung lainnya kepada audiens. Desain manual book menggunakan perpaduan warna yang kontras antara *background* dan teks agar dapat terbaca dengan jelas.



Gambar 5
Hasil Karya *Manual Book*
(Sumber: Nurul Afifah Lubis, 2023)

6) Merchandise

a. Baju

Perancangan media pendukung baju menggunakan warna putih yang terdapat desain dengan tulisan ‘Bermain Gembira’ dan ilustrasi karakter dari

yang terletak pada bagian dada baju. Kemudian pada bagian belakang baju terdapat ilustrasi seluruh karakter. Baju digunakan sebagai merchandise dari buku informasi 'Bermain Gembira (Jelajah Permainan Tradisional di Kota Binjai)'



Gambar 6
Hasil Karya Baju
(Sumber: Nurul Afifah Lubis, 2023)

b. Totebag

Perancangan media pendukung totebag menggunakan warna putih dengan desain pattern ilustrasi permainan tradisional yang terletak pada bagian tengah totebag dan juga tulisan 'Bermain Gembira'. Totebag digunakan sebagai merchandise dari buku informasi 'Bermain Gembira (Jelajah Permainan Tradisional di Kota Binjai)'



Gambar 7
Hasil Karya Totebag
(Sumber: Nurul Afifah Lubis, 2023)

c. Stiker, Pin, dan Keychain

Perancangan stiker, pin, dan keychain sebagai media pendukung dilakukan dengan menggunakan ilustrasi karakter yang ada di dalam buku

informasi “Bermain Gembira (Jelajah Permainan Tradisional di Kota Binjai”. Ukuran yang digunakan yaitu, 5x5 cm untuk stiker, 4,4 cm untuk pin, dan 5x5 cm untuk keychain. Stiker, Pin, dan Keychain digunakan sebagai merchandise dari buku informasi ‘Bermain Gembira (Jelajah Permainan Tradisional di Kota Binjai)’.



Gambar 8

Hasil Karya Stiker, Pin, dan *Kaychain*
(Sumber: Nurul Afifah Lubis, 2023)

d. Tumbler

Perancangan tumbler sebagai media pendukung menggunakan bahan stainless yang berbentuk sporty untuk menyesuaikan konsep permainan tradisional. Desain yang digunakan berupa pattern dari beberapa permainan tradisional dan tulisan “Bermain Gembira” dengan background putih polos. Tumbler digunakan sebagai merchandise dari buku informasi ‘Bermain Gembira (Jelajah Permainan Tradisional di Kota Binjai)’.



Gambar 9

Hasil Karya *Tumbler*
(Sumber: Nurul Afifah Lubis, 2023)

e. Kalender

Kalender sebagai media pendukung digunakan dengan tujuan memberikan eskposur bagi audiens terhadap media utama. Hal ini dikarenakan kalender merupakan barang yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Desain pada kalender menggunakan warna yang telah ditentukan sesuai dengan media utama. Kalender digunakan sebagai merchendise dari buku informasi 'Bermain Gembira (Jelajah Permainan Tradisional di Kota Binjai)'. Hal ini dikarenakan kalender merupakan barang yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 10
Hasil Karya Kalender
(Sumber: Nurul Afifah Lubis, 2023)

SIMPULAN

Adapun kesimpulan yang terdapat pada pembahasan mengenai Perancangan Media Informasi Tentang Permainan Tradisional di Kota Binjai adalah:

- 1) Pemberian informasi tentang topik Permainan Tradisional di Kota Binjai merupakan upaya dalam membangun kembali minat masyarakat terhadap permainan tradisional khususnya di kota Binjai. Menggunakan bauran media yang menarik agar penyebaran informasi juga efektif salah satunya adalah buku ilustrasi yang menarik pembaca anak-anak.
- 2) Buku ilustrasi membantu anak dalam menumbuhkan minat baca, yaitu meningkatkan literasi melalui buku ilustrasi dengan visual yang menarik bagi anak-anak. Hal ini dikarenakan pada usia sekolah, dengan menggunakan bantuan media ilustrasi membantu anak mengingat hal baru yang akan dipelajari.
- 3) Buku ilustrasi ini memberikan anak informasi lebih tentang permainan tradisional yang dikhususkan untuk kota Binjai. Melalui buku ini diselipkan

pesan-pesan moral seperti menemukan teman baru, bagaimana agar permainan tradisional tidak melukai sesama teman, dan nilai-nilai kebaikan lainnya. Anak-anak diharapkan kembali menemukan kegembiraan masa kecilnya melalui permainan tradisional yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Anggi. 2021. *Desain Layout*. Jakarta: PNJ Press
- Coates, K., & Ellison, A. (2014). *An Introduction to Information Design*. London: Laurence King Publishing Ltd
- Departemen Pendidikan Nasional, 1980, Ensiklopedi Indonesia hlm. 538,. Depdiknas, Jakarta. Haslam, Andrew. 2006. *Book Design*
- Ghozalli, Evelyn. 2020. *Panduan Mengilustrasi Dan Mendesain Cerita Anak Untuk Tenaga Profesional*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemdikbud RI.
- Heny Kristiana Rahmawati, dkk. 2022. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Penerbit Widina
- Karolina, Desi, Randy. 2021. *Kebudayaan Indonesia*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara
- Kemnaker R.I. 2020. *Buku Informasi Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain M.74100.001.02*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembinaan Pelatihan Dan Produktivitas Direktorat Bina Standardisasi Kompetensi Dan Pelatihan Kerja.
- Khadijah dan Armanila. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2014. *Panduan Membuat Bahan Ajar Buku Teks Pelajaran Sesuai dengan Kurikulum 2013*. Surabaya: Kata Pena
- Kurniawan, Ari Wibowo. 2019. *Olahraga dan Permainan Tradisional*. Malang: Wineka Media
- Nur, Latifah, Dwi. 2018. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press
- Tjahyadi, Indra, Hosnol, Zamroni. 2019. *Buku Ajar Kajian Budaya Lokal*. Lamongan: Pagan Press
- Wahyuningsih, Sri. 2015. *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM Press
- Yuwono Cahyo, dkk. 2019. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Semarang: LPPM Universitas Negeri Semarang