

Design Illustration to Preserve The Traditional Game of Makassar City
Perancangan Ilustrasi Untuk Melestarikan Permainan Tradisional
Di Kota Makassar

Muhammad Azwar H Natsir
Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
muh.azwar.hn@gmail.com

Aswar
Fakultas Seni dan Desain
aswar_saini@yahoo.co.id

Benny Subiantoro
Fakultas Seni dan Desain
Benny Subiantoro

ABSTRAK

Tugas akhir ini menggambarkan gagasan pemikiran penulis dalam bentuk karya seni ilustrasi yang terinspirasi dari permainan tradisional anak-anak yang sering dimainkan penulis pada masa sekolah dasar dan menjadikannya sebagai tema penciptaan karya. Permasalahan yang dibahas dalam Tugas Akhir ini yaitu; 1) apa yang dimaksud dengan permainan tradisional, 2) mengapa permainan tradisional anak-anak dapat dijadikan sebagai sumber tema dalam penciptaan karya seni grafis, 3) bagaimana perwujudan karya seni ilustrasi yang bertema 7 permainan tradisional anak-anak *Maccukke, Ma'benteng, Gebo, Ma'gasing, Ma'dende, Mallongga, dan Ma'parlos*. Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah 1) melestarikan permainan tradisional di kota makassar 2) menjelaskan mengapa permainan tradisional anak-anak dijadikan sebagai tema dalam penciptaan karya seni grafis, 3) memvisualisasikan karya seni ilustrasi yang bertema permainan tradisional anak-anak.

Permainan tradisional adalah salah satu aset budaya bangsa yang perlu diperhatikan keberadaannya. Permainan Tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi yang permulaannya sulit diketahui secara pasti dan dengan peralatan yang cenderung didapat dengan memanfaatkan barang-barang di sekitar yang dilakukan dua orang atau lebih. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat yang tidak kecil guna menanamkan sikap dan keterampilan sebagai wadah hiburan atau penyalur kreatifitas di waktu luang serta sebagai sarana sosialisasi. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya seni ilustrasi ini adalah cetak saring atau serigraphy. Teknik ini dipilih karena prosesnya yang sangat menarik dan penerapannya yang bervariasi juga dapat dilakukan di kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: permainan tradisional, budaya, Kota Makassar

ABSTRACT

*This final project illustrates the idea of author thinking in the form of illustrated artwork inspired by the traditional play of children that is often played by writers in elementary school and make it as the theme of the creation of the work. The problems discussed in this Final Project are; 1) what is a traditional game, 2) why children's traditional games can be used as the source of themes in the creation of graphic art, 3) how the illustration artworks are themed 7 traditional children's games *Maccukke, Ma'benteng, Gebo, Ma'gasing, Ma'dende, Mallongga, and Ma'parlos*. The purpose of this Final Project is 1) to preserve the traditional game in Makassar city 2) to explain why children's traditional games serve as themes in the creation of works*

graphic arts, 3) visualize artwork illustrations that themed children's traditional games. Traditional game is one of the nation's cultural assets that need to be noticed its existence. Traditional games are a game passed down from generation to generation from generation to generation, whose start is hard to know with certainty and with the equipment that tends to be obtained by utilizing the goods around which two or more people do. Traditional games have many benefits that are not small to inculcate attitudes and skills as a place of entertainment or channel of creativity at leisure as well as a means of socialization. The technique used in making this artwork illustrations is screen printing or serigraphy. This technique was chosen because the process is very interesting and its varied application can also be done in everyday life.

Keywords: traditional game, culture, Makassar City

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang di dunia. Perkembangan teknologinya selalu up to date dan mengikuti perkembangan teknologi global, khususnya di Kota-Kota besar. Perkembangan teknologi ini orang-orang akan mulai meninggalkan kebudayaan negeri yang asli.

Kekayaan budaya Indonesia menjadi sesuatu yang patut untuk dibanggakan, karena Negara Indonesia memiliki aneka ragam suku dan bahasa, bermacam pakaian, rumah adat dan lain sebagainya. Satu dari sekian banyak budaya Indonesia yang menarik adalah permainan tradisional.

Dan permasalahan yang sering dihadapi di dalam perkembangan anak adalah kegagalan anak untuk dapat berinteraksi di dalam setiap kegiatan yang dilakukan oleh teman-teman sebayanya dan kegagalan untuk menempatkan diri secara nyaman di dalam kelompok tersebut.” Yang terjadi di dalam masyarakat adalah sejak dini anak sudah mulai mengenal teknologi-teknologi modern, namun kurang mendapatkan pembimbingan khusus. Hal

ini dapat mengakibatkan terjadinya kesenjangan sosial yang akan berdampak buruk bagi kehidupan anak, terutama pada kemampuan anak untuk bersosialisasi.

Permainan Tradisional terbagi menjadi 2 (dua) bagian yaitu permainan yang bersifat individu dan permainan yang dilakukan berkelompok atau tim, kemudian ada juga permainan tradisional yang bersifat strategis, ketangkasan, olahraga, kreativitas dan pembelajaran.

Alat permainan tradisional di Kota Makassar yang ada saat ini tidak hanya terbatas pada alat permainan tradisional seperti *Ma'cukke*, *Ma'boi*, *Ma'dende*, *Lompat karet*, *Ma' longgak*, *Ma'baguli*, *Ma'benteng*, *Massanto*, *Mariringgo* dan *Ma'parlos*, permainan tradisional ini sangat terkenal di era tahun 90-an. Dengan semakin majunya ilmu pengetahuan semakin canggih dengan perubahan zaman pula alat permainan yang dapat dilakukan anak. Kebanyakan alat permainan mutakhir bersifat otomatis dan menggunakan tombol-tombol saja, seperti komputer, *video game*, dan alat permainan elektronik lainnya. Sosiolog dari Universitas Indonesia, Dra. Siti Hidayati menilai

video game cukup berpengaruh pada sosialisasi anak. Dalam proses sosialisasi, anak butuh teman sebaya untuk bermain. Bermain di sini diartikan sebagai proses belajar bermasyarakat. Ini pasti perlu ruang dan waktu. Parahnya, lahan bermain makin lenyap, sementara waktupun hilang begitu saja di depan layar *video game*.

Tujuan Perancangan

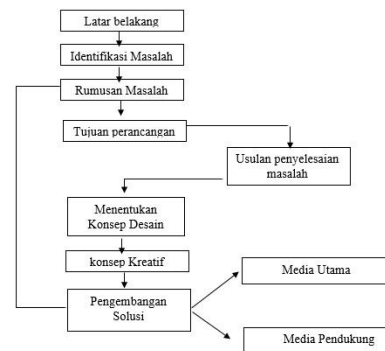
Tujuan dari perancangan ilustrasi permainan tradisional ini adalah sebagai wadah atau media informasi salah satu budaya Indonesia yaitu permainan tradisional yang diharapkan dapat menanamkan nilai kecintaan terhadap suatu budaya, dan dapat mengambil manfaat yang baik dari permainan tradisional Makassar.

Manfaat Perancangan

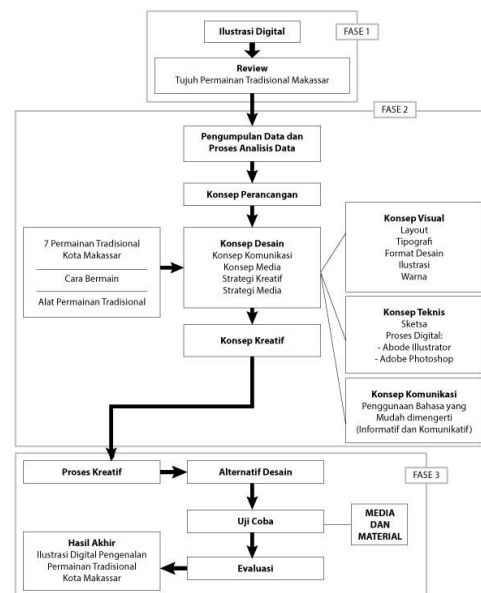
Berdasarkan dari tujuan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hasil perancangan ini diharapkan memberi manfaat di antaranya ; (1) Bagi masyarakat/Target *Audience*. Membangkitkan kesadaran masyarakat khususnya para pelajar usia dini dan kaum muda sebagai pewaris kebudayaan yang diharapkan sebagai generasi penerus yang dapat mempertahankan kebudayaan yang ada di Bangsa ini. Serta merekalah yang akan mengangkat derajat bangsa ini nantinya dan menjaganya agar tidak adanya akui sisi budaya oleh Negara lain ; (2) Bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Manfaat perancangan ilustrasi digital permainan tradisional ini adalah menjadi sebuah media belajar dan penemuan baru dalam menentukan komunikasi visual dan pendekatan yang tepat dalam membuat sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat langsung. Serta dapat mengasah kreativitas / *skill* dalam berkarya dalam bidang yang telah dilakukan sekarang yaitu dunia desain ;

(3) Bagi Dunia Ilustrasi Terciptanya suatu kreasi hasil karya mahasiswa yang telah mampu menerapkan seluruh materi yang telah mereka pelajari selama ini dibangku kuliah, dan mampu membawa nama dunia Desain Komunikasi Visual khususnya ilustrasi dengan citra yang baik kepada masyarakat sekitar melalui cara-cara yang kreatif dalam berkomunikasi.

Skema Alur Berfikir



Skema Perancangan



KAJIAN LITERATUR

Pengertian ilustrasi adalah proses penggambaran objek, baik visual maupun audio dan lain-lain. Komunikasi visual merupakan suatu komunikasi melalui wujud yang dapat diserap oleh indera pengelihatan. Pada media komunikasi, khususnya media cetak, terdiri atas beberapa unsur yaitu warna, tipografi, ilustrasi, layout, fotografi, dan lain sebagainya.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1996), ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Ilustrasi audio berarti musik yang mengiringi suatu pertunjukan sandiwara di pentas, radio atau musik yang melatari sebuah film.

Wojirsch berpendapat, ilustrasi merupakan gambaran pesan yang tidak terbaca yang dapat menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Sehingga dapat menielaskan makna Yang terkandung di dalam pesan tersembunyi (1995).

Pengertian umum dahulu secara sederhana, Ilustrasi adalah menerangkan/menjelaskan suatu cerita. Secara etimologis, istilah ilustrasi yang diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate* dan berasal dari bahasa Latin *illustrare* berarti membuat jelas dan terang. Dengan kata lain pula, ilustrasi adalah sebuah karya ditampilkan visualisasi bentuk seperti yang ditampilkan sebagai gambar, lukisan, foto atau karya lain dari seni yang diciptakan untuk menjelaskan atau mendikte informasi sensual (seperti puisi, cerita atau koran artikel) dengan menyediakan representasi visual grafis. (Salam, 1992-1993: 1)

Warna Pertama (warna primer) adalah warna yang keberadaannya sudah demikian, artinya bukan tercipta dari percampuran warna lain. Warna-warna tersebut yaitu: Merah, Kuning, dan Biru. Sedang Warna Kedua (warna sekunder)

yaitu hijau, ungu, dan jingga, merupakan warna yang tercipta dari percampuran dua macam Warna Pertama. Adapun Warna Antara sering pula disebut warna *intermedit/warna tengah* (*intermediate colors*), yaitu warna-warna yang tercipta dari percampuran Warna Pertama dengan Warna Kedua. Warna-warna ini disebut sebagai *warna antara* karena warna-warna tersebut berada diantara Warna Pertama dan Kedua dalam lingkaran warna, yaitu terdiri atas: Jingga kekuning-kuningan, Hijau kekuning-kuningan, Hijau kebiru-biruan, Ungu kebiru-biruan, Ungu kemerah-merahan, dan Jingga kemerah-merahan. Sementara itu, Warna Ketiga adalah warna yang tercipta dari percampuran dua macam warna Kedua. terdiri atas tiga warna yaitu: Coklat kekuning-kuningan, Coklat kemerah-merahan, dan Coklat kebiru-biruan (Said, 2006: 92-96).

Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna. Ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud dan tujuan secara visual. Sedangkan gambar ilustrasi adalah gambar atau bentuk visual lain yang menyertai suatu teks dengan tujuan memperjelas naskah atau tulisan bagaimana ilustrasi itu dikumpulkan. Demikian gambar ilustrasi adalah gambar yang memiliki tema yang sesuai dengan isi cerita tersebut.

Bentuk ilustrasi dalam arti luas ; (1) Ilustrasi berupa gambar tangan, atau digital atau kombinasi dari keduanya (desain grafis) ; (2) Ilustrasi dalam bentuk musik (suara atau bunyi-bunyian), yang sering digunakan sebagai poster ilustrasi dalam pertunjukan, misalnya drama, ketoprak, film, dan sebagainya. ; (3) Ilustrasi dalam bentuk gerak, misalnya penari latar atau *back*

ground dance dan pantomime dan sebagainya.

Permainan Tradisional Istilah permainan berasal dari kata dasar main. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke-2, terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pustaka, arti kata main adalah melakukan permainan untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang, baik menggunakan alat –alat tertentu atau tidak menggunakan alat. Jadi main merupakan kata kerja. Sedang permainan merupakan kata benda jadian untuk member sebutan pada sesuatu yang jika dilakukan dengan baik akan membuat senang hati si pelaku. Istilah tradisional dari kata tradisi. Menurut buku kamus tersebut, arti tradisi adalah adat kebiasaan yang turun temurun dan masih dijalankan di masyarakat; atau penilaian/anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan cara yang paling baik. Adat adalah aturan berupa perbuatan yang lazim dilakukan sejak dahulu kala. Kebiasaan adalah sesuatu yang biasa dilakukan. Namun adat berarti pula wujud gagasan kebudayaan yang terdiri atas nilai-nilai budaya, norma, hukuman, dan aturan-aturan yang satu dengan yang lainnya berkaitan menjadi satu sistem. Sedang tradisioal mempunyai arti sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma adat kebiasaan yang ada secara turun temurun. Namun tradisional mempunyai arti lain menurut tradisi. Maka permainan tradisional mempunyai makna sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi si pelaku.

Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh dimasyarakat pedesaan.

Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasar kebutuhan masyarakat setempat (Yunus:19981). Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh lingkungannya, oleh karena permainan ini selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu. Permainan tradisional menurut (Yunus, 1981) umumnya bersifat rekreatif, karena banyak memerlukan kreasi anak. Permainan ini biasanya merekonstruksi berbagai kegiatan sosial dalam masyarakat. Seperti : pasaran yang menirukan kegiatan jual beli, jaranan yang menirukan orang yang sedang melakukan perjalanan dengan naik kuda. Permainan tradisonal mendapat pengaruh yang kuat dari budaya setempat, oleh karena itu permainan tradisonal mengalami perubahan baik berupa pergantian, penambahan maupun pengurangan sesuai dengan kondisi daerah setempat. Dengan demikian, permainan tradisional meskipun nama permainannya berbeda antar daerah, namun memiliki persamaan atau kemiripan dalam cara memainkannya.

Menurut (Pellegrini, 1991;241) dalam (Naville Bennet, 1998;5-6) bahwa permainan didefinisikan menurut tiga matra sebagai berikut ; (1) . Permainan sebagai kecenderungan, (2) Permainan sebagai konteks, dan (3) Permainan sebagai prilaku yang dapat diamati.

Bermain merupakan istilah yang berarti setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada satu daerah tertentu yang berdasarkan kepada budaya daerah tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerahnya tertentu dengan aturan dan konsep yang tradisional pada jaman dulu. Permainan tradisional kurang begitu dikenal oleh anak-anak pada jaman sekarang kebanyakan orang tua

jaman dulu yang masih sangat tahu bagaimana memainkan permainan ini khususnya mengenang masa kecil mereka bermain permainan tradisional.

Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengan demikian bermain suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional (Semiawan, 2008;22)

Jenis-jenis Permainan Tradisional Kota Makassar, 7 permainan tradisional khas Sulawesi selatan yang dimainkan anak-anak di Makassar, yaitu ; (1) *Ma'ccukke* atau *Cangke* merupakan permainan menggunakan kayu sebagai alat bermain yang terdiri dari kayu Panjang (*cukke*) dan anak kayu kecil (*cukke*). Konsep permainan yang kerap disebut *Mappeppe* Kayu ini menggunakan dua potong kayu, satu berukuran kecil sebagai anak *cukke* dan lainnya berukuran panjang. Permainan ini kerap dilakukan oleh tiga orang atau lebih. Disaat salah satu pemain *maccukke*, maka pemain lainnya menjadi penangkap kayu yang dicungkil. Cara bermainnya, pemain mencungkil anak *cukke* yang diletakkan pada sebuah lubang sejauh mungkin. Sementara pemain lawan akan berusaha menangkapnya dan melemparkan kembali anak *cukke* untuk dipukul sekuat mungkin kearah pelembar oleh si pemukul. ; (2) Permainan *Ma'benteng* atau dulu dikenal dengan julukan benteng takashi-nya anak Makassar, sangat seru bila dimainkan dengan banyak orang. Hal yang perlu diingat juga permainan ini membutuhkan kerja sama tim dan juga kekuatan fisik yang prima. *Ma' benteng* atau *Ma'bom* dimainkan di lapangan

luas, semakin banyak teman, maka akan lebih seru. Cara bermainnya yakni pemain dibagi dua kelompok dalam satu lapangan luas. kemudian membagi wilayah masing-masing. Di dalam daerah pertahanan, terdapat bendera atau baru besar yang harus dilindungi satu sama lain. ; (3) *Gebo* atau Kasti adalah permainan yang metodenya mirip dengan kasti (*softball*) pada umumnya. Hanya saja cara melemparnya tidak sekeras dengan lemparan lurus menukik melainkan pelan dengan lemparan melambung ke atas. Aturan melain sama dengan kasti, setiap pemain yang memukul bola berlari mengelilingi pos kemudian kembali ke tempat semula. ; (4) *Ma'gasing* adalah permainan gasing yang sama pada umumnya di beberapa daerah lainnya. Permainan ini menggunakan gasing yang berputar dan beradu dengan gasing lainnya atau saling bertahan lama gasing siapa yang bisa bertahan lama putarannya. ; (5) *Ma'dende* adalah permainan yang melatih konsentrasi melatih keseimbangan dengan satu tumpuan kaki. Permainannya cukup sederhana, pemain hanya melompat disetiap blok kotak yang sudah digambar di tanah kemudian untuk memulainya hanya perlu lompat dengan satu kaki saja. Di Makassar, *dende* punya bermacam jenis dengan tingkat kesulitan berbeda-beda. Ada *dende disko dan dende bulan*. ; (6) *Mallongga'* atau dalam bahasa Indonesia adalah enggrang adalah satu permainan yang cukup menantang karena pemain bermain menggunakan sepasang bambu yang sudah dibuatkan pijakan kaki di atasnya. Permainan ini lebih mengajarkan bagaimana melatih keseimbangan. Tidak mudah memainkan *Mallongga*, karena pemain harus terbiasa berdiri dengan baik kemudian berjalan, permainan ini seperti mengajarkan kita filosofi bagaimana manusia tumbuh dari awal. ; (7) *Enggo-enggo* adalah permainan ini biasa juga disebut *Enggo*

yang dilakukan tiga orang atau lebih berbaris ke belakang. Orang yang berdiri paling depan dan memegang sebatang tiang atau pohon adalah orang yang jadi penjaga.

Kota Makassar 1971 hingga 1999 secara resmi dikenal sebagai Ujung Pandang) adalah Ibu Kota Provinsi Sulawesi Selatan. Makassar merupakan Kota Internasional serta terbesar di kawasan Indonesia Timur dan pada masa lalu pernah menjadi Ibu Kota Negara Indonesia Timur Provinsi Sulawesi. Makassar terletak di pesisir Barat daya Pulau Sulawesi dan berbatasan dengan Selat Makassar di sebelah Barat, Kabupaten Kepulauan Pangkajene di sebelah Utara, Kabupaten Maros di sebelah Timur dan Kabupaten Gowa di sebelah Selatan.

PEMBAHASAN

Konsep Desain

Konsep desain yang diangkat pada perancangan ilustrasi “*fun*” atau ceria dan budaya adalah agar membangkitkan daya tarik dan membangun rasa cinta pada budaya lokal.

Konsep Komunikasi

Objek Komunikasi

(1) Permainan Tradisional

7 macam permainan tradisional dan cara bermain yang berasal dari Kota Makassar antara lain yaitu, ; *Cukke*’, *Ma’longga*, *Dende*’, *Ma’gasing*, *Gebo*’, *Enggo’-enggo*’, *Ma’benteng*.

(2) Bentuk ilustrasi.

Ilustrasi yang akan digunakan adalah *digital painting*.

(3) Buku

Buku sebagai media utama.

Target Audience

Target *audience* adalah anak laki-laki dan perempuan usia 8-12 tahun dengan status ekonomi sosial menengah

dan menengah ke atas. Menikmati kegiatan bermain, memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, memiliki imajinasi yang kuat dan apresiasi yang besar terhadap buku, serta memiliki semangat pantang menyerah yang tinggi. Bertempat tinggal di Kota Makassar. Demografis : anak laki-laki dan perempuan berusia 8-12 tahun yang termasuk ke dalam golongan kelas menengah dan menengah ke atas dalam kelas sosial masyarakat.

Strategi Komunikasi Visual

1. Konsep strategi komunikasi.







Konsep strategi komunikasi akan menggunakan tagline atau tema yaitu, “*Akkare-karena*” dalam bahasa Makassar yang artinya “Bermain-main.

2. Konsep Strategi Visual

a) Tipografi

- *Font Comic Sans* digunakan pada penjelasan permainan dan cara bermain.
- *Font Frutiger CE 45 Light* digunakan pada judul permainan.

b) Warna

	C : 51 % M : 70 % Y : 86 % K : 69 %		C : 11 % M : 100 % Y : 100 % K : 3 %
	C : 76 % M : 0 % Y : 100 % K : 0 %		C : 45 % M : 100 % Y : 5 % K : 1 %
	C : 11 % M : 0 % Y : 99 % K : 0 %		C : 0 % M : 65 % Y : 100 % K : 0 %

c) Material Buku

Bahan buku yang digunakan Kertas *Kinstruk* 110gr untuk isi dan Kertas *Kinstruk* 210 gr untuk sampul buku.

d) Ilustrasi

Menampilkan ilustrasi permainan tradisional di masing-masing cover permainan tradisional dan ilustrasi cara bermain permainan tradisional dengan menggunakan teknik *digital painting*.

3. Diferensiasi

Menggunakan ilustrasi yang lucu dan menggunakan warna-warna cerah. Dan didalam ilustrasi memperlihatkan karakter-karakter khas orang Indonesia dengan mempertahankan nuansa lokal.

Proses Kreatif

1) Explorasi/sketsa

Explorasi bentuk diperoleh dari beberapa gambar sketsa permainan tradisional dan cara bermainnya.

2) Digitalisasi

Setelah melakukan proses sketsa maka selanjutnya merupakan pemilihan sketsa yang sesuai dengan konsep. Sketsa yang terpilih kemudian digitalisasi menggunakan *software* Adobe Photoshop.

Konsep Media

1. Media Utama

Adapun media utama yang akan dibuat adalah Buku tentang permainan tradisional dan cara bermainnya./

2. Media Pendukung

Berikut merupakan usulan media pendukung yang akan digunakan pada perancangan ilustrasi permainan tradisional yaitu ; Pin dan Stiker.

3. Media Promosi

Media promosi yang akan digunakan yaitu *X-Banner* sebagai media promosi dibagian interior ruangan. *Banner* tersebut akan menggunakan bahan dasar *albadtros*

dengan ukuran 59x159 cm dengan teknik digital print.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Ilustrasi untuk melestarikan permainan tradisional Makassar yang di kemas dalam bentuk buku ini memiliki tampilan visual dan gambar yang sangat menarik karena menggunakan tema “bermain” atau “*akkare-karena*” sehingga dapat menarik minat anak untuk membaca sekaligus melestarikan budaya-budaya lokal khususnya permainan tradisional.
2. Pembuatan Ilustrasi untuk melestarikan permainan tradisional Makassar dalam bentuk buku ini melalui tiga tahap, yakni tahap praproduksi, produksi, serta pasca produksi.
3. Ilustrasi permainan tradisional Kota Makassar ini diharapkan dapat membuat anak lebih memahami tentang permainan tradisional dan dapat memberi manfaat untuk tumbuh kembang anak dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya. Semoga anak juga dapat menghargai warisan budaya lokal khususnya permainan tradisional.

Saran

Kepada seluruh masyarakat, Indonesia sangat kaya dengan budaya-budaya khususnya permainan tradisional akan tetapi saat ini sudah sangat jarang ditemukan anak-anak memainkannya dikarenakan perkembangan jaman yang pesat dan kurangnya informasi tentang permainan tradisional akibatnya anak-anak lebih memilih memainkan permainan modern yang mempunyai dampak negatif terhadap perkembangan anak dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya. Maka perlu masyarakat untuk tetap menjaga dan tetap memainkan permainan tradisional, karena permainan

tradisional memiliki manfaat yang sangat penting untuk anak.

Daftar Pustaka

- Rais, M. (2012). *Asas rancang bangun*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Al-Maqassary, Ardi, 2016. *Pengertian Ilustrasi*. (Online). (<http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi.html>) Diakses pada (04/12/2016).
- Amin, Suryani, 2014. *Permainan Jadul Anak-anak Makassar (Bagian 1)*. (Online). (http://www.kompasiana.com/suryaniamin/permainan-jadul-anak-anak-makassar-bagian-1_54f961a8a33311ae068b4ea3). Diakses pada (09/12/16).
- Salam, Sofyan, dkk. 1992-1993. *Apakah Ilustrasi Itu?*. Makassar: Paket Pembelajaran Apresiasi Seni Ilustrasi Bagi Mahasiswa Program Studi Seni Rupa di Perguruan tinggi. 1993. *Seni Ilustrasi*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Makassar. 2001. *Program Mata Kuliah Seni Ilustrasi*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Makassar.
- Said, Abdul Azis, 2006. *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Badan Penerbit UNM Makassar
- Damon, William. 1983. *Social and Personality Development*. New York: W. W. Norton & Company, Inc.
- Efendi, Yusuf, 2011. *Mallogo allogo permainan tradisional dari sulawesi-selatan*. (Online). (<http://melayuonline.com/ind/culture/dig/2766/mallogo-allogo-permainan-tradisional-dari-sulawesi-selatan>). Diakses pada (04/12/2016).
- Kusmaedi, Nurlan, dkk. 2010. *Permainan Tradisional*. Bandung: FPOK UPI.
- Rita siregar, Tiarna 1998. *Permainan Tradisional*. Jakarta : Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Thariq, Basim, 2012. *Santo-santo Permainan Daerah Sulawesi*. (Online). (<http://www.haunan.com/2012/06/santo-santo-permainan-daerah-sulawesi.html>). Diakses Pada (20.12.16).
- Zulfikar,Ahmad, 2016. *7 Permainan Tradisional Makassar*. (Online). (<http://wajah-sulsel.com/index.php/2016/04/18/7-permainan-tradisional-makassar/>). Diakses pada (03/12/16).
- Irfan, Irfan (2015) *PERPADUAN ELEMEN-ELEMEN DESAIN PADA KARYA DESAIN POSTER MAHASISWA* (Studi kasus pada Tugas poster mata kuliah Penulisan naskah Iklan DKV FSD UNM

angkatan 2011). Tanra, 2
(02). pp. 54-68. ISSN 2407 –
6066

-----, 2016. *Kota Makassar*.
(Online).
([https://id.wikipedia.org/wiki/
Kota Makassar](https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Makassar)) . Diakses
(01/12/2016).

-----, 2014. *Geografis Kota
Makassar*. (Online).
([http://makassarkota.go.id/11
0-
geografiskotamakassar.html](http://makassarkota.go.id/110-geografiskotamakassar.html))
. Diakses (01/12/2016).