

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan tinjauan pustaka yang komprehensif dan mendalam terkait tema penelitian, yaitu perancangan buku fotografi berseri permainan tradisional Nusantara dengan menggunakan pendekatan yang beragam dan inovatif guna menciptakan pengalaman membaca yang interaktif. Pendekatan ini memadukan kekuatan visual foto, infografis, hingga elemen video-audio yang saling terintegrasi. Tinjauan pustaka ini bertujuan untuk mengkaji literatur terkini, mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan, dan membangun landasan teoritis yang kuat untuk mendukung penelitian. Kajian dimulai dengan eksplorasi mendalam tentang permainan tradisional Nusantara sebagai objek budaya yang memiliki nilai sejarah dan sosial, dilanjutkan dengan penjelasan buku ensiklopedia berseri, dilanjutkan dengan media pendukung menggunakan AR. Setiap konsep dicerminkan secara sistematis untuk menunjukkan hubungan konsep dengan penekanan pada referensi akademik terbit minimal sepuluh tahun terakhir untuk memastikan aktualitas dan validitas ilmiah. Melalui pengamatan ini, penelitian ini tidak hanya mengisi celah dalam literatur desain komunikasi visual terkait pelestarian budaya, tetapi juga menyusun kerangka teori yang dapat diuji secara empiris. Pendahuluan ini menegaskan bahwa tinjauan pustaka bukan sekadar ulasan, melainkan fondasi kritis untuk memahami kompleksitas tema penelitian.

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Kategori Permainan Tradisional

Permainan tradisional Nusantara merupakan warisan budaya yang lahir dari kebiasaan masyarakat di masa lalu dan diwariskan secara turun-temurun. Lebih dari sekadar hiburan, permainan ini adalah sarana belajar bagi anak-anak untuk mengenal nilai-nilai penting seperti kerja sama, kejujuran, dan ketangkasan fisik (S. N. Damayanti et al., 2023). Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas permainannya masing-masing, mulai dari yang menggunakan alat sederhana dari alam seperti kayu dan biji-bijian dalam permainan dakon atau egrang, hingga permainan yang hanya mengandalkan gerakan tubuh dan nyanyian (Waldo et al.,

2025). Inti dari permainan tradisional adalah interaksi sosial langsung, di mana kedekatan antar pemain menjadi unsur utama yang membangun karakter dan rasa kebersamaan.

Permainan tradisional Nusantara memiliki keberagaman yang sangat kaya dan dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok utama berdasarkan karakteristik aktivitasnya, sebagai berikut (Sudaryanti et al., 2024).

- 1. Permainan gerak fisik yang mengandalkan aktivitas motorik dan kekuatan tubuh, yang berfungsi untuk melatih ketangkasan dan kesehatan fisik. Contoh permainan tradisional yang termasuk dalam kategori permainan gerak fisik dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Contoh Permainan Tradisional Kategori Gerak Fisik

Nama Permainan	Deskripsi
	Permainan egrang dikelompokkan ke dalam kategori permainan fisik karena seluruh proses memainkannya menuntut keterlibatan aktif dari berbagai fungsi tubuh. Permainan ini membutuhkan keseimbangan tubuh tingkat tinggi dan kerja keras otot inti, agar pemain tidak terjatuh dari posisi yang tinggi dan tidak stabil. Selain itu, egrang mengandalkan koordinasi motorik yang kompleks antara tangan yang mengangkat tiang dan kaki yang melangkah secara sinkron. Seluruh aktivitas ini secara langsung melatih kekuatan serta ketahanan otot kaki dan tangan, sekaligus menuntut fokus dan refleks yang cepat demi menjaga stabilitas tubuh di atas tumpuan yang sangat sempit.

Gambar 2. 1 Permainan egrang



Gambar 2. 2 Permainan Patil lele

Permainan patil lele dikelompokkan ke dalam kategori permainan fisik karena seluruh proses memainkannya menuntut keterlibatan aktif dari motorik kasar dan koordinasi tubuh. Permainan ini membutuhkan kekuatan ayunan tangan serta ketepatan visual-motorik yang tinggi untuk memukul bilah kayu pendek yang sedang melayang di udara. Selain itu, patil lele mengandalkan ketangkasan dan kecepatan refleks kaki saat pemain harus berlari mengejar atau menangkap bilah kayu yang dilemparkan oleh lawan. Seluruh aktivitas ini secara langsung melatih kekuatan otot lengan, kecepatan reaksi, serta fokus yang tajam demi mencetak poin atau menghindari kekalahan.



Gambar 2. 3 Permainan lompat karet

Permainan lompat karet dikelompokkan ke dalam kategori permainan fisik karena menuntut kemampuan motorik yang dinamis dan intensitas gerakan yang tinggi. Permainan ini membutuhkan kekuatan ledak (*power*) otot kaki yang luar biasa untuk melompat tinggi melewati jalinan karet yang dipasang pada berbagai tingkat ketinggian. Selain itu, lompat karet mengandalkan koordinasi motorik yang kompleks dan kelenturan tubuh agar kaki atau bagian tubuh lainnya dapat melewati karet tanpa tersangkut. Aktivitas meloncat secara berulang ini secara langsung melatih kekuatan daya tahan (*endurance*) jantung-paru, otot paha dan betis, sekaligus menuntut ketepatan prediksi

	<p>ruang demi mendarat dengan stabil.</p>
 <p>Gambar 2. 4 Permainan kelereng</p>	<p>Permainan kelereng dikelompokkan ke dalam kategori permainan fisik karena meskipun area Bergeraknya cenderung lebih sempit, permainan ini menuntut kontrol motorik halus yang sangat presisi dan keterlibatan posisi tubuh yang spesifik. Permainan ini membutuhkan konsentrasi tinggi serta kekuatan serta akurasi otot jari tangan (khususnya ibu jari dan telunjuk) untuk menyentil kelereng target. Selain itu, kelereng mengandalkan koordinasi visual yang matang serta stabilitas posisi tubuh, seperti berlutut atau membungkuk dalam waktu lama saat membidik. Seluruh aktivitas ini melatih ketekunan, kontrol otot tangan, daya fokus, serta kepekaan spasial refleks mata.</p>
 <p>Gambar 2. 5 Permainan balap karung</p>	<p>Permainan balap karung dikelompokkan ke dalam kategori permainan fisik karena menguras energi otot dan melibatkan gerakan lokomotor yang eksentrik sepanjang jalannya perlombaan. Permainan ini membutuhkan kekuatan inti tubuh (<i>core muscles</i>) serta kekuatan otot kaki tingkat tinggi untuk melakukan lompatan konstan ke depan sambil menahan karung tetap terikat di tubuh. Selain itu, balap karung mengandalkan keseimbangan dinamis yang prima agar pemain tidak mudah tersungkur akibat keterbatasan ruang gerak kaki di dalam karung. Seluruh aktivitas ini secara langsung melatih kekuatan, kecepatan, serta ketahanan fisik secara</p>

	menyeluruh di bawah tekanan kompetisi yang cepat.
--	---

2. Permainan strategi atau berpikir, permainan ini menuntut pemain untuk memiliki kemampuan analisis, logika, dan pengambilan keputusan yang tepat untuk memenangkan permainan. Contoh Permainan Tradisional Kategori Strategi atau Berpikir dapat dilihat pada Tabel 2.2

Tabel 2. 2 Contoh Permainan Tradisional Kategori strategi atau berpikir

Nama Permainan	Deskripsi
 <p>Gambar 2. 6 Permainan Engklek</p>	<p>Engklek dikelompokkan ke dalam kategori strategi/berpikir karena aspek pengambilan keputusan dan perencanaan spasialnya yang dominan. Pemain tidak sekadar melompat, melainkan harus menyusun strategi dalam pelemparan gaco (patahan genteng/batu) agar tepat sasaran di petak yang dituju tanpa menyentuh garis. Selain itu, saat berhasil menguasai "sawah" atau petak tertentu, pemain harus berpikir taktis dalam menentukan jalur lompatan yang paling efisien dan aman guna menyulitkan langkah lawan sekaligus mempermudah langkahnya sendiri menuju kemenangan.</p>
 <p>Gambar 2. 7 Permainan Dakon</p>	<p>Permainan dakon dikelompokkan ke dalam kategori permainan tradisional yang menggunakan strategi dan berpikir karena setiap langkah yang diambil memerlukan perhitungan matematis yang matang. Pemain harus memikirkan lubang mana yang akan diambil bijinya agar putaran jalannya bisa bertahan lama, tidak mati di tengah jalan,</p>

	<p>dan bisa mengumpulkan biji sebanyak-banyaknya di lubang induk (lambung) milik sendiri. Selain mengandalkan perhitungan dasar, dakon juga melatih kemampuan analisis taktis dan antisipasi terhadap langkah lawan. Seorang pemain dituntut untuk berpikir beberapa langkah ke depan demi memprediksi pergerakan lawan dan mencegah mereka melakukan strategi "nembak" atau mengambil biji di lubang yang kosong. Melalui mekanisme ini, dakon secara tidak langsung mengasah ketajaman mental, kesabaran, akurasi, serta kemampuan mengambil keputusan yang cepat dan tepat</p>
 <p>Gambar 2. 8 Permainan Bekel</p>	<p>Permainan bola bekel dikelompokkan ke dalam kategori permainan strategi/berpikir karena menuntut koordinasi kognitif-motorik yang sangat tinggi dan manajemen risiko yang dinamis. Setiap tahapan permainan (mi, pitu, roh, dst.) mengharuskan pemain memikirkan strategi pembalikan biji bekel (kuwuk) dalam waktu yang sangat singkat di sela pantulan bola. Pemain harus mengalkulasi posisi sebaran biji di lantai, menentukan prioritas biji mana yang harus diambil atau diubah posisinya terlebih dahulu, serta mengatur ritme pantulan bola agar tidak kehilangan giliran.</p>



Gambar 2. 9 Cublek-Cublek Suweng

Cublek-cublek suweng dikelompokkan ke dalam kategori permainan strategi/berpikir karena sangat mengandalkan kecerdasan emosional, analisis psikologis, dan intuisi. Pemain yang bertindak sebagai penebak (posisi telungkup) harus menganalisis ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan nada suara dari teman-temannya yang menyanyikan lagu saat kerikil/benda kecil dipindahkan dari tangan ke tangan. Di sisi lain, pemain yang menyembunyikan batu harus menyusun strategi "wajah datar" (*poker face*) atau tipuan agar penebak terkecoh. Permainan ini melatih fokus, membaca situasi sosial, dan penalaran induktif yang kuat..

3. Permainan sosial atau kelompok, merupakan permainan yang menitikberatkan pada interaksi antar individu, kerja sama tim, serta ketaatan pada aturan main yang telah disepakati bersama. Contoh permainan tradisional yang tergolong daalam kategori permainan sosial atau kelompok dapat dilihat pada Tabel 2.3

Tabel 2. 3 Contoh Permainan Tradisional Kategori Sosial/Kelompok

Nama Permainan	Deskripsi
 <p>Gambar 2. 10 Permainan gobak sodor</p>	<p>Permainan gobak sodor dikelompokkan ke dalam kategori permainan fisik tradisional kelompok karena seluruh proses memainkannya menuntut keterlibatan aktif dari fungsi tubuh serta kerja sama tim yang solid. Permainan ini membutuhkan kelincahan tubuh tingkat tinggi dan kerja keras otot kaki agar pemain dapat mengecoh lawan atau menjaga garis pertahanan dengan cepat. Selain itu, gobak sodor</p>

	<p>mengandalkan koordinasi motorik yang kompleks serta strategi kelompok yang matang untuk menghadang tim lawan agar tidak bisa melewati garis. Seluruh aktivitas ini secara langsung melatih kekuatan, ketahanan otot, fokus, dan refleks yang cepat demi menjaga wilayah pertahanan secara bersama-sama.</p>
 <p>Gambar 2. 11 Permainan Bentengan</p>	<p>Permainan bentengan dikelompokkan ke dalam kategori permainan fisik tradisional kelompok karena menuntut aktivitas fisik yang intens secara kolektif. Permainan ini membutuhkan kecepatan berlari yang luar biasa dan daya tahan tubuh yang prima demi mempertahankan "benteng" sendiri sekaligus menyerang benteng lawan. Selain mengandalkan kekuatan otot kaki untuk berlari dan menghindar, bentengan juga melatih koordinasi serta komunikasi taktis antaranggota kelompok untuk menentukan kapan harus maju menyerang, menawan lawan, atau menjaga markas. Fokus dan kecepatan mengambil keputusan di dalam tim sangat diuji demi memenangkan permainan.</p>
	<p>Permainan tarik tambang dikelompokkan ke dalam kategori permainan fisik tradisional kelompok karena mengutamakan kekuatan fisik murni dan sinkronisasi gerakan dari seluruh anggota tim. Permainan ini membutuhkan kerja keras otot inti, otot lengan, dan otot kaki secara simultan agar kelompok dapat</p>

<p>Gambar 2. 12 Permainan Tarik tambang</p>	<p>mempertahankan posisi dan menarik tali tambang ke area sendiri. Selain kekuatan, tarik tambang sangat mengandalkan koordinasi motorik yang serentak di bawah satu komando tim. Seluruh aktivitas ini secara langsung melatih kekuatan serta ketahanan otot seluruh tubuh, sekaligus membangun kekompakan yang erat antar-pemain.</p>
<p></p> <p>Gambar 2. 13 Permainan kucing kucingan</p>	<p>Permainan kucing-kucingan dikelompokkan ke dalam kategori permainan fisik tradisional kelompok karena melibatkan interaksi fisik yang dinamis dan kerja sama dalam lingkaran kelompok. Permainan ini membutuhkan refleks yang cepat, kelincahan berpindah tempat, serta ketangkasan kaki untuk mengoper bola atau menghindari dari kejaran pemain yang menjadi "kucing". Kucing-kucingan mengandalkan koordinasi mata dan kaki yang sinkron, sekaligus menuntut fokus tingkat tinggi dari seluruh anggota kelompok agar tidak membuat kesalahan yang bisa menyebabkan mereka berganti peran menjadi penjaga.</p>
<p></p> <p>Gambar 2. 14 Permainan boi-boian</p>	<p>Permainan boi-boian dikelompokkan ke dalam kategori permainan fisik tradisional kelompok karena memadukan ketangkasan melempar, menyusun objek, dan kecepatan berlari dalam format kompetisi antar-tim. Permainan ini membutuhkan koordinasi motorik yang sangat baik antara tangan (saat melempar bola untuk merubuhkan menara pecahan genteng) dan kaki (saat</p>

	berlari menghindari lemparan bola dari tim penjaga). Seluruh prosesnya melatih kekuatan otot kaki, kecepatan refleks, serta strategi kelompok untuk membagi tugas antara menyusun kembali menara genteng dan melindungi teman satu tim dari serangan bola.
--	--

Pembagian kategori ini sangat penting dalam perancangan buku ensiklopedia visual agar penyampaian informasi menjadi lebih terstruktur. Buku ensiklopedia "Permainan Tradisional Surabaya Berseri" membagi ragam permainan tradisional ke dalam tiga kategori utama guna menyajikan dimensi pengembangan karakter yang terstruktur dari kognitif hingga sosial bagi generasi muda. Pada kategori Gerak Fisik, karya ini membahas lima permainan yang mengandalkan koordinasi motorik, kecepatan fisik, dan ketepatan, yaitu patil lele yang melatih keahlian memukul, lompat karet untuk kelenturan tubuh, egrang demi melatih keseimbangan, balap karung untuk kekuatan otot kaki, serta nekeran (kelereng) yang menuntut akurasi tingkat tinggi. Pada kategori Strategi/Berpikir, pembahasan beralih ke dimensi kognitif dan taktik melalui permainan dakon (congklak) yang mengasah kemampuan berhitung strategi, engklek untuk ketajaman spasial, bekelan yang menuntut fokus kognitif tinggi untuk mengingat tahapan permainan. Terakhir, kategori Kelompok berfokus pada pengembangan kecerdasan sosial, kerja sama, dan komunikasi tim melalui permainan gobak sodor (hadang) yang memerlukan kekompakan pertahanan, kucing-kucingan yang mengutamakan kepedulian kelompok untuk melindungi satu anggota (tikus) melalui gerakan, bentengan untuk melatih kepemimpinan dan pembagian peran, boi-boian yang membutuhkan strategi kelompok untuk saling melindungi teman, serta tarik tambang yang mengandalkan ritme kekuatan regu. Dengan memahami perbedaan karakteristik tiap kategori, pembaca dapat melihat bahwa permainan tradisional tidak hanya sekadar aktivitas fisik, tetapi juga mencakup berbagai dimensi pengembangan karakter, mulai dari kecerdasan kognitif hingga kecerdasan sosial.

2.1.2 Buku Ensiklopedia Visual Berseri

Ensiklopedia visual merupakan media informasi yang mengutamakan kekuatan gambar atau ilustrasi sebagai penyampai pesan utama, dengan teks yang berfungsi sebagai pelengkap pendukung (Sari & Wardani, 2016). Berbeda dengan ensiklopedia konvensional yang cenderung padat dengan narasi panjang, ensiklopedia visual dirancang untuk memberikan pemahaman yang lebih cepat, menarik, dan informatif melalui penyajian tata letak yang estetik. Dalam konteks desain buku untuk generasi muda, format visual ini sangat krusial karena mampu mengubah informasi yang bersifat edukatif menjadi pengalaman membaca yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Chairiyah & Achmad, 2022). Kekuatan utama dari media ini terletak pada kemampuannya untuk mengomunikasikan detail-detail teknis dan filosofis melalui bahasa visual yang universal.

Pengembangan konsep buku berseri menjadi strategi yang efektif untuk mengomunikasikan topik luas, seperti permainan tradisional Nusantara, karena memungkinkan informasi dipecah menjadi beberapa bagian tematik yang lebih fokus. Buku berseri tidak hanya memberikan keteraturan dalam penyampaian materi, tetapi juga membangun identitas visual yang konsisten di setiap serinya, sehingga menciptakan nilai kolektibilitas bagi pembacanya (Fakhrurrazi, 2024). Melalui konsistensi elemen desain, seperti tipografi, palet warna, dan fotografi, ensiklopedia berseri mampu memperkuat citra informasi yang disampaikan. Pendekatan ini memastikan bahwa audiens muda di perkotaan, seperti Surabaya, dapat mengikuti alur informasi secara bertahap dan sistematis tanpa merasa terbebani oleh banyaknya konten yang ada.

Penggunaan format buku fisik yang didukung dengan pendekatan visual yang matang juga berperan penting dalam meningkatkan nilai apresiasi terhadap subjek yang diangkat (Tampubolon et al., 2025). Dengan menggabungkan fungsi informatif ensiklopedia dan daya tarik visual dari buku berseri, perancangan ini diharapkan mampu menjadi jembatan bagi generasi muda untuk kembali melirik warisan budaya lokal. Buku tidak lagi dipandang sebagai tumpukan informasi kaku, melainkan sebagai objek literasi yang menarik untuk dikoleksi dan dipelajari.

Dengan demikian, ensiklopedia visual berseri ini akan menjadi sarana dokumentasi yang relevan, modern, dan mampu bertahan di tengah perkembangan zaman yang semakin cepat.

2.1.3 Interaktif

Penerapan konsep interaktif dalam karya ini diwujudkan melalui penggunaan tata letak atau layout desain non-konvensional yang mendobrak aturan kaku buku cetak tradisional, sehingga mampu memberikan pengalaman membaca yang lebih dinamis dan tidak membosankan. Selain itu, pendekatan yang digunakan juga beragam yang memadukan berbagai kekuatan elemen multimedia yang saling terintegrasi satu sama lain, di mana setiap elemennya dijabarkan sebagai berikut. Pertama, pendekatan visual foto digunakan untuk menangkap realitas dan emosi secara instan guna memperkuat penyampaian narasi (Prakarsa & Mulya, 2025). Kedua, pendekatan infografis diterapkan untuk menyederhanakan data atau informasi yang rumit menjadi sajian visual yang ringkas dan mudah dicerna sekilas mata (Saptodewo, 2014). Ketiga pendekatan integrasi video-audio dihadirkan melalui teknologi pendukung (seperti AR atau tautan digital) guna memberikan dimensi audio-visual yang hidup dan melengkapi konten teks (Septiani, 2022). Gabungan antara layout desain non-konvensional dan pendekatan yang beragam ini memberikan manfaat besar dalam mentransformasi cara pembaca menyerap informasi. Dengan menyatukan foto, infografis, dan elemen video-audio ke dalam tata letak yang dinamis, karya ini tidak hanya menjadi lebih menarik secara visual, tetapi juga mampu mengaktifkan berbagai indra pembaca secara bersamaan (multisensori). Hal ini membuat informasi yang padat atau rumit menjadi jauh lebih mudah dipahami, memperkuat retensi ingatan, dan meningkatkan keterlibatan pembaca agar tidak cepat bosan. Contoh layout non konvensional dapat dilihat pada Gambar 2.15



Gambar 2. 15 *Layout Non Konvensional*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

2.1.4 Augmented Reality (AR)

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang mengintegrasikan elemen digital seperti, animasi, video, atau suara ke dalam lingkungan dunia nyata secara langsung (*real-time*) melalui bantuan perangkat gawai seperti smartphone atau tablet (Aditia, 2024). Dalam penggunaannya, pembaca cukup mengarahkan kamera gawai mereka ke halaman buku yang telah disematkan penanda (*marker*) khusus, yang kemudian akan memicu munculnya visualisasi digital interaktif di atas layar. AR dalam proyek buku ensiklopedia berseri tentang permainan tradisional ini, diimplementasikan sebagai media penjelasan interaktif yang menjembatani konten cetak dengan simulasi digital. Masalah utama yang sering ada dari buku bertema kebudayaan dan fisik seperti permainan tradisional adalah sulitnya menggambarkan dinamika gerakan, taktik, dan aturan main jika hanya mengandalkan teks (Romadhon, 2025).

Melalui penggunaan AR, karya ini menjadi media yang hidup. Misalnya, ketika pembaca membuka bab tentang "Permainan Egrang" atau "Gasing", mereka dapat memindai halaman tersebut untuk memunculkan video tentang permainan, melihat video yang sedang mempraktikkan langkah-langkah bermain secara benar, hingga mendengarkan efek suara khas dari permainan tersebut. Dengan begitu, buku ensiklopedia ini tidak hanya sekadar mengarsipkan sejarah, tetapi benar-benar mengajarkan tata cara permainan secara aplikatif kepada generasi muda. Dengan adanya AR, anak-anak dan pembaca dapat melihat penjelasan tentang permainan tradisional secara jelas, sehingga proses belajar menjadi jauh lebih seru, dan

menyenangkan. Selain meningkatkan daya tarik visual, teknologi ini juga memperkuat retensi memori pembaca, sekaligus efektif menjembatani nilai budaya masa lalu dengan tren teknologi masa kini agar pelestarian permainan tradisional terasa lebih relevan dan interaktif (Aditia, 2024).

