

## Buku Infografis Sebagai Metode Pelestarian Permainan Tradisional Betawi

Damba Permatasakti<sup>1</sup>, Afifah Salsabila<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Graphic Design and New Media, Binus University International  
Jl. Hang Lekir I No.6, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia

e-mail: [damba.permatasakti@binus.edu](mailto:damba.permatasakti@binus.edu)<sup>1</sup>, [afifah.salsabila@binus.ac.id](mailto:afifah.salsabila@binus.ac.id)<sup>2</sup>

Received: March, 2023

Accepted: August, 2023

Published: August, 2023

### Abstract

*Most of the traditional games in Jakarta are attached to the Betawi culture. Betawi traditional games not only have cultural values that are implied to be preserved but are helpful for children in practicing their soft skills in real life. However, the game's popularity among the younger generation has decreased significantly because the primary method of disseminating the traditional Betawi game, namely word-of-mouth, has been passed down from generation to generation. This resulted in the inevitable extinction of traditional games. This research was conducted to find new media for preserving traditional Betawi games by adopting the Design Thinking method from IDEO and Stanford d. School: Empathy, Interpretation, Ideas, Experiments, and Tests. The result of this research is an illustrated book with an infographic style intended for elementary school students. The infographic style provides an overview of the equipment required, step-by-step instructions on how to play using short narrations, and displays game situations in vivid scenes. The tasteful design style of elementary school students applying the Betawi color scheme received positive feedback from the target market during testing. Thus, the book proved to arouse elementary school student's interest in learning and playing traditional Betawi games. So that efforts to preserve Betawi traditional games with new media is achieved.*

**Keywords:** *Infographic, Illustration, design thinking, preservation, and education*

### Abstrak

*Sebagian besar permainan tradisional di Jakarta melekat pada budaya Betawi. Permainan tradisional Betawi tidak hanya memiliki nilai-nilai budaya yang tersirat untuk dilestarikan, tetapi bermanfaat bagi anak-anak dalam melatih soft skill mereka di kehidupan nyata. Namun, popularitas permainan tersebut di kalangan generasi muda menurun secara signifikan karena cara pelestarian utama dari permainan tradisional Betawi yaitu word-of-mouth secara turun temurun tidak efektif. Hal ini mengakibatkan kepunahan permainan tradisional yang tidak dapat dihindari. Penelitian ini dilakukan untuk mencari media pelestarian permainan tradisional Betawi yang baru dengan mengadopsi metode Design Thinking dari IDEO dan Stanford d. School: Berempati, Interpretasi, Ideasi, Eksperimen, dan Tes. Hasil dari riset ini adalah buku ilustrasi dengan gaya infografis yang ditujukan untuk siswa sekolah dasar. Gaya infografis berbasis ilustrasi memberikan gambaran peralatan yang dibutuhkan, langkah demi langkah cara bermain menggunakan narasi singkat, dan menampilkan situasi permainan dalam adegan jelas. Tema ilustrasi yang disesuaikan dengan selera siswa sekolah dasar yang menerapkan skema warna Betawi mendapatkan ulasan positif dari target pasar selama proses pengujian. Dengan demikian, buku tersebut terbukti mampu membangkitkan minat siswa SD untuk mempelajari dan memainkan permainan tradisional Betawi. Sehingga upaya pelestarian permainan tradisional Betawi dengan media baru sudah tercapai.*

**Kata Kunci:** Infografis, Ilustrasi, Design Thinking, Pelestarian, dan Pendidikan

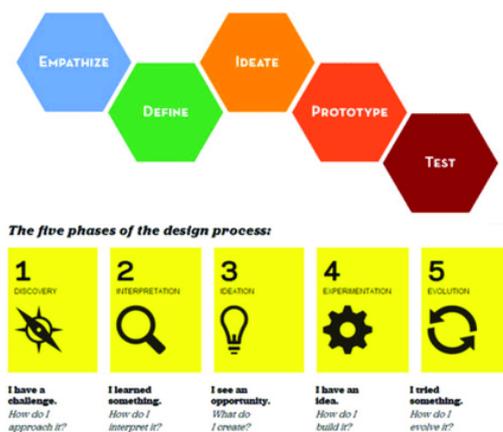
## 1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara kepulauan yang dihuni oleh beragam suku dan budaya. Menurut sebuah kajian tentang Multikulturalisme di Indonesia, "manusia dan bangsa Indonesia beragam dalam hal keragaman sosial, suku, budaya, agama, tujuan politik, dan lain-lain. Oleh karena itu, bangsa ini dapat dengan mudah digambarkan sebagai masyarakat multikultural" [1]. Keanekaragaman budaya Indonesia juga dapat dilihat melalui bahasa daerah, upacara adat, pakaian adat, hidangan tradisional, alat musik tradisional, bahkan permainan tradisional [2]. Dengan pesatnya perkembangan digitalisasi, anak-anak lebih sering memainkan permainan modern yang menggunakan gawai digital dibandingkan bermain permainan tradisional. Hal ini terjadi karena metode penyebaran informasi mengenai permainan tradisional yaitu *word-of-mouth* tidak lagi efektif karena banyaknya orang dewasa yang tidak menyebarkan permainan tradisional lagi dan bila persebaran informasi permainan tradisional dilakukan secara *word-of-mouth*, gambaran serta panduan dari instruksi dan tujuan permainan tidak dapat terlihat jelas karena hanya dijelaskan secara verbal dan terlalu abstrak. Di masa sekarang, sayangnya masyarakat lebih gemar menyebarkan informasi dan bermain permainan digital dibandingkan permainan tradisional. Padahal, dengan terlalu sering memainkan permainan digital dapat melemahkan rentang konsentrasi anak serta menurunkan kemampuan motorik anak karena terbatasnya gerakan yang diperlukan saat bermain *game* digital [7]. Hal ini dapat mengarah pada obesitas dan optimalisasi pertumbuhan tubuh. Keterampilan interaksi sosial juga dapat terpengaruh karena anak-anak lebih suka mengasingkan diri dan bermain *game* daripada melakukan interaksi kehidupan nyata dengan teman sebayanya. Hal ini dapat mengakibatkan anak-anak yang canggung secara sosial yang mungkin juga kesulitan membaca ekspresi lawan bicara. Berbeda dengan permainan digital, permainan tradisional lebih memberikan pengaruh positif. Sebagian besar permainan tradisional membutuhkan aktivitas fisik dan keterampilan komunikasi langsung [3]. Selain itu, permainan tradisional memungkinkan anak untuk

mengembangkan dan mempraktikkan nilai-nilai intrapersonal mereka [4], seperti strategi, pemecahan masalah, kreativitas, rasa toleransi, dan pemahaman kontekstual lainnya dalam skenario kehidupan nyata. Sebagaimana disebutkan dalam UU (No. 5 Tahun 2007), permainan tradisional dikategorikan sebagai kemajuan budaya. Hal tersebut merupakan komponen ekspresi budaya Indonesia karena kearifan lokal dan moral masyarakat seringkali secara implisit melekat pada permainan. Permainan tradisional menjunjung tinggi perdamaian, empati, dan persatuan yang merupakan bagian dari identitas bangsa. Maka dari itu, kami melakukan penelitian ini untuk mencari cara pelestarian permainan tradisional yang baru dengan menggunakan media kongkrit yang lebih efektif dan cocok untuk siswa SD, yaitu buku bergaya infografis berbasis ilustrasi. Dengan demikian, anak-anak akan lebih mudah memahami informasi tentang permainan, nilai-nilai implisit pengembangan intrapersonal anak dapat terasah melalui pelaksanaan permainan, dan efek jangka panjangnya adalah keberadaan permainan tradisional Betawi dapat dipertahankan.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi metode *Design Thinking* dari *IDEO* dan *Stanford d. School*. Diketahui bahwa pemikiran desain adalah pendekatan inovasi yang berpusat pada manusia yang mengacu pada perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan masyarakat [5]. Teori ini menekankan 5 tahapan utama dalam proses penciptaan. Langkah-langkah tersebut adalah Berempati, Interpretasi, Ideasi, Eksperimen, dan Tes [5].



Gambar 1. Metode *Design Thinking* dari *IDEO* dan *Stanford d. School* (Sumber: <https://www.edsurge.com/news/2015-07-27-how-to-bring-design-thinking-to-your-school-for-free-without-hiring-a-fancy-consultant>)

Berempati adalah langkah pertama dari penelitian ini. Pada tahap ini, desainer menemukan tantangan yang muncul dengan pemahaman yang tidak mendalam dari topik tersebut. Pada langkah pertama ini, desainer harus meningkatkan kesadaran, mengidentifikasi masalah utama, dan mempertimbangkan apakah bidang yang dikuasainya dapat memecahkan masalah yang muncul [6]. Langkah selanjutnya adalah interpretasi. Pada tahap ini diperlukan pemahaman yang lebih mendalam tentang masalah [7] Oleh karena itu, metode kualitatif ekstensif digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan artikel. Potongan informasi yang diperoleh digunakan untuk mengidentifikasi teori desain grafis apa yang paling relevan dan cocok untuk diterapkan dalam hasil penelitian ini. Wawancara mendalam juga dilakukan untuk lebih memahami urgensi isu yang ada. Kami berhasil melakukan wawancara dengan konservasionis Yahya Andi Saputra. Beliau adalah salah satu pakar Kebudayaan Betawi. Tahap selanjutnya adalah proses ideasi [6]. Tahap ini dimulai ketika para desainer mengumpulkan informasi yang cukup pada tahap pengembangan interpretasi. Kami juga melakukan beberapa sesi *brainstorming* [6] [8] untuk menjabarkan data yang telah dikumpulkan, termasuk mengidentifikasi analisis *S.W.O.T* (strengths, weaknesses, opportunities and threats / kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman). Pertimbangan lain, seperti akses untuk audiens

kami dalam memanfaatkan hasil dari penelitian ini juga dipikirkan secara matang. Dengan demikian, ide-ide yang memiliki lebih banyak kelemahan dan ancaman segera dieliminasi, dan ide-ide dengan titik kelemahan dan ancaman minimum dapat berlanjut ke tahap penyempurnaan ide dan berlanjut ke tahap sketsa dan *mood-boarding* [6] [8] Setelah konsep disempurnakan, tahap eksperimen dapat dilanjutkan. Eksperimen adalah langkah di mana perancang mengintegrasikan data yang diperoleh dengan metode desain yang dianggap mampu membantu merumuskan solusi praktis untuk tantangan yang sudah diidentifikasi [9]. Di tahap inilah desainer memulai proses desain yang sebenarnya, misalnya mendigitalisasikan sketsa awal, mengembangkan desain karakter, aplikasi warna, dan mengimplementasikan alur cerita [9]. Setelah masa percobaan selesai, prototipe produk akan diuji kepada target audiens [6]. Tes prototipe adalah komponen terakhir dari metode *design thinking* dari *IDEO* dan *Stanford d. School*. Tes prototipe sangat disarankan [6] karena keuntungannya yang signifikan, seperti memastikan kualitas produk, memungkinkan perbaikan masalah sebelum peluncuran produk, dan menilai kinerja konsep produk [9] [10]. Setelah melewati 5 komponen metode *Design Thinking*, finalisasi produk dapat dijalankan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode *design thinking* oleh *IDEO* dan *Stanford d. School* memungkinkan desainer untuk mendorong pemikiran yang unik dan inovatif dengan menggabungkan berbagai sudut pandang dan mengembangkan solusi baru untuk permasalahan yang ada. Dimulai dari mengubah kepedulian menjadi implementasi yang tepat untuk melestarikan dan mendidik siswa SD tentang permainan tradisional Betawi. Melalui tahap empati, desainer telah menyoroti beberapa poin untuk diselidiki lebih lanjut [6]. Kami paham bahwa permainan tradisional lambat laun mulai dilupakan karena generasi tua terkesan kurang aktif dalam berbagi pengetahuan tentang permainan tradisional kepada generasi muda [11]. Cara pelestarian permainan tradisional Indonesia yang lebih baik perlu dipertimbangkan, karena cara pelestarian yang ada saat ini (dari mulut ke mulut) tampaknya kurang efektif. Desainer menyarankan untuk mengganti teknik distribusi

permainan tradisional dengan cara *word-of-mouth* menjadi produk berwujud yang dapat didistribusikan secara fisik [12]. Poin-poin yang digaris bawahi tersebut kemudian diteliti pada tahap implementasi. Seperti yang dinyatakan sebelumnya, metode penelitian kualitatif kami tidak terbatas pada tinjauan literatur; wawancara empat mata dengan Yahya juga telah dilakukan. Dalam wawancara, ia mengatakan memang permainan tradisional Betawi sudah tidak terlalu digandrungi seperti sediakala. Fenomena ini sangat disayangkan karena permainan tradisional dapat membangun karakter anak [13] [14] dan menghidupkan kembali semangat nenek moyang Indonesia dalam perjuangan membela bangsa. Menurut Yahya, memasukkan permainan tradisional ke dalam kurikulum pembelajaran di sekolah merupakan salah satu cara yang paling efektif untuk melestarikan permainan tersebut. Dengan cara ini, guru akan mengajari murid cara memainkan permainan tersebut dan siswa akan lebih mengenal keberadaan permainan Tradisional Betawi. Oleh karena itu, siswa dapat lebih familiar dengan permainan tradisional Betawi. Dengan demikian, ide ini bisa memperlambat kepunahan permainan tradisional Betawi seperti Slepitan, Ular Naga, dan Balap Karung yang sedang berlangsung saat ini. Seperangkat pedoman permainan yang lengkap dapat menopang eksistensi permainan tradisional Betawi bagi generasi muda Indonesia. Dengan mempertimbangkan metode pelestarian yang baru, para desainer mencoba mendefinisikan aspek visual yang dapat digunakan untuk menggambarkan budaya Betawi secara implisit.

### 3.1 Warna dan Bentuk

Penyelidikan unsur dasar desain grafis, meliputi warna dan bentuk dimulai.

#### 3.1.1 Warna

Kelompok etnis yang berbeda memiliki skema warna orisinal yang berbeda pula. Hal ini dapat dipengaruhi oleh lingkungan dan latar belakang budaya mereka. Budaya Betawi memiliki warna dominan otentiknya [15]. Warna dari budaya Betawi didominasi oleh kombinasi warna yang cerah dan warna-warni. Warna tersebut dapat diartikan sebagai warna yang hidup, energik, dan menyenangkan [15] [16]. Menariknya, budaya Betawi terinspirasi untuk mengkodifikasikan warna sesuai dengan

lingkungannya; misalnya kuning menjadi kunyit, merah menjadi darah, hijau menjadi lumut [15], dll. Di bawah ini adalah daftar warna Betawi asli beserta filosofinya:



Gambar 2. Warna Betawi  
(Sumber: Damba Permatasakti and Afifah Salsabila, 2022)

1. Coklat atau kopi memainkan peran penting dalam budaya Betawi. Coklat adalah warna utama Betawi karena filosofi tanah: "manusia dan kehidupan muncul dari tanah, naik di atas tanah, dan kembali ke tanah".
2. Biru atau laut adalah warna penting lainnya dalam skema warna Betawi. Warna ini menggambarkan kebebasan.
3. Merah atau darah, sering dijumpai pada ikon budaya Betawi, Ondel-Ondel (Topeng Betawi). Warna ini mewakili keseimbangan dan feminitas.
4. Kuning atau Kunyit adalah warna keagungan budaya Betawi karena dianggap sebagai warna penguasa.
5. Hijau atau lumut melambangkan kesuburan.

#### 3.1.2 Bentuk

Selain corak warna di atas, budaya Betawi memiliki bentuk unik yang menjadi ciri khas visual etnis ini. Segitiga adalah bentuk yang sangat penting bagi budaya Betawi. Bentuknya yang tajam dan bersudut ini dikenal dengan nama *Gigi Balang*.



Gambar 3. *Gigi Balang* (Sumber: <https://merahputih.com/post/read/gigi-balang-ornamen-khas-betawi-yang-sarat-makna>)

Menurut Yahya, *Gigi Balang* dianggap sebagai bentuk yang sakral karena secara visual menggambarkan pengertian aspek hubungan mikro dan makro yang berkaitan dengan interaksi antara manusia, alam, dan Tuhan. Itu dilambangkan sebagai gagah, kokoh, dan berwibawa [17]. Hal ini banyak ditemukan pada arsitektur Betawi. Segelintir informasi terkait corak warna khas dan bentuk khas budaya Betawi ini akan dikembangkan lebih lanjut dalam masa percobaan dan diterapkan dalam hasil penelitian ini.

Sepanjang proses ideasi, desainer menjadikan data yang telah dikumpulkan menjadi batu loncatan untuk memulai sesi brainstorming. Banyak ide-ide baik yang tercetus selama proses ini. Setiap kata kunci yang ditemukan berkembang menjadi lebih detil dan kami membuat daftar ide yang berpotensi untuk mencapai tujuan utama dari penelitian ini [6]. Desainer juga telah membuat daftar medium desain grafis yang sesuai dengan target pasar.

### 3.2 Analisa S.W.O.T

Dengan menggunakan analisis *S.W.O.T*, desainer telah mempersempit ide-ide yang tertera pada daftar menjadi satu konsep. Berikut adalah hasil analisa *S.W.O.T* yang membantu desainer untuk menentukan medium fisik hasil akhir dari penelitian ini;

#### 1. *Strength* / Kekuatan:

- Buku adalah karya seni desain grafis yang paling mudah diakses oleh semua orang kalangan sosial.

- Desain ilustrasi (gaya kartun) adalah pendekatan yang berhasil untuk menarik perhatian anak.
- Tidak memerlukan perangkat *digital*
- Pendekatan infografis membantu membentuk jalan cerita.
- Gaya infografis diterapkan untuk memandu pembaca tentang cara memainkan *game*, membuat informasi menjadi jelas dan lebih cepat dicerna.
- Desain karakter

#### 2. *Weakness* / Kelemahan

- Siswa sering mempersepsikan buku sebagai media yang sudah ketinggalan zaman.
- Jumlah jenis permainan tradisional Betawi yang akan tersedia dalam buku terbatas dalam rangka menjaga bobot buku karena buku ini diciptakan untuk siswa muda.

#### 3. *Opportunity* / Peluang

- Membuat buku permainan tradisional Indonesia ini menjadi seri yang dapat dikumpulkan dengan meliputi permainan lain dari daerah lain.

#### 4. *Threat* / Ancaman

- Media digital yang canggih serta melibatkan Interaktivitas visual yang mengikuti perkembangan teknologi.

### 3.3 Gaya Infografis

Pada tahap eksperimen, perancang menggabungkan teknik desain Ilustrasi dengan teori infografis proses karena ketika pengetahuan diberikan secara visual, kemampuan seseorang untuk menghafalnya dengan cepat meningkat secara drastis dan menjadi lebih efisien [18]. Menurut Dur, secara signifikan lebih efektif daripada memproses informasi dalam bentuk tertulis atau lisan [19]. Teknik infografis menunjukkan pendekatan paling kontemporer untuk mengelaborasi informasi berbasis konten dan ideal untuk berbagai aplikasi media. Sedangkan, teknik desain ilustrasi diterapkan untuk memberikan tema yang koheren yang menarik minat anak dan memberikan informasi visual yang jelas mengenai jenis peralatan yang digunakan dan persyaratan permainan. Ilustrasi dari data visual seperti grafik, cerita, dan visualisasi dibuat dari narasi tertulis. Menurut Naparin dan Saad, *Picture Superiority Effect*

menyebabkan penonton berhasil mengingat kembali informasi berbasis visual [20]. Hal ini dapat terjadi ketika informasi disediakan dengan elemen visual yang berbasis ilustrasi. Gaya infografis berbasis ilustrasi semakin populer karena memungkinkan penyederhanaan konten yang kompleks serta materi yang eksplisit [19] [20] Heer, Bostock, and Ogievetsky mengatakan ada beberapa keuntungan menggunakan infografis berbasis ilustrasi yaitu sebagai alat bantu instruksional [21]. Infografis yang digunakan dalam penelitian ini adalah infografis proses. Teori infografis proses membantu mendemonstrasikan alur permainan dan memberikan panduan visual dalam bentuk ilustrasi secara langkah demi langkah untuk pembaca dengan memanfaatkan angka dan garis [22]. Ini akan meningkatkan pemahaman audiens, kemampuan untuk mengasimilasi pengetahuan lebih cepat, dan menjadikan informasi sebagai memori abadi [18]–[20]. Dapat disimpulkan bahwa buku bergaya Infografis berbasis ilustrasi adalah pilihan terbaik sebagai media dari penelitian ini.

### 3.4 Desain Karakter

Desainer menciptakan karakter manusia berdasarkan ciri fisik anak Indonesia, yaitu; rambut berwarna gelap, warna kulit yang beragam dari warna coklat tua, sawo matang, serta kuning langsung, dan menggunakan nama-nama khas Indonesia. Karakter seperti ini akan membuat ikatan emosional dengan pembaca karena mereka memiliki penampilan yang mirip [23] [25], dan kehadiran karakter ini akan membantu siswa dalam mengikuti jalan cerita. Oleh karena itu, buku ini memperkenalkan tiga karakter. Kami menamainya dengan nama umum Indonesia yang mudah diucapkan.



Gambar 4. Ilustrasi Karakter , (Dari kiri ke kanan) Doel, Lala and Nando (Sumber: Damba Permatasakti dan Afifah Salsabila, 2022)

### 3.5 Hasil

Oleh karena itu, menggabungkan dua teknik utama ini dengan data yang dikumpulkan dari periode interpretasi diperkirakan cukup mendidik dan mendorong siswa muda untuk memainkan permainan tradisional.



Gambar 5. Book Cover (Sumber: Damba Permatasakti dan Afifah Salsabila, 2022)



Gambar 6. Book Spread (Sumber: Damba Permatasakti dan Afifah Salsabila, 2022)

Buku prototipe dibuat untuk diuji ke target pasar utama kami. Lima siswa, dengan rentang usia enam hingga sembilan tahun, adalah siswa kelas 1 hingga kelas 3 yang bersekolah di

berbagai sekolah dasar di Jakarta. Mereka diundang untuk menguji buku tersebut dan diminta untuk memberikan pendapat mereka tentang buku tersebut [6]. Berdasarkan pengalaman mereka sebelumnya, mereka mengaku jika sebuah buku tidak memiliki gambar, mereka akan mengalami kesulitan untuk memahaminya. Dengan demikian, buku infografis bergambar lengkap dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang permainan tradisional Betawi [26]. Keunggulan dari infografis proses yang kami terapkan pada buku diakui dapat mempermudah pemahaman selama uji coba prototipe berlangsung. Petunjuk langkah demi langkah yang didukung dengan angka dan garis membantu mereka memahami dan mengingat permainan lebih cepat. Jadi, meskipun mereka tidak terlalu familiar dengan permainan tersebut, mereka tetap dapat memainkannya secara benar dengan mengikuti instruksi visual dan membaca teksnya. Mereka semua terkesan dengan palet warna yang ceria. Mereka sangat menyukai karakter yang dibuat. Mereka mengatakan bahwa tiga karakter tersebut memiliki kemiripan fisik dengan mereka ataupun teman mereka. Saat membaca buku prototipe, siswa yang diwawancarai penasaran untuk mengetahui *game* tradisional Betawi di halaman selanjutnya yang diperkenalkan oleh ketiga karakter tersebut. Namun, mereka menyebutkan bahwa beberapa teks dianggap terlalu panjang dan meminta desainer untuk dipersingkat teksnya. Setelah siswa selesai meninjau aspek visual dari buku kami, mereka berinisiatif untuk mencoba bermain *game* bersama-sama. Kami mengamati bahwa mereka mempelajari permainan bersama, mengikuti langkah demi langkah sambil melatih keterampilan koordinasi, keterampilan motorik, dan keterampilan sosial mereka. Permainanpun diakhiri dengan senyum lebar dari mereka.

#### **4. KESIMPULAN**

Metode design thinking oleh IDEO dan Stanford d. School membantu peneliti dalam melakukan penelitian ini secara sistematis dan terperinci. Buku yang dihasilkan dari penelitian ini memiliki peran yang penting dalam pelestarian permainan tradisional Betawi yang sebelumnya hanya dipertahankan melalui metode word-of-mouth secara turun-temurun. Dengan adanya buku ini, informasi tentang instruksi

permainan, cara membuat alat bantu permainan, dan aturan permainan terdokumentasikan dengan jelas melalui gaya infografis berbasis ilustrasi. Hal ini memungkinkan semua kebutuhan permainan tervisualisasikan dan tercatat secara lengkap. Sebagai hasilnya, buku ini menjadi acuan dan metode baru dalam pelestarian permainan tradisional Betawi. Melalui pengamatan selama masa uji coba, buku ini terbukti efektif dalam mendidik dan mengajak anak-anak untuk bermain permainan tradisional. Siswa yang memberikan ulasan tentang buku tersebut merasa terbantu dengan implementasi gaya infografis berbasis ilustrasi karena dapat meningkatkan konsentrasi, pemahaman, dan ketertarikan [25] mereka dalam memainkan permainan tradisional Betawi yang baru dipelajari [26]. Mereka sangat antusias [26] untuk menelaah buku kami dan memainkan permainan tradisional Betawi sembari mengasah kemampuan intrapersonal serta motorik mereka melalui jenis permainan yang mereka pilih bersama. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa buku ini adalah media yang lebih efektif dalam pelestarian permainan tradisional Betawi. Dengan memilih buku sebagai media pelestarian permainan tradisional Betawi, anak-anak akan mudah mengakses informasi ini tanpa menggunakan perangkat tambahan apapun. Sehingga permainan tradisional Betawi dapat lebih mudah untuk dimainkan dan dilestarikan oleh berbagai kalangan generasi muda Indonesia.

#### **PERNYATAAN PENGHARGAAN**

Pertama kami ucapkan terima kasih kepada seluruh narasumber yang telah memberi bantuan moril dan mensupport kegiatan penelitian ini hingga selesai. Kedua kami ucapkan terima kasih kepada Dr. Mita Purbasari atas bimbingan serta arahan dalam pelaksanaan penelitian ini. Bapak Yahya Andi Saputra selaku pakar budaya Betawiyang telah bersedia kami wawancarai untuk kelengkapan buku ini, ketiga kami ucapkan terima kasih pada seluruh pihak yang telah membantu terciptanya buku ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Raenputra, "Pancasila dan Semangat Multikulturalisme," *UNAIR NEWS*, Jun. 07, 2019.
- [2] D. Garjito, "5 Contoh Keragaman Budaya Di Indonesia," Aug. 16, 2021.
- [3] I. H. Misbach, "Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbangkan Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa," 2006.
- [4] Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda Regional II Jayagiri, "Model Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional," Bandung, 2006.
- [5] M. J. Madda, "How to Bring Design Thinking to Your School for Free (Without Hiring a Fancy Consultant)," Jul. 27, 2015.
- [6] R. F. Dam, "The 5 Stages in the Design Thinking Process," *International Design Foundation*, Jun. 2022.
- [7] P. Suneja, "Emphasizing The Relevance Of Design Interpretation," *India Architecture News*, Jun. 2018.
- [8] R. F. Dam and T. Y. Siang, "What is Ideation – and How to Prepare for Ideation Sessions," *Interaction-design.org*, Dec. 2021.
- [9] S. Kerosky, "Design Thinking: Trying Experiments to Implement Ideas," *Coraggiogroup*.
- [10] Open Business Council, "6 Important Benefits of Using Product Testing Before Your Launch," *Business Resources*, Sep. 2022.
- [11] G. M. Anggita, S. B. Mukarromahb, and M. A. Ali, "Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa," *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, vol. 3, no. 2, p. 55, 2018, doi: <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>.
- [12] R. Asfina, R. Ovilia, J. Semarang No, K. Lowokwaru, K. Malang, and J. Timur, "Be Proud Of Indonesian Cultural Heritage Richness And Be Alert Of Its Preservation Efforts In The Global World," no. 2, 2016, [Online]. Available: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/humanus/index>
- [13] S. Afrianur, "ANALISIS NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN," Jakarta, 2015.
- [14] M. Ali *et al.*, "Betawi Traditional Games To Develop Children's Social Skills," vol. 6, no. 2, pp. 151–161, 2021.
- [15] M. Purbasari, M. D. Marianto, and M. A. Burhan, "The dynamic of Betawi in colors," *Mudra: Jurnal Seni Budaya*, vol. 31, Sep. 2016, doi: <https://doi.org/10.31091/mudra.v31i3.59>.
- [16] S. Kobayashi, K. Ogata, and L. Lowitz, *Colorist: A Practical Handbook for Personal and Professional Use*. 1999.
- [17] P. Suryo, "Gigi Balang, Ornamen Khas Betawi yang Sarat Makna," Aug. 02, 2022.
- [18] Myra Thiessen and Mary C. Dyson, "Clearer and better: Preferences of children with reading difficulties for the typography and illustration in literacy materials," *The International Journal of Learning: Annual Review*, vol. 16, no. 12, pp. 365–384, Mar. 2010.
- [19] B. İ. Dur, "Data Visualization and Infographics In Visual Communication Design Education at The Age of Information," *Journal of Arts and Humanities*, vol. 3, no. 5, pp. 39–50, May 2014.
- [20] H. Naparın and A. Binti Saad, "Infographics in Education : Review on Infographics Design," *The International journal of Multimedia & Its Applications*, vol. 9, no. 4/5/6, pp. 15–24, Dec. 2017, doi: [10.5121/ijma.2017.9602](https://doi.org/10.5121/ijma.2017.9602).
- [21] J. Heer, M. Bostock, and V. Ogievetsky, "A tour through the visualization zoo," *Commun ACM*, vol. 53, no. 6, 2010, doi: <https://doi.org/10.1145/1743546.1743567>.
- [22] V. Agrawal, "The Seven Different Types of Infographics and When to Use Them," Sep. 2022.

- [23] H. Kuntjara and B. Almanfaluthi, "Character Design in Games Analysis of Character Design Theory."
- [24] M. Masnuna and N. Qonita, "Design of Assertive Communication Illustration Book as an Educational Media," *Jurnal Bahasa Rupa*, vol. 6, no. 1, pp. 1–10, Oct. 2022, doi: [10.31598/bahasarupa.v6i1.868](https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v6i1.868).
- [25] N. Lestari, N. Santosa, and A. Suharno, "Peran Ilustrasi Bertema Indonesia pada Produk Minuman Terhadap Respon Emosi Konsumen" *Jurnal Bahasa Rupa*, vol. 6, no. 1, pp. 1–10, Oct. 2022, doi: <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v6i1.972>
- [26] M. E. Prasetyo and R. Manuela, "Jurnal Bahasa Rupa | 198 Perancangan Buku Cerita Bergambar 'Mengenal Zaman Neolitikum' Untuk Anak Usia 5-8 Tahun", [Online]. Available: <https://bit.ly/jurnalbahasarupa>