

MEDIA BUKU ILUSTRASI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAKDI INDONESIA

Mutiara Azmi¹, Carolus Astabrata²

^{1,2} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Pradita University, Scientia Business Park, Jl. Gading Serpong Boulevard No.1 Tower 1, Curug Sangereng, Kec. Klp. Dua, Kabupaten Tangerang, Banten 15810
Email korespondensi: mutiara.azmi@student.pradita.ac.id¹
Email : astabrata@student.pradita.ac.id

Received: 16 September 2025

Revised: 12 Desember 2025

Accepted: 17 Desember 2025

Abstract: *The traditional game of congklak, which has existed for generations, is an important part of Indonesia's cultural heritage that must be preserved, despite the dominance of digital games today. The aim of this study is to create an illustrated book using pop-up techniques with congklak as its central theme. This book serves as an interactive and enjoyable educational medium. The research method employed is a qualitative approach, including observation of pop-up books, interviews with cultural preservationists and pop-up book illustrators, as well as a literature review of congklak variations from different regions of Indonesia. The book aims to introduce children to the diversity of congklak games across the country, explain how the game is played, and encourage them to understand the positive values embedded in the game. Through a visually engaging approach, featuring bright colors, simple character designs, and child-friendly fonts, this book functions not only as a source of entertainment but also as a cultural preservation tool. It helps shape children's character through the values of sportsmanship, togetherness, and honesty found in the game of congklak. It is hoped that this pop-up book will serve as a starting point for cultural preservation in a more modern and educational way.*

Keywords: *congklak, pop-up book, interactive, educative, Indonesia*

Abstrak: Permainan *congklak* yang telah ada sejak lama merupakan bagian dari warisan budaya Indonesia yang perlu dijaga, meskipun banyaknya permainan digital yang mendominasi saat ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah buku ilustrasi dengan menggunakan teknik *pop-up* yang mengangkat tema *congklak*, buku ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, dengan observasi mengenai buku *pop-up*, wawancara dengan pelestari budaya dan ilustrator buku *pop-up*, serta studi pustaka terhadap variasi *congklak* dari berbagai daerah di Indonesia. Buku ini bertujuan untuk memperkenalkan anak-anak pada keragaman *congklak* dari berbagai daerah di Indonesia, cara bermainnya, serta mengajak mereka memahami nilai-nilai positif dari permainan *congklak*. Dengan pendekatan visual yang menarik, penggunaan warna-warna cerah, desain karakter yang sederhana, serta jenis huruf yang ramah untuk anak-anak. Buku ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pelestarian budaya sekaligus membantu membentuk karakter anak melalui nilai-nilai sportivitas, kebersamaan, dan kejujuran yang ada di dalam permainan *congklak*. Diharapkan buku *pop-up* ini menjadi langkah awal dalam pelestarian budaya dengan cara yang lebih modern dan edukatif.

Kata kunci: *congklak, buku pop-up, interaktif, edukatif, Indonesia*

PENDAHULUAN

Sebagai negara dengan keberagaman budaya yang luar biasa, Indonesia memiliki berbagai elemen budaya yang merefleksikan sejarah panjangnya. Indonesia memiliki warisan budaya yang sangat kaya, yang mencakup berbagai aspek seperti tari tradisional, pakaian adat, rumah adat, bahasa daerah, serta permainan tradisional (Handayani dkk., 2021:2). Setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional atau permainan rakyat yang unik. Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang harus dijaga dan dilindungi oleh generasi bangsa Indonesia. Tidak hanya anak-anak yang menikmati permainan ini, tapi juga sebagai sarana untuk memperkuat ikatan antar-generasi dan antar-suku. Sebagian permainan tradisional Indonesia telah ada selama berabad-abad dan tetap dilestarikan, hingga saat ini menjadi tanda pengenal budaya yang unik (Muslih dkk., 2021:56). Permainan Tradisional memiliki berbagai manfaat bagi perkembangan anak, termasuk dalam aspek kognitif, sosial, emosional, dan moral (Asep, t.t, 2022:7). permainan ini mengandung nilai budaya, permainan tradisional ini lebih dari sekadar aktivitas bermain biasa. Permainan tradisional tidak hanya berperan sebagai sumber kesenangan bagi anak-anak, tetapi juga merupakan bagian dari tradisi budaya yang telah diwariskan dari generasi ke generasi oleh leluhur bangsa Indonesia (Purnasari dkk., 2024:33). Melalui berbagai permainan ini, nilai-nilai sosial seperti kerjasama, ketekunan, serta kearifan lokal turut ditanamkan yang menjadikannya bukan sekadar permainan, melainkan juga sarana edukasi dan pelestarian budaya yang sangat bermakna.

Salah satu permainan tradisional yang cukup dikenal di Indonesia adalah *congklak*. Kata "*congklak*" berasal dari kata kerja "*congklak-congklak*" atau "*di-congklak-kan*" yang berarti memindahkan atau membagikan biji-bijian dari satu lubang ke lubang lainnya. Permainan ini menggunakan biji-bijian sebagai medianya, contohnya adalah cangkak kerang (Afriansyah dkk., 2024:23). Biji *congklak* tersebut lalu dimasukkan ke dalam papan yang terbuat dari kayu. Permainan ini melibatkan dua orang pemain menggunakan papan yang memiliki 16 lubang. Lubang-lubang pada permainan *congklak* terdiri dari 14 lubang kecil dan 2 lubang besar yang dikenal sebagai lubang induk dan terdapat 7 biji kecil yang nantinya disebar ke dalam semua lubang kecuali lubang induk milik lawan. Setiap pemain memperoleh 7 lubang kecil yang berada di depannya dan 1 lubang induk yang berada di sebelah kiri pemain tersebut. Jumlah lubang di setiap *congklak* ini bervariasi, di beberapa daerah terdapat *congklak* dengan 14 lubang yang terdiri dari 12 lubang kecil dan 2 lubang induk. Permainan *congklak* memiliki berbagai istilah, yang menjadi Satu Jalan, Dua jalan, dan Iterasi. Satu Jalan mengartikan pemain mengambil seluruh biji *congklak* dari satu lubang kecil

yang dimilikinya, lalu menyebarkannya satu per satu ke setiap lubang, kecuali ke lubang induk milik lawan.

Proses ini hanya dilakukan satu kali hingga pemain tersebut tidak dapat lagi menyebarkan biji *congklak* karena biji *congklak* terakhir yang diambil jatuh ke dalam lubang yang kosong. Jika biji terakhir jatuh di salah satu lubang kecil milik pemain dan terdapat biji *congklak* di lubang kecil milik lawan, pemain tersebut berhak untuk mengambil semua biji *congklak* dari lubang tersebut, serta biji *congklak* milik lawannya, kemudian meletakkannya ke dalam lubang yang dimiliki pemain tersebut. Proses ini disebut Nembak. Apabila biji terakhir masuk ke lubang kecil yang dimilikinya atau milik lawan dan tidak ada lagi biji *congklak* yang tersedia, pemain harus menghentikan permainannya dan menyerahkan gilirannya kepada pemain berikutnya. Istilah Dua Jalan ini merujuk pada lubang kecil yang sudah mempunyai setidaknya 1 biji *congklak* sebelumnya. Hal ini serupa dengan Tiga Jalan, Empat Jalan, dan seterusnya. Jika biji terakhir masuk ke dalam lubang induk, pemain masih punya kesempatan untuk melanjutkan gilirannya dengan memilih salah satu lubang miliknya untuk menyebarkan biji *congklak*, hal ini dikenal sebagai Satu Iterasi. Satu Iterasi dapat menciptakan nama lain yang sebanding seperti Dua Iterasi, Tiga Iterasi, dan seterusnya. Keberhasilan dalam permainan *congklak* ini ditetapkan oleh banyaknya jumlah biji *congklak* yang berhasil dikumpulkan di dalam lubang induk (Utomo, 2017).

Setiap daerah di Indonesia memiliki variasi dalam metode permainannya, namun tujuan dari permainan tersebut tetap serupa, yaitu mengumpulkan biji sebanyak-banyaknya. *Congklak* adalah permainan tradisional kuno di Indonesia yang dikenal dengan berbagai sebutan nama (Permatasari & Wulansuci, 2025). Permainan ini dikenal memiliki nama yang berbeda-beda di setiap wilayah seperti, *Dhakon* dari Jawa, *Dentuman Lamban* dari Lampung, *Congkak* dari Sumatera Barat, *Jeplak* dari Kalimantan, *Mokaotan*, *Maggalenceng*, *Aggalacang*, dan *Nogarata* dari Sulawesi.

Dengan perkembangan teknologi dan transformasi dalam pola hidup masyarakat, banyak anak-anak beralih ke jenis permainan yang lebih modern, seperti *game online* yang bisa diakses melalui ponsel, laptop, dan komputer. Bahkan banyak anak-anak saat ini yang tidak menyadari bahwa Indonesia memiliki beragam permainan tradisional. Permainan tradisional jarang dimainkan oleh anak-anak saat ini bahkan peralatan untuk permainan tradisional tersebut juga sulit ditemukan di pasar tradisional maupun modern (Sesrita dkk., 2023). CNN Indonesia melaporkan bahwa Indonesia memiliki sekitar 2.600 jenis

permainan tradisional dan salah satunya adalah permainan *Congklak* (Matulesy et al., 2022:21).

Permainan *congklak* memiliki nilai penting untuk dipertahankan karena merupakan bagian dari warisan budaya yang telah diwariskan dari satu generasi ke generasi lainnya selain itu, *congklak* juga memiliki peran penting dalam pendidikan dan menjaga keberlanjutan budaya. Permainan ini bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga simbol identitas budaya yang harus dijaga demi generasi mendatang oleh karena itu, penulis membuat buku Ilustrasi *pop-up*, yang mengenalkan berbagai variasi *congklak*. *Pop-up book* merupakan jenis buku yang memiliki elemen tiga dimensi yang muncul atau terangkat saat halaman dibuka. *Pop-up book* memiliki elemen yang dapat bergerak, serta menawarkan pengalaman visual cerita yang lebih menarik, dimulai dari ilustrasi yang bergerak ketika halaman buku dibuka (Nengsi dkk., 2020:55). Elemen-elemen tersebut bisa berupa gambar, objek, atau karakter yang dibuat dengan teknik melipat, memotong, atau menyusun kertas sehingga menciptakan efek visual yang menarik dan interaktif. Buku ini memadukan elemen visual yang interaktif untuk menyampaikan sejarah *congklak* dengan cara yang lebih menarik dan hidup kepada para pembaca.

Pendekatan ilustrasi pada buku anak, memiliki daya tarik visual yang dapat menarik minat dan memudahkan anak-anak dalam memahami alur cerita selain itu, ilustrasi juga dapat memperjelas informasi yang ingin disampaikan sehingga, anak-anak dapat lebih mudah mengingatnya. Buku ilustrasi adalah bentuk literatur yang menarik, khususnya untuk anak-anak yang mulai memasuki masa remaja, karena buku ini menyajikan ilustrasi serta menghadirkan alur cerita, tokoh, dan tema yang memikat, hal ini dapat meningkatkan pengalaman estetika dan kemampuan membaca anak (Fachrizal dkk., 2023:8). Melalui buku ilustrasi *pop-up* ini, diharapkan anak-anak dapat memahami pentingnya permainan tradisional serta, mengenal berbagai variasi dari permainan *congklak*, mulai dari yang mudah hingga yang kompleks, dan mempelajari perbedaan aturan bermain yang mencerminkan nilai-nilai lokal. Buku ilustrasi ini diharapkan dapat menjadi salah satu sarana pelestarian budaya yang efektif dan dapat menarik minat anak-anak untuk lebih mencintai permainan tradisional Indonesia.

METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan cara yang mengutamakan penjelasan fenomena sosial, umumnya digunakan untuk wawancara, observasi partisipatif, dan studi kasus (Nilasari dkk., 2025:5). Pendekatan kualitatif dalam penelitian umumnya melakukan analisis untuk memperoleh pemahaman mengenai

pengalaman, sudut pandang, serta perilaku individu atau kelompok dalam situasi tertentu.

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Secara singkat, teknik pengumpulan data meliputi observasi yakni pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap objek atau fenomena yang diteliti untuk memahami kondisi nyata di lapangan. Selanjutnya, wawancara yakni teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada narasumber guna memperoleh informasi yang mendalam. Studi pustaka juga dilakukan untuk mengumpulkan data melalui sumber tertulis seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dan dokumen terkait sebagai landasan teoritis penelitian. Terakhir yakni dokumentasi pengumpulan data berupa arsip, foto, video, atau catatan tertulis yang mendukung dan memperkuat hasil penelitian.

Penelitian ini akan mengumpulkan data melalui wawancara dengan Mohamad Zaini Alif, seorang seniman dan pelestarian budaya dalam menghidupkan kembali permainan tradisional Indonesia dan mendapatkan beberapa penghargaan seperti *Culturepreneur* Indonesia dari Yayasan Meener tahun 2014, *Ashoka Fellow* dari Ashoka, Amerika Serikat tahun 2015, dan Satyalancana Karya Satya X Tahun dari President Republik Indonesia tahun 2023. Saat ini menjabat sebagai dosen dan Lektor Kepala di Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung, serta aktif sebagai Ketua Umum Komite Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional Indonesia (KPOTI) sekaligus pendiri Komunitas Hong. Peneliti juga akan mewawancarai dua ilustrator *pop-up book*, yaitu Arya Widyantoro, ilustrator buku "Ulul Azmi" dan Alif Mustofa, ilustrator buku "Pop-Up Dino 123". Proses perancangan buku ilustrasi ini akan melibatkan beberapa tahapan, dimulai dengan observasi terhadap buku *pop-up* "Graham Bell", melakukan wawancara mengenai permainan *congklak* serta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya, merancang konsep, dan menciptakan ilustrasi yang menarik. Penelitian ini juga akan menggunakan metode studi pustaka dalam menggali berbagai variasi permainan *congklak* dari berbagai daerah di Indonesia untuk menunjukkan keanekaragaman dan kekayaan budaya yang ada. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan budaya permainan *congklak* kepada generasi muda. Berikut gambar permainan *congklak*, lihat gambar 1.



Gambar 1 Permainan Tradisional *Congklak*
Sumber: Kompasiana.com

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Analisis *cover* buku *pop-up* Graham Bell

Cover depan buku menampilkan tokoh Graham Bell dalam gaya ilustrasi yang ekspresif. Judulnya ditulis dengan huruf besar dan menggunakan warna yang mencolok sehingga mudah dibaca. Logo *Pop-up Book*, label usia 4+, dan nama penulis juga diletakan dengan rapi. Logo *pop-up* yang ditampilkan di bagian depan meningkatkan daya tarik, memberikan kesan bahwa buku ini bersifat interaktif dan menyenangkan untuk dijelajahi.

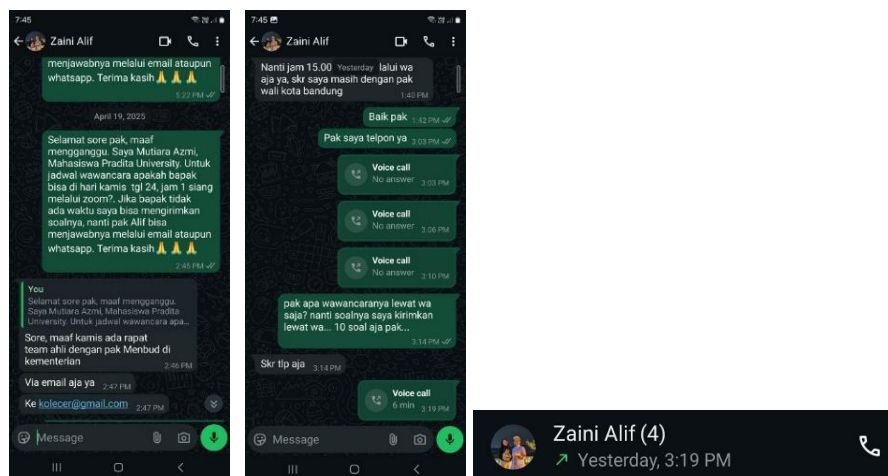
Di sisi lain, *cover* belakang buku memberikan informasi yang sangat berguna. Terdapat sipnosis yang menerangkan siapa Alexander Graham Bell, sekaligus mengajak pembaca untuk mengikuti perjalanannya. Gaya penulisan yang ramah, seperti "Yuk, simak kisahnya". Sangat sesuai dengan audiens anak-anak. Ilustrasi tambahan berupa lukisan Graham Bell saat menggunakan telepon juga menambahkan elemen edukatif. Namun, dari segi warna, latar belakang yang gelap pada kedua sisi *cover* memberikan kesan serius dan sedikit berbot untuk buku yang ditunjukan bagi anak-anak. Pemilihan warna yang lebih cerah dan hangat akan lebih cocok dengan karakter buku edukatif untuk anak-anak. Secara keseluruhan, *cover* buku ini sudah cukup berhasil menarik perhatian dan menyampaikan cerita secara menyenangkan, untuk lebih jelas lihat gambar 2.



Gambar 2 Buku *Pop-up* Graham Bell
 sumber: Azmi, 2025

Hasil Analisis cover buku *pop-up* Graham Bell

Penulis melakukan wawancara kepada Mohamad Zaini Alif, Ketua Umum Komite Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional Indonesia (KPOTI) sekaligus pendiri Komunitas Hong. Penulis melakukan wawancara melalui *WhatsApp call* pada hari Senin, 28 April 2025 jam 3:19 siang, lihat gambar 3 untuk mengetahui hasil wawancara secara daring atau *online*.



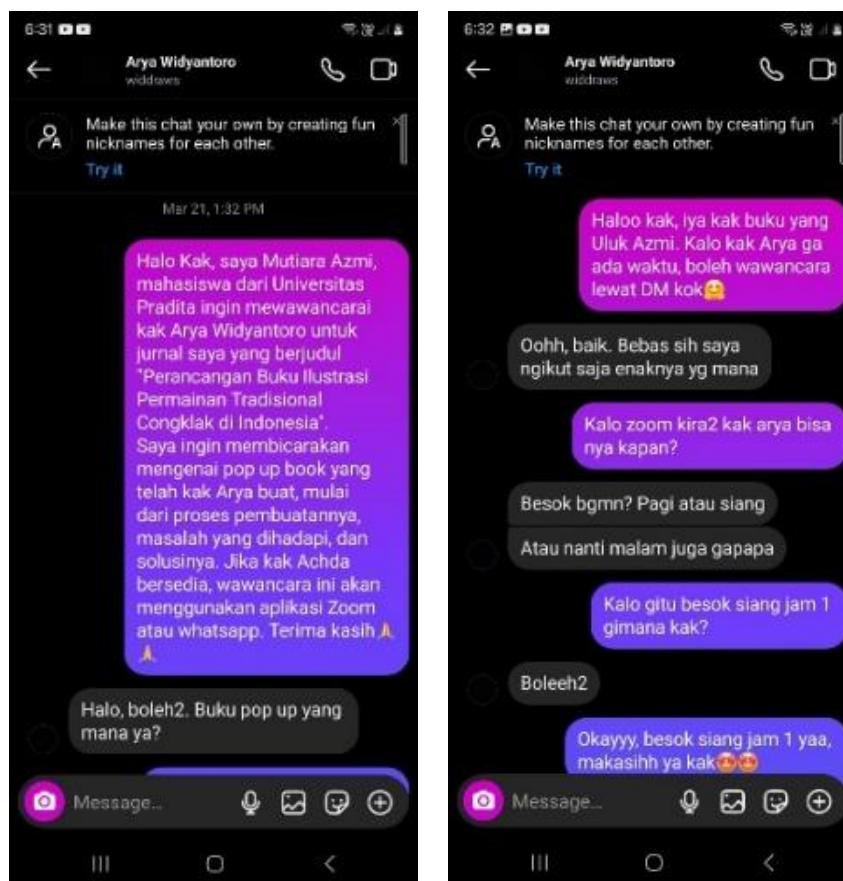
Gambar 3 Obrolan daring dengan Mohamad Zaini Alif
 sumber: Azmi, 2025

Menurut Pak Zaini Alif hasil wawancara pada gambar 3 di atas menjelaskan bahwa *congklak* mengajarkan pentingnya berbagi, bukan hanya menabung, dengan prinsip saling membantu agar semua orang dapat terpenuhi kebutuhannya. Permainan ini juga berfungsi sebagai sarana untuk berinteraksi sosial di dalam keluarga dan lingkungan sekitar. Namun, ditengah pengaruh teknologi saat ini, kelangsungan permainan tradisional seperti *congklak* sangat

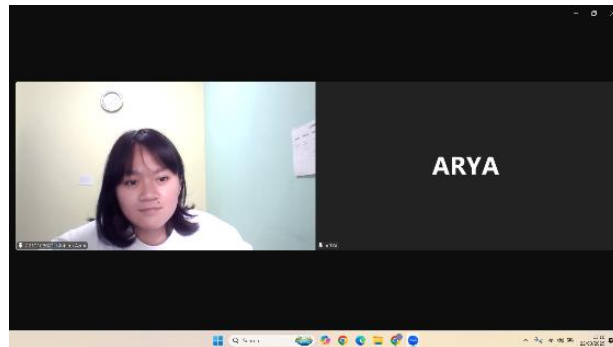
bergantung pada terobosan baru dalam metode pembelajaran. Salah satu langkah adaptasi yang dilakukan adalah pengembangan versi digital *congklak* yang pernah mengikuti lomba tingkat nasional selama masa pandemi. Untuk mengenalkan *congklak* kepada anak-anak, diperlukan pendekatan inovatif seperti buku yang interaktif dan berbentuk permainan, mengingat rendahnya ketertarikan membaca di kalangan anak-anak Indonesia. Dengan desain yang menarik dan bertahap, diharapkan permainan tradisional ini dapat terus menjadi relevan dan memperkuat interaksi sosial di zaman modern.

Hasil Wawancara Arya Widyantoro

Penulis melakukan wawancara kepada Arya Widyantoro, seorang ilustrator *pop-up book*. Penulis melakukan wawancara melalui *video call Zoom* pada hari Sabtu, 22 Maret 2025 jam 1 siang, lihat gambar 4 dan gambar 5 di bawah.



Gambar 4 Obrolan daring dengan Arya Widyantoro
Sumber: Azmi, 2025



Gambar 5 Wawancara dengan Arya Widyantoro
Sumber: Azmi, 2025

Menurut Pak Arya, langkah pertama dalam menciptakan *pop-up book* adalah menyusun naskah untuk memahami alur cerita dan isi setiap halaman. Setelah naskah selesai, buat *prototipe pop-up* sederhana dengan sketsa untuk memahami teknik lipatan kertas dan memastikan desainnya dapat dicetak dengan baik. Ilustrasi kemudian digambar sesuai dengan panduan yang telah dibuat agar tidak terpotong ketika dicetak.

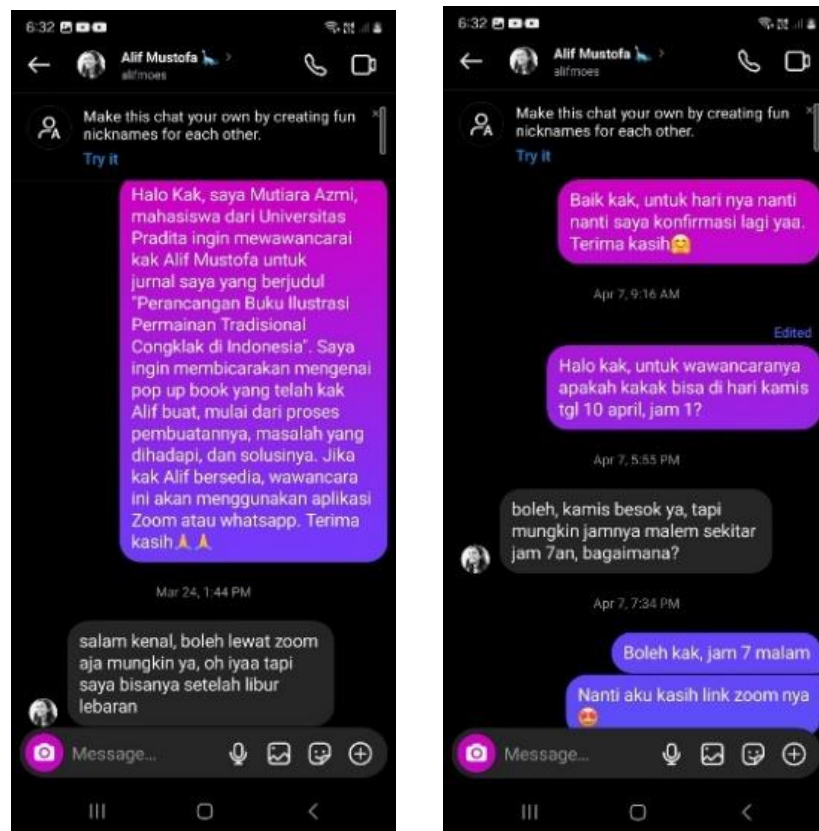
Ukuran buku mempengaruhi elemen *pop-up* dari segi estetika. Buku yang terlalu kecil akan mengurangi kesan tiga dimensi saat halaman dibuka, sedangkan yang terlalu besar membuatnya sulit untuk digunakan. Kualitas kertas juga memiliki peran penting, kertas yang terlalu tipis tidak dapat menopang elemen *pop-up* dengan baik, sementara yang terlalu tebal bisa mengganggu mekanisme pelipatan.

Penggunaan warna pada *pop-up book* umumnya cerah, pastel, dan menarik agar disukai anak-anak serta orang tua. Untuk tipografi, desain yang umum digunakan adalah *font* yang tebal, besar, bulat, dan lucu agar mudah dibaca dan enak dipandang.

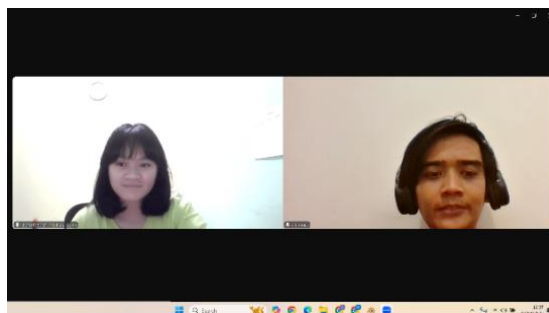
Ketika merancang elemen *pop-up*, penting untuk memperhatikan area ilustrasi dan teks supaya tidak saling mengganggu harus. Jika terdapat kendala, penyesuaian akan dilakukan pada tahap akhir. Kombinasi desain *pop-up* yang menarik dan ilustrasi yang cerah serta karakter yang sederhana akan membuat buku ini lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak.

Hasil Wawancara Alif Mustofa

Penulis melakukan wawancara kepada Alif Mustofa, ilustrator *pop-up book*. Penulis melakukan wawancara melalui *video call Zoom* pada hari Kamis, 10 April 2025 jam 7 malam.



Gambar 6 Obrolan daring dengan Alif Mustofa
sumber: Azmi, 2025



Gambar 7 Wawancara dengan Alif Mustofa
sumber: Azmi, 2025

Menurut Bapak Alif, tahap awal yang umumnya dilakukan adalah merancang mekanisme *pop-up* terlebih dahulu. Mekanisme ini diuji dengan menggunakan prototipe sebelum ditentukan ukuran akhir bukunya ditetapkan. Setelah mekanisme dinilai sesuai kemudian, melanjutkan ke proses pembuatan ilustrasi. Ukuran buku berperan penting dalam menentukan jenis kertas yang akan digunakan, buku berukuran besar memerlukan kertas yang lebih tebal

supaya kokoh, sedangkan buku yang berukuran lebih kecil dapat menggunakan kertas yang lebih tipis. Semakin tebal kertas, semakin sulit buku untuk menutup dengan baik, terutama jika buku memiliki banyak lapisan *pop-up*. Dari sudut pandang visual, tidak ada aturan khusus mengenai warna dalam *pop-up book*, namun disarankan untuk anak-anak menggunakan warna-warna cerah agar terlihat lebih menarik. Dalam pemilihan jenis huruf, *font* yang digunakan sebaiknya berbentuk sederhana dan mudah dikenali anak-anak. Bapak Alif juga menyarankan agar cerita dalam buku anak-anak memiliki alur yang terstruktur, yaitu melibatkan masalah dan solusi yang jelas. Dalam penataan halama, *layout* disesuaikan dengan naskah terlebih dahulu, kemudian elemen *pop-up* dirancang agar seimbang dengan teks yang ada.

Gaya ilustrasi yang digunakan biasanya mengacu pada sumber inspirasi desain dari Negara Inggris dan Amerika Serikat, yang memiliki karakter lebih sederhana dan mudah diingat. Desain yang terlalu rumit memang bisa memberikan kesan menarik, namun membawa risiko tinggi akan biaya cetak karena kerumitan pemotongan dan perakitan. Menurut Bapak Alif, tantangan terbesar dalam pembuatan *pop-up book* adalah biaya cetak yang tinggi oleh karena itu, penting untuk menyederhanakan desain tanpa mengurangi dampak visual, seperti memanfaatkan posisi elemen atau mekanisme fisik. Untuk menambah daya tarik, tambahkan elemen interaktif seperti karakter yang bisa dilepas atau bagian yang dapat digerakan, sehingga buku tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan, tetapi juga sebagai alat bermain yang menyenangkan bagi anak-anak.

Berbagai Macam *Congklak*

1. *Dhakon*

Dhakon adalah sebuah permainan tradisional yang berasal dari wilayah Jawa dan dikenal juga dengan nama lain *congklak*. Permainan ini dilakukan antara dua orang peserta dengan menggunakan sebuah papan yang mempunyai 14 lubang kecil dan 2 lubang induk. Masing-masing lubang kecil diisi dengan biji-bijian, seperti biji sawo atau kerikil, dan para pemain secara bergiliran mengambil biji dari lubang pada sisi mereka untuk kemudian membagikannya satu per satu ke lubang-lubang berikutnya. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengumpulkan sebanyak mungkin biji ke dalam lubang induk milik diri sendiri, lihat gambar 8.



Gambar 8 Anak kecil sedang memainkan *Dhakon*
Sumber: Pariwisataindonesia.id

2. *Dentuman Lamban*

Dentuman Lamban merupakan permainan tradisional dari daerah Lampung yang namanya berasal dari suara "Dentuman" saat biji-biji dipindahkan secara cepat, serta istilah "Lamban" yang menggambarkan pergerakan yang lambat tetapi strategis. Dalam permainan ini, digunakan papan yang memiliki total 16 lubang, yang terdiri dari 14 lubang kecil yang saling berhadapan dan 2 lubang induk di setiap ujungnya. Setiap pemain memiliki 7 lubang kecil di sisi mereka serta satu lubang induk di sebelah kanan mereka, lihat gambar 9.



Gambar 9 *Dentuman Lamban*
Sumber: Budaya-Indonesia.org

3. *Nogarata*

Nogarata atau juga dikenal sebagai *Nogalasa Garata* atau *Galasa* merupakan salah satu permainan tradisional dari Suku Kaili di Sulawesi Tengah. Permainan ini dilakukan dengan cara memindahkan batu ke dalam lubang dan mengisinya dengan yang tersedia. Pemain yang berhasil mengumpulkan lebih banyak batu akan dinyatakan sebagai pemenang. Aktivitas ini biasanya diadakan saat ada peristiwa tertentu, terutama saat ada anggota keluarga yang meninggal, terutama di kalangan keluarga bangsawan. Permainan ini bertujuan untuk menghibur keluarga yang tengah berduka. Dengan adanya permainan ini, banyak anak perempuan berkumpul bersama, sehingga suasana duka menjadi tidak begitu terasa mencekam bagi keluarga yang berduka, lihat gambar 10



Gambar 10 *Nogarata*

sumber: Aturanpermainan.blogspot.com

4. *Congkak*

Congkak di Sumatera Barat merupakan salah satu variasi dari permainan tradisional yang berkembang dalam masyarakat Minangkabau. *Congkak* ini diwariskan secara turun-temurun dan umumnya dimainkan oleh anak perempuan, meskipun tidak menutup kemungkinan juga dimainkan oleh laki-laki. Permainan ini sering diadakan di dalam rumah atau di halaman, dan menjadi sarana hiburan saat waktu luang atau dalam rangka perayaan adat. Terkadang, permainan ini dijalankan dalam suasana musyawarah anak nagari. Permainan ini melibatkan dua orang pemain yang bertanding di atas papan kayu yang memiliki 14 lubang kecil dan 2 lubang induk serta menggunakan batu-batu kecil berwarna-warni. Untuk lebih jelas lihat gambar 11.



Gambar 11 Congkak
sumber: bjn.m.wiktionary.org

Hasil Perancangan

1. Karakter

Buku *pop-up* ini menampilkan ilustrasi dan karakter yang dirancang sesederhana mungkin agar mudah dikenali dan dipahami oleh anak-anak. Desain karakter menggunakan bentuk-bentuk dasar seperti bulat, kotak, atau segitiga dengan *outline* yang jelas. Ekspresi wajah yang lucu dan ceria juga berfungsi untuk menarik perhatian anak-anak dan mempermudah mereka dalam memahami emosi setiap karakter. Penulis memilih untuk menggunakan desain ilustrasi yang sederhana supaya anak-anak dapat dengan mudah mengenali dan memahami karakter serta cerita yang disajikan. Penggunaan Basic shape, membuat anak-anak lebih fokus pada cerita dan pesan yang ingin disampaikan tanpa terganggu oleh detail yang terlalu kompleks dan karakter yang sederhana dan ekspresif lebih mudah diingat oleh anak-anak, menjadikan buku ini lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan cerita, lihat gambar 12



Gambar 12 4 Karakter
sumber: Azmi, 2025

Karakter-karakter dalam cerita ini diciptakan untuk mencerminkan ciri-ciri alami anak-anak yang penuh warna dan unik. Mereka menampilkan beragam sifat yang sering terlihat dalam keseharian anak-anak seperti, cerdas, ceria, santai, dan aktif. Salah satu tokoh digambarkan sebagai seorang yang cerdas yang memiliki rasa ingin tahu dan tidak ragu untuk mencari penjelasan atas berbagai pertanyaan yang terlintas di benaknya. Dia cepat tanggap terhadap situasi, mampu mengembangkan rencana, dan sering kali menjadi sumber ide saat teman-temannya menghadapi kesulitan. Kecerdasannya mendorongnya untuk membagikan pengetahuannya dan mengajak teman-temannya berpikir bersama.

Di sisi lainnya, terdapat karakter yang bersifat ceria, bersemangat, dan suka menularkan energi positif. Ia sering menunjukkan antusiasme dalam setiap kegiatan dan memiliki bakat alami untuk menghangatkan, serta memotivasi rekan-rekannya untuk lebih percaya diri dan terbuka saat berinteraksi. Sementara itu, karakter yang bersifat santai hadir sebagai individu yang tenang dan mempertimbangkan segala hal. Ia tidak cepat mengambil keputusan dan lebih menikmati proses daripada hanya fokus kepada hasil akhirnya saja. Saat teman-temannya mengalami kesulitan, ketenangannya sangat membantu mengurangi ketegangan dan menciptakan suasana yang lebih menyenangkan. Ia menunjukkan betapa pentingnya berpikir dengan jelas dan menjaga keseimbangan emosi di berbagai kondisi. Karakter yang memiliki sifat aktif juga menambahkan nuansa dalam pertemanannya. Karakter yang aktif menunjukkan antusiasme yang tinggi untuk bergerak, bermain, dan mengeksplorasi hal-hal baru. Ia memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap dunia di sekitarnya dan menyukai petualangan. Sifatnya yang aktif sering kali membuat suasana menjadi lebih hidup, serta menjadi pendorong bagi terciptanya pengalaman-pengalaman momen menarik dengan kawan-kawannya.

Dengan cara penggambaran karakter seperti ini, cerita menjadi lebih akrab dan berhubungan dengan realitas anak-anak. Anak-anak yang membaca buku ini bisa melihat bagian dari diri mereka dalam setiap karakter, baik itu dalam pola pikir, reaksi, maupun interaksi. Selain berfungsi sebagai hiburan, cerita ini juga menciptakan kesempatan bagi pembaca untuk memahami dan menghargai keragaman sifat dan mengembangkan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tipografi

Font yang digunakan dalam buku ini dirancang agar mudah dibaca oleh anak-anak dengan pilihan *font* yang memiliki ciri *sans serif*, *bold*, dan *rounded*. Penulis memutuskan untuk menggunakan *Font* Catfiles sebagai *Heading Font* dan Quicksand sebagai *Body Font*. Pemilihan *font* yang *bold* dan berbentuk bulat dipilih karena tampilannya yang ramah dan menyenangkan, sesuai dengan suasana ceria dari ilustrasi yang dibuat. Desain huruf yang *rounded* memberikan kesan lembut, sehingga sangat cocok digunakan untuk buku anak-anak. Selain itu, elemen *Sans serif* yang digunakan membantu memperjelas bentuk huruf tanpa mengurangi keterbacaannya. Pemilihan tipografi ini juga mempertimbangkan jarak antar huruf yang ideal agar setiap kata dapat dibaca dengan jelas dan nyaman, terutama ketika diletakkan di dekat elemen *pop-up*. Kombinasi tersebut menghasilkan teks yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dalam menyampaikan cerita dengan jelas, lihat gambar 14.

CATFILES
A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Gambar 13 *Font* Catfiles
sumber: Azmi, 2025

Quicksand
A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Gambar 14 *Font* Quicksand
sumber: Azmi, 2025

3. Warna

Warna bukan hanya mampu menarik perhatian, tetapi juga memberikan kesan yang dapat menggambarkan karakter dan alur cerita tersebut. Setiap warna memiliki karakter dan sifat yang beragam. Dalam perancangan buku *pop-up* ini, pemilihan warna menjadi elemen penting untuk menciptakan suasana cerita. Penulis akan menggunakan warna biru, kuning, oren, dan merah. Warna biru melambangkan keharmonisan, kebersamaan, dan persatuan. Warna kuning melambangkan persahabatan, optimisme dan kehangatan sehingga menciptakan suasana ceria dan menyenangkan. Warna oren melambangkan petualangan, semangat, dan energik. Warna merah melambangkan keberanian, percaya diri, dan kegembiraan. Penulis juga menambahkan warna putih dan hitam untuk menyeimbangkan kontras dari empat warna utama. Warna putih digunakan sebagai latar untuk memberikan jeda visual agar elemen-elemen ilustrasi dapat terlihat lebih jelas. Warna hitam digunakan untuk memberikan penegasan pada elemen tertentu, dan meningkatkan keterbacaan teks. Melalui pemilihan warna tersebut dirancang agar harmonis dan saling melengkapi, menciptakan visual yang mengundang anak-anak untuk menikmati cerita dengan perasaan yang ceria, semangat, dan kebersamaan. Dengan perpaduan warna yang tepat, buku *pop-up* ini diharapkan dapat menghadirkan pengalaman membaca yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna, lihat gambar 15.

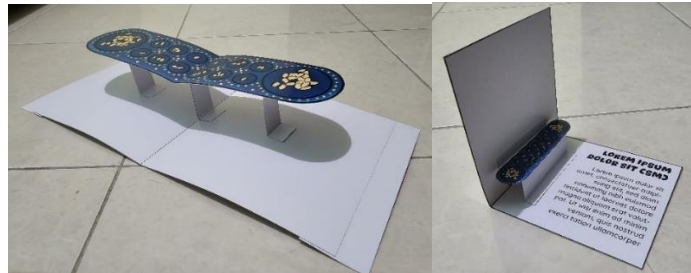


Gambar 15 *Color Palette*
sumber: Azmi, 2025

4. Layout

Layout buku *pop-up* untuk anak-anak di rancang dengan mempertimbangkan keseimbangan antara daya tarik visual dan kemudahan memahami cerita. Setiap halaman umumnya memiliki elemen *pop-up* yang muncul di tengah atau bagian tertentu, disertai teks pendek yang mudah dibaca dan ditempatkan secara strategis agar tidak mengganggu visual dari

pop-up yang terbuka. Warna-warna cerah, ilustrasi besar, dan font yang jelas digunakan untuk menarik perhatian serta membantu anak-anak dalam mengikuti alur cerita. Selain itu, ruang kosong di sekitar elemen *pop-up* juga sangat penting agar mekanisme lipatan berfungsi dengan baik dan tidak cepat rusak saat dibuka. *Layout* yang baik akan menciptakan pengalaman membaca yang lebih menyenangkan. Interaktif, dan edukatif.



Gambar 16 Prototipe Buku *Pop-up*
sumber: Azmi, 2025

5. Konten Buku

Buku pertama akan bertemakan "Berbagai macam Congklak di Indonesia" buku pop-up ini akan mengajak anak-anak untuk menjelajahi keragaman permainan congklak. Dimulai dengan penjelasan singkat mengenai congklak, disertai dengan pengenalan karakter. Halaman selanjutnya akan mengajak pembaca menjelajahi berbagai congklak yang berada di berbagai daerah di Indonesia. Meskipun nama dan bentuknya berbeda di setiap daerah, setiap variasi congklak memiliki nilai persatuan dan warisan budaya yang kaya. Di bagian penutup cerita, anak-anak akan diajak untuk berpartisipasi dalam permainan dan menghargai tradisi permainan Indonesia.

Buku kedua akan bertemakan "Cara bermain *Congklak*" pada tema kedua akan menjelaskan tata cara bermain *congklak* yang benar. Ceritakan dimulai dari pengenalan bahan ataupun alat yang digunakan hingga istilah-istilah strategi dalam bermain *congklak*. Menariknya, permainan *congklak* tidak selalu dimainkan dengan cara yang sama di setiap daerah memiliki perbedaan bermain, dikarenakan jumlah biji dan bentuk papan *congklak* yang berbeda.

Buku ketiga akan bertemakan "Nilai-nilai Permainan *Congklak*" pada tema ketiga akan mengajarkan bahwa *congklak* bukan hanya permainan seru, tetapi mengandung nilai-nilai yang baik. Saat bermain *congklak* kita akan belajar mengenai kesabaran, kejujuran dalam bermain, dan melatih kita untuk berpikir cermat dan menghitung dengan teliti. Bermain *congklak* juga

akan mempererat kebersamaan, karena kita dapat bermain dengan keluarga maupun teman-teman. Kita akan saling menghormati serta menerima kemenangan atau kekalahan dengan sikap yang baik. Dari permainan ini, kita dapat memahami bagaimana bersikap baik dalam kehidupan sehari-hari.

6. Hasil Akhir

Setelah menentukan tema dari tiga *pop-up book* tersebut, penulis merancang desain *cover* yang sesuai dengan tema yang telah ditetapkan. Di setiap halaman akan menghadirkan *pop-up* sehingga pembaca tidak merasa bosan saat membuka halaman baru. Pada *cover* buku terdapat judul "KLAK-KLAK-KLAK" yang menggambarkan bunyi dari biji *congklak* ketika diletakkan di dalam lubang. Desainnya didominasi oleh ilustrasi papan *congklak* berbahan kayu dan ada tangan yang sedang memindahkan biji *congklak* menambah kesan interaktif dan menghidupkan suasana permainan. Pemilihan judul dengan *font* tebal membuatnya terlihat mencolok dan mudah dibaca oleh anak-anak. Di bagian bawah, terdapat tulisan "Berbagai *congklak* di Indonesia" yang memberikan informasi singkat mengenai isi buku. Latar belakang berwarna biru muda memberikan kontras yang cukup dengan papan *congklak*, sehingga fokus tetap tertuju pada permainan. Secara keseluruhan, desain *cover* ini berhasil menciptakan kesan yang edukatif, menyenangkan, dan mengundang ketertarikan anak-anak terhadap permainan tradisional *congklak* yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia, lihat gambar 17 dan gambar 18.



Gambar 17 Mockup Buku Vol.3
sumber: Azmi, 2025



Gambar 18 *Mockup* Halaman Buku Vol.1
sumber: Azmi, 2025

KESIMPULAN

Permainan *Congklak* memiliki nilai edukatif dan sejarah yang penting untuk dikenalkan kembali kepada anak-anak. Di tengah arus permainan digital yang mendominasi kehidupan anak-anak, upaya untuk melestarikan *congklak* melalui media buku *pop-up* menjadi solusi kreatif dan edukatif yang menjembatani budaya tradisional dan pendekatan visual yang lebih disukai anak-anak. Buku *pop-up* ini dirancang untuk sarana pembelajaran yang edukatif, menyenangkan, dan interaktif untuk anak-anak. Melalui buku ini, keberagaman permainan *congklak* dari berbagai daerah di Indonesia ditampilkan kembali dengan mengenalkan variasi bentuk papan *congklak*, cara bermainnya, serta nilai-nilai baik seperti sportivitas, kejujuran, kemampuan berhitung, dan interaksi sosial yang bertujuan membangun kebersamaan dan ikatan emosional antara teman ataupun keluarga. Buku ini juga menggabungkan elemen desain interaktif, warna yang cerah, bentuk karakter yang sederhana, dan ilustrasi yang menarik dari permainan tradisional *congklak* dari berbagai daerah di Indonesia. Hasil akhir dari penelitian ini menunjukkan bahwa desain *pop-up* yang terstruktur dan ramah anak, mulai dari pemilihan *font* hingga pemilihan warna dan karakter, dapat meningkatkan daya tarik serta pemahaman anak-anak terhadap permainan *congklak*. Diharapkan ke depannya, upaya seperti ini dapat terus dikembangkan dan didukung oleh berbagai pihak, termasuk institusi pendidikan, komunitas budaya, dan pemerintah agar permainan tradisional seperti *congklak* tidak sekadar menjadi kenangan, tetapi menjadi bagian aktif dalam kehidupan anak-anak Indonesia.

UCAPAN TERIMKASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada para dosen DKV Universitas Pradita dan Bapak Carolus Astabrata, S.Ds., M.Sn., sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan arahan serta motivasi selama proses penyusunan karya ini. Tanpa bantuan dan saran yang diberikan, penelitian ini tidak akan terselesaikan dengan baik.

Saya juga ingin menyampaikan terima kasih kepada para narasumber yang telah menyempatkan waktu dan memberikan wawasan yang sangat berharga. Ucapan terima kasih saya tunjukkan kepada Bapak Mohamad Zaini Alif, yang menjabat sebagai Ketua Umum Komite Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional Indonesia (KPOTI) sekaligus pendiri Komunitas Hong, atas wawasan mendalam mengenai permainan tradisional Indonesia. Kepada Bapak Arya Widyantoro, ilustrator pop-up book untuk anak-anak, saya ucapkan terima kasih atas penjelasan teknis yang sangat membantu proses perancangan buku ini. Dan kepada Bapak Alif Mustofa, ilustrator buku anak, terima kasih atas inspirasi dan pandangan kreatif yang turut membantu proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriansyah, A., Arif, D. B., & Putra, A. N. (2024). Kolaborasi Budaya dan Pembelajaran: Inovasi COLAKTRA (Congklak Nusantara) sebagai Media Pembelajaran PKn Berbasis Permainan Tradisional. *Jurnal El-Hamra: Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 9(3), 270–276.
- Asep, A. (t.t.). PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI WUJUD PENANAMAN NILAI KARAKTER ANAK USIA DINI. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional "Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan di Era Digital,"* 173–176.
- Fachrizal, O., Hadiprawiro, Y., & Nurhidayati, A. (2023). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ANAK MARI MENGENAL ONDEL-ONDEL. *Cipta*, 1(3), 363–372. <https://doi.org/10.30998/cpt.v1i3.1799>
- Handayani, V., Dewi, A., & Furnamasari, Y. F. (2021). PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI SARANA UNTUK MENINGKATKAN JIWA NASIONALISME. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2).
- Matulessy, A., Ismawati, & Muhid, A. (2022). *Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: literature review* (Vol. 13, Nomor 1).
- Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. (2021). Kajian Historis

- dan Identifikasi Kepunahan Permainan Tradisional. *Sosial Budaya*, 18(1), 36. <https://doi.org/10.24014/sb.v18i1.11787>
- Nengsi, R., Munandar, H., & Junita, S. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA. Dalam *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan* (Vol. 1, Nomor 1).
- Nilasari, Y., Wartono, T., Darmun, & Istifa, M. A. khaqqoh. (2025). PEMAHAMAN PENELITIAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE KUALITATIF DAN KUANTITATIF MELALUI WEBINAR NASIONAL. *Communnity Development Journal*, 6(1), 1179–1182.
- Patriansah, M., & Dion, K. (2023). Analisis Prinsip Desain Logo PAL TV Dalam Perspektif Budaya Digital. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, 5(2), 93-102.
- Patriansah, M., & Sapitri, R. (2022). Tanda Dalam Komunikasi Visual Iklan Layanan Masyarakat: Analisis Semiotika Peirce. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 7(1), 101-120.
- Patriansah, M., Sapitri, R., & Prasetya, D. (2022). Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Rinso 'Yuk Mulai Bijak Plastik!'. *Narada: Jurnal Desain dan Seni*, 9(1), 1-10.
- Ubaidillah, M., & Patriansah, M. (2024). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Film "Agak Laen" Produser Studio Imajinari. *VisArt: Jurnal Seni Rupa Dan Design*, 2(1), 49-65.
- Permatasari, R., & Wulansuci, G. (2025). Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Congklak: Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Journal Homepage*, 8(1), 36–43.
- Purnasari, T. D., Wakhyudin, H., Nikmah, U., & Farichah, R. N. (2024). *Penguatan Literasi Budaya melalui Permainan Tradisional Congklak bagi Kelas 4 SD Supriyadi Semarang*.
- Sesrita, A., Edwita, & Yarmi, G. (2023). DAMPAK PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI SISWA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1503–1512.
- Utomo, R. B. (2017). SIRKUIT HAMILTON DALAM PERMAINAN CONGKLAK. *AdMathEdu*, 7(1), 39–52.