



**PERANCANGAN BUKU *POP UP* INTERAKTIF PERMAINAN
TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA MENGENALKAN DAN
MELESTARIKAN BUDAYA KEPADA ANAK USIA 4 - 6 TAHUN**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Delicia Aprisda Pagala

18420100090

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

**PERANCANGAN BUKU *POP UP* INTERAKTIF PERMAINAN
TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA MENGENALKAN DAN
MELESTARIKAN BUDAYA KEPADA ANAK USIA 4 - 6 TAHUN**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

**Nama : Delicia Aprisda Pagala
NIM : 18420100090
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2022

Tugas Akhir

PERANCANGAN BUKU *POP UP* INTERAKTIF PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA MENGENALKAN DAN MELESTARIKAN BUDAYA KEPADA ANAK USIA 4 - 6 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh

Delicia Aprisda Pagala

NIM: 18420100090

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Selasa, 12 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

I. **Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA**

NIDN: 0720028701


II. **Karsam, MA., Ph.D.**

NIDN: 0705076802

Penguji:

Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA

NIDN: 0716127501


Universitas
Dinamika
2022.07.28
13:21:34 +07'00'


Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2022.07.28
09:21:53 +07'00'


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2022.07.28
13:16:56 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana


Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2022.07.29
08:33:27 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



**“Kepuasan terletak pada usaha, bukan pada hasil. Berusaha
dengan keras adalah kemenangan yang hakiki”
(Mahatma Ghandi)**

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



**“Saya persembahkan untuk seluruh orang-orang terdekat saya yang selalu
memberikan dukungan dan motivasi”**

UNIVERSITAS
Dinamika

PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : Delicia Aprisda Pagala

NIM : 18420100090

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif

Jenis Karya : Tugas Akhir

Judul Karya : **PERANCANGAN BUKU POP UP INTERAKTIF
PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA
MENGENALKAN DAN MELESTARIKAN BUDAYA
KEPADA ANAK USIA 4 - 6 TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 22 Juli 2022



Delicia Aprisda Pagala
NIM : 18420100090

ABSTRAK

Mainan tradisional merupakan mainan yang paling *trend* saat sebelum mainan *modern* ada. Mainan tradisional ialah permainan yang diturunkan dari suatu generasi ke generasi selanjutnya. Permainan tradisional saat ini kurang digemari oleh anak-anak dikarenakan adanya game yang berbasis teknologi online. Penyebab hambatan perkembangan motorik dipengaruhi oleh perkembangan zaman dan kemajuan teknologi. Utari Soekanto selaku Ketua Forum Pemberdayaan Perempuan Indonesia menjelaskan, bahwa anak-anak melupakan permainan tradisional diakibatkan oleh perkembangan teknologi serta kurangnya peran orang tua dalam mendidik anak-anaknya. Maka dari itu perlu adanya edukasi mengenai pengenalan mainan tradisional ini agar tidak hilang begitu saja. Namun dengan media yang menarik bagi anak-anak sehingga peneliti membuat perancangan buku *pop up* interaktif permainan tradisional sebagai upaya mengenalkan dan melestarikan budaya kepada anak-anak usia 4 - 6 tahun. Tujuannya agar anak-anak dapat mengenal mainan tradisional. Dengan adanya interaktif pada buku akan membantu anak-anak mengetahui bagaimana cara mengoperasikan mainan tersebut. Metode kualitatif digunakan untuk merancang laporan ini. Data diambil dengan cara observasi, wawancara hingga dokumentasi sehingga mendapatkan hasil *keyword* yaitu *exciting* yang memiliki arti seru atau mengasyikkan dengan harapan anak usia 4 – 6 tahun merasa asyik dengan buku *pop-up* yang telah dibuat peneliti.

Kata kunci: *buku Pop-up, anak-anak, mainan tradisional*

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan YME, yang berkat atas rahmat-Nya Peneliti bisa menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku *Pop Up* interaktif permainan tradisional sebagai upaya mengenalkan dan melestarikan budaya kepada anak usia 4 - 6 tahun”.

Dengan adanya kesempatan ini Peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Tugas Akhir ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Orang tua yang tiada hentinya memberi dukungan dan doa sehingga Peneliti mampu menempuh studi dengan sebaik mungkin.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku rektor Universitas Dinamika.
3. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA selaku penguji.
4. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku dosen pembimbing I.
5. Karsam, MA., Ph.D. selaku dosen pembimbing II.
6. Teman-teman Peneliti yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu Peneliti untuk memberikan komentar dan saran serta dukungan kepada Peneliti.

Surabaya, 12 Juli 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 5 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 5 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 6 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 7 |
| 2.1 Penelitian Terdahulu..... | 7 |
| 2.2 Permainan Tradisional..... | 8 |
| 2.2.1 Manfaat Permainan Tradisional..... | 9 |
| 2.2.2 Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional..... | 10 |
| 2.2.3 Jenis-jenis Permainan Tradisional..... | 11 |
| 2.3 Buku <i>Pop Up</i> | 17 |
| 2.3.1 Jenis-Jenis Buku <i>Pop Up</i> | 18 |
| 2.3.2 Manfaat Buku <i>Pop Up</i> | 19 |
| 2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Buku <i>Pop Up</i> | 20 |
| 2.4 Pengertian Perancangan..... | 20 |
| 2.5 Buku Interaktif..... | 21 |
| 2.6 Ilustrasi..... | 22 |
| 2.6.1 Tujuan penggunaan ilustrasi..... | 22 |
| 2.6.2 Jenis-jenis Ilustrasi..... | 23 |
| 2.6.2 Fungsi Ilustrasi..... | 23 |
| 2.7 Desain..... | 24 |
| 2.8 <i>Digital Painting</i> | 24 |

| | |
|---|-----------|
| 2.9 Tipografi..... | 24 |
| 2.10 <i>Layout</i> | 24 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 26 |
| 3.1 Jenis Penelitian..... | 26 |
| 3.2 Unit Analisis..... | 26 |
| 3.2.1 Objek Penelitian..... | 27 |
| 3.2.2 Subjek Penelitian..... | 27 |
| 3.2.2 Lokasi Penelitian..... | 27 |
| 3.3 Teknik Pengumpulan Data..... | 27 |
| 3.3.1 Observasi..... | 27 |
| 3.3.2 Wawancara..... | 28 |
| 3.3.3 Dokumentasi..... | 28 |
| 3.3.4 Studi Literatur..... | 29 |
| 3.4 Teknik Analisis Data..... | 29 |
| 3.4.1 Reduksi Data..... | 29 |
| 3.4.2 Penyajian Data..... | 29 |
| 3.4.3 Penarikan Kesimpulan..... | 29 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 30 |
| 4.1 Hasil dan Analisis Data..... | 30 |
| 4.1.1 Hasil Observasi..... | 30 |
| 4.1.2 Hasil Wawancara..... | 31 |
| 4.1.3 Hasil Studi Literasi..... | 35 |
| 4.1.4 Hasil Dokumentasi..... | 36 |
| 4.1.5 Hasil Analisis Data..... | 37 |
| 4.2 Analisis STP (<i>Segmentasi, Targeting, Positioning</i>)..... | 40 |
| 4.3 USP (<i>Unique Selling Proposition</i>)..... | 41 |
| 4.4 Analisis SWOT..... | 42 |
| 4.5 <i>Key Communication Message</i> | 43 |
| 4.6 Perancangan Karya..... | 44 |
| 4.6.1 Strategi Kreatif..... | 44 |
| 4.6.2 Perancangan Media..... | 48 |
| BAB V PENUTUP..... | 55 |

| | |
|--|-------------------------------------|
| 5.1 Kesimpulan..... | 55 |
| 5.2 Saran..... | 55 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 56 |
| LAMPIRAN..... | Error! Bookmark not defined. |
| Lampiran 1 Kartu Bimbingan..... | Error! Bookmark not defined. |
| Lampiran 2 Kartu Seminar..... | Error! Bookmark not defined. |
| Lampiran 3 Hasil Plagiasi Laporan Tugas Akhir..... | Error! Bookmark not defined. |
| Lampiran 4 Foto Biodata Peneliti..... | Error! Bookmark not defined. |



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Bola Bekel..... | 12 |
| Gambar 2. 2 Tarik Tambang..... | 13 |
| Gambar 2. 3 Engklek..... | 14 |
| Gambar 2. 1 Lompat Tali..... | 15 |
| Gambar 2. 5 Dakon..... | 16 |
| Gambar 2. 6 Bakiak..... | 17 |
| Gambar 2. 7 buku pop up..... | 18 |
| Gambar 4. 1 Sign Ketiga TK di Surabaya..... | 36 |
| Gambar 4. 2 Lingkungan Sekolah TK..... | 37 |
| Gambar 4. 3 Suasana Kelas..... | 37 |
| Gambar 4. 4 SWOT..... | 42 |
| Gambar 4. 5 Key Communication Message..... | 43 |
| Gambar 4. 6 Referensi Desain Karakter..... | 44 |
| Gambar 4. 7 Sketsa karakter dan permainan..... | 45 |
| Gambar 4. 8 Sketsa desain cover buku pop up..... | 46 |
| Gambar 4. 9 Contoh font Poppins sebagai font kedua..... | 47 |
| Gambar 4. 10 Palette warna desain..... | 47 |
| Gambar 4. 11 Desain Karakter dan Permainan..... | 48 |
| Gambar 4. 12 Desain Cover Buku Pop Up Interaktif Pengenalan Permainan Tradisional..... | 48 |
| Gambar 4. 13 Layout Buku Permainan Dakon..... | 49 |
| Gambar 4. 24 Layout Buku Permainan Bola Bekel..... | 49 |
| Gambar 4. 15 Sketsa Desai Stiker..... | 52 |
| Gambar 4. 16 Sketsa Desain label stiker nama..... | 52 |
| Gambar 4. 17 Sketsa dan Desain Totebag..... | 53 |
| Gambar 4. 18 Desain Poster..... | 53 |
| Gambar 4. 19 Sketsa Gantungan Kunci..... | 54 |
| Gambar 4. 20 Tumbler minuman..... | 54 |

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan..... Error! Bookmark not defined.

Lampiran 2 Kartu Seminar..... Error! Bookmark not defined.

Lampiran 3 Hasil Plagiasi Laporan Tugas Akhir Error! Bookmark not defined.

Lampiran 4 Foto Biodata Peneliti..... Error! Bookmark not defined.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mainan tradisional merupakan permainan yang sangat *trend* saat sebelum mainan modern ada. Permainan ini merupakan permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Permainan tradisional dikala ini kurang disukai oleh anak-anak di karenakan adanya game yang menggunakan teknologi online. Munculnya teknologi tersebut menyebabkan menghilangnya fungsi-fungsi yang terkandung di permainan tradisional, semacam peranan menyesuaikan diri, melatih berfikir, olahraga, kejujuran, keberanian, serta bersosialisasi seperti kebersamaan melalui kerjasama serta menciptakan semakin banyak anak-anak yang hadapi gagap sosial (N Susanti, M Mukhtar, J Jamilah, 2018).

Perkembangan serta pertumbuhan pengetahuan dan teknologi, memudahkan manusia diberbagai hal, salah satunya dapat mempengaruhi perubahan dalam bidang permainan. Diera moden ini, anak-anak lebih sering bermain game teknologi yang gampang diakses lewat gadget, contohnya melalui tablet, pc, laptop, dan *smartphone*. Hal tersebut membuat anak-anak menjadi lebih individual atau asyik dengan dunianya sendiri, serta kurangnya interaktif dengan teman sebaya.

Menurut Septiyani dkk, (2020) Permainan tradisional sangat penting untuk dilestarikan, dengan cara memperkenalkan serta mengajarkan tata cara bermain permainan tradisional, dan juga meningkatkan kesadaran terkait permasalahan permainan tradisional khususnya orang tua tentang bahaya *handphone* serta *game online*.

Dengan fenomena tersebut, segala cara telah dicoba untuk mengangkat serta mengenalkan kembali permainan tradisional ini agar terkenal kembali. Event-event seperti festival kebudayaan dan permainan tradisional, lomba yang berhubungan dengan permainan tradisional, yaitu *Surabaya Art and Culture Festival 2021* atau Festival Seni dan Budaya Surabaya 2021 yang diselenggarakan oleh Pemerintah Kota Surabaya secara *vistual* dan juga Festival Tunjungan yang

diselenggarakan di ruas jalan Tunjungan, apalagi terselip pula sebagian orang ataupun kelompok sosial dengan secara khusus mendatangi beberapa sekolah guna memperkenalkan kembali permainan tradisional. Pada saat ini permainan tradisional yang berfokus untuk melatih gerak motorik perlahan mulai ditinggalkan akibat merebaknya perkembangan teknologi yang disebabkan oleh pengaruh globalisasi.

Menurut Hasbi, 2020 (dalam Nurhayati, S. (2020) Anak akan cenderung merasa riang gembira serta rileks ketika melakukan aktifitas bermain. Dengan bermain, anak dapat belajar mengambil resiko, meningkatkan konsentrasi, serta membantu ketekunan anak. Manfaat dari bermain juga membantu anak dalam berinteraksi aktif dengan orang lain serta membantu meningkatkan penataan kata pada anak saat bersosialisasi. Permainan tradisional banyak mengandalkan gerak dasar yang diperlukan untuk anak dalam membantu pertumbuhan motorik seperti berlari, melompat, dan lain sebagainya. Pada anak usia 4-6 tahun, permainan tradisional sangatlah bermanfaat untuk melatih motorik halus (Nugroho, 2021).

Menurut Lia, 2018 (dalam Henidar, S. I., (2019). Kemampuan motorik anak sekarang sangat jauh menurun dibandingkan saat beliau pertama mengajar, padahal pelatihan motorik di Taman Kanak-kanak makin hari semakin ditingkatkan. Pada masa kanak-kanak umur 4 - 6 tahun, pertumbuhan motorik dapat terkoordinasi dengan baik. Anak-anak di masa ini memang lebih senang melaksanakan kegiatan yang interaktif dengan melibatkan raga. Begitu juga dengan pertumbuhan kognitif anak yang sudah dapat berpikir secara logika, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat nyata. Betapa pentingnya permainan tradisional untuk mengolah dan memberikan nilai kebaikan yang mengandung kearifan lokal untuk mendidik serta menunjukkan rasa cinta negara sendiri atau nasionalisme pada anak. Disisi lain, permainan tradisional ini dapat memberikan manfaat yang luar biasa kepada anak, contohnya melatih kehidupan bersosialisasi pada anak terutama dengan teman sepiantaranya, melatih ketangkasan serta pengembangan motorik pada anak. Motorik merupakan pergerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar yang kebanyakan dipengaruhi oleh kedewasaan diri. Richard 2013 (dalam Maulana, K.,(2020).

Motorik sebenarnya adalah sistem kerja tubuh yang sangat kompleks dimulai dengan bekerjanya organ reseptor yang menerima sensorik dan masuk ke sistem syaraf, kemudian diproses oleh sistem motorik, maka terjadilah gerak tubuh. Penyebab hambatan perkembangan motorik dipengaruhi oleh perkembangan zaman dan kemajuan teknologi.

Utari Soekanto selaku ketua Forum Pemberdayaan Perempuan Indonesia menjelaskan, bahwa anak-anak melupakan permainan tradisional diakibatkan oleh perkembangan teknologi serta kurangnya kehadiran orang tua dalam mendidik anaknya. Peran orang tua sangat berharga untuk kembali memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak. Dengan cara orang tua tidak memberikan gadget kepada anak-anak sampai beranjak dewasa (Henidar, 2019). Oleh karena itu buku pop-up ilustrasi interaktif bisa digunakan sebagai media untuk menggambarkan langkah-langkah bermain dan mengajak bermain permainan tradisional kepada yang anak-anak. Buku pop up interaktif bisa membantu orang tua untuk melatih motorik kasar pada anak dengan mengajarkan anaknya bermain permainan tradisional melalui buku pop up dan mengajak anak-anak untuk melakukan aktivitas yang dapat melatih motorik halus.

Berdasarkan hasil wawancara kepada kepala sekolah beberapa TK di Surabaya seharusnya anak-anak mengetahui permainan tradisional karena diperkenalkan oleh orang tua serta lingkungan sekitar. Sementara itu para orangtua saat ini sedikit yang mengenalkan permainan tradisional kepada anaknya karena sibuk bekerja, oleh karena itu Peneliti ingin merancang suatu buku mengenai permainan tradisional. Pemilihan media buku dikarenakan buku merupakan media yang sangat populer serta awet sepanjang masa. Membahas sebagian permainan tradisional anak dilengkapi dengan deskripsi pendek permainan, cara bermain, serta guna dari bermain.

Dari hasil observasi awal Peneliti pada 3 TK yang ada di Surabaya menemukan bahwa peserta didik TK diajarkan atau dikenalkan permainan tradisional, akan tetapi media pengenalannya masih belum ada dan juga masih kurang. Peneliti berfokus kepada anak yang berusia 4 - 6 tahun agar dapat mengenal mainan tradisional. Hal ini dikarenakan kurangnya media pengenalan terhadap mainan tradisional sendiri kepada murid-murid di sekolah serta para

orang tua juga kurang memperkenalkan apa itu mainan tradisional. Solusi yang diberikan Peneliti sebagai upaya menyelesaikan permasalahan pengenalan mainan tradisional adalah merancang buku berupa *pop up* interaktif, karena tujuan dibuatnya buku ini agar meningkatkan pengetahuan tentang mainan tradisional kepada anak yang berusia 4 - 6 tahun untuk bisa melestarikan warisan budaya.

Kurangnya media pembelajaran berupa buku *pop up* intraktif mengenai pengenalan permainan tradisional seperti Gasing, Dakon, Bekel, Lompat Tali, Eengklek, Bakiak Raksasa, alasan pemilihan permainan tersebut dikarenakan tidak perlu membutuhkan lahan yang luas untuk melakukan permainan tersebut serta lebih mudah dimainkan bagi anak yang berusia 4-6 tahun. Oleh karena itu untuk memperkenalkan fungsi permainan tradisional ini, dirancanglah sebuah buku pop-up ilustrasi agar anak memiliki rasa cinta dan memiliki akan budaya negeri sendiri.

Menurut Sanjaya 2006 (dalam Najahah, I. (2016). Ada berbagai faktor yang mempengaruhi kegiatan proses belajar, antara lain faktor guru, faktor siswa, fasilitas, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan. Faktor tersebut harus direncanakan serta dirancang sedemikian mungkin untuk membantu memaksimalkan proses pembelajaran pada anak. Media pembelajaran termasuk salah satu faktor yang sangat mempengaruhi dalam hal pembelajaran serta Pendidikan pada anak. Maka dari itu media pembelajaran yang unik dan menarik perhatian sangatlah penting agar anak dapat dengan mudah mempelajari serta memahami materi yang akan disampaikan. Dengan merancang media pembelajaran pop up book, para siswa tidak hanya belajar, namun bisa sambil bermain.

Menurut An'noor, S. K., & Hasyim (2020) Buku pop-up interaktif ini mempunyai peluang yang sangat besar dikarenakan buku pop-up interaktif memiliki fungsi sebagai storytelling dan juga sebagai media penyaluran untuk meningkatkan imajinasi serta keterampilan motoric halus pada anak. Selain itu buku pop-up interaktif ini memiliki keunikan tersendiri yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Anak cenderung menyukai buku yang bergambar, penuh dengan warna dan dapat berinteraksi langsung pada setiap halaman di buku tersebut. Hal ini membuat masyarakat, terutama orang tua dan

anak-anak, penasaran dengan storytelling atau penyampaian cerita serta pop-up interaktif yang disajikan di setiap halaman buku.

Sebuah buku pop-up adalah buku, yang memiliki bagian bergerak, atau didefinisikan memiliki elemen 3D. Media pop-up book ini sangat menarik karena didukung visualisasi 3D dan representasi visual yang lebih dimensional yang membuat lebih realistis, yang mengejutkan setiap halaman. Ilustrasi objek dan hewan tiba-tiba muncul dari balik halaman atau bangunan berdiri. Hal-hal tersebut dapat merangsang abstraksi anak, memperluas pengetahuan, serta melainajinasi anak.

Interaktif berarti saling mempengaruhi atau saling bertindak (feedback). Interaktif merupakan salah satu kelebihan yang dapat diberikan oleh media modern saat ini. Media interaktif memungkinkan penggunanya untuk berinteraksi secara nyata sehingga dapat merasakan langsung akan apa yang akan disampaikan menggunakan media tersebut.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut maka peneliti berharap dapat memberikan solusi dari permasalahan yang telah dijelaskan yakni dengan membantu anak-anak usia 4 - 6 tahun untuk melatih motorik halusny dengan cara mengenalkan dan melestarikan mainan tradisional melalui media buku *pop up* interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut, bagaimana merancang buku *Pop Up* interaktif permainan tradisional sebagai upaya mengenalkan dan melestarikan budaya kepada anak umur 4 – 6?

1.3 Batasan Masalah

Batasan dalam Penelitian ini, yaitu:

1. Merancang buku *pop up* interaktif mainan tradisional guna mengenalkan dan melestarikan budaya terhadap anak usia 4 - 6 tahun.
2. Beberapa teknik *pop up* yang akan digunakan adalah buku *pop up* jenis *Transformation*, *Volvelle*, *Pull tab*. Dan menggunakan teknik ilustrasi digital painting

3. Beberapa permainan tradisional yang akan dikembangkan ke dalam buku *pop up* interaktif yaitu bekel, lompat tali, tarik tambang, dakon, engklek, dan bakiak.
4. Merancang media pendukung yang akan digunakan dalam menginformasikan buku interaktif *pop up* pengenalan mainan tradisional berupa stiker, label sticker nama, totebag, tumbler minum dan gantungan kunci dan poster.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang serta rumusan masalah yang didapat, tugas akhir ini mempunyai tujuan untuk merancang buku *pop up* interaktif permainan tradisional sebagai upaya mengenalkan dan melestarikan budaya kepada anak yang berusia 4 - 6 tahun.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keunggulan. Terdapat keuntungan teoritis. Singkatnya, ini adalah pengembangan ilmiah yang merancang buku pop-up menjadi media pembelajaran baru untuk anak usia 4-6 tahun. Bagi peneliti bisa mendorong terciptanya karya-karya baru dan inovatif. Untuk kegunaan praktis, diharapkan pengetahuan anak tentang mainan tradisional dapat diperluas dan dilestarikan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dari Abdul Wahid Hasanudin (2021), yang berjudul “Perancangan buku Ilustrasi Interaktif Untuk Mengenalkan Permainan Tradisional Di TK Darussalam” Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara. Di ruang belajarnya, sayangnya, TK Darussalam masih memiliki sedikit peralatan bermain tradisional, dan satu-satunya sarana pengenalan lainnya adalah lukisan tangan di dinding, sehingga anak-anak menyukai permainan tradisional yang ada, dikatakan bahwa saya belum terlalu memperhatikan. Di sini, peneliti menyadari bahwa tidak ada media alternatif untuk memperkenalkan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Oleh karena itu peneliti menggunakan media alternatif dalam mengenalkan permainan tradisional kepada anak dan melatih motoriknya di TK Darussalam. Salah satu media alternatifnya adalah buku bergambar yang didesain semenarik mungkin, sebagai pengenalan permainan tradisional, dan melalui tulisan dan bacaan. Menggambar dan menggambar melatih kemampuan atletik anak.

Pada Penelitian yang dilakukan Metode yang digunakan jenis Penelitian kualitatif yang digunakan sebagai basis penciptaan karya. Untuk kekurangannya adalah Penelitian yang dilakukan menghasilkan hanya perancangan buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional.

Perbedaan Penelitian ini dengan sebelumnya adalah terletak pada objek yang diteliti dan ditelaah serta media yang akan digunakan. Pada Penelitian saat ini terdapat bentuk dari mainan tradisional yang dapat muncul dan dimainkan, menggunakan beberapa jenis dari teknik pembuatan buku *Pop Up* dengan alasan agar anak-anak umur 4 - 6 tahun lebih mengenal dan melatih motorik halus anak, sedangkan Penelitian terdahulu hanya perancangan buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional. Kesamaan Penelitian ini adalah sama-sama ingin mengenalkan permainan tradisional pada anak umur 4 - 6 tahun, serta

Anak bisa mengenal lebih dalam tentang permainan tradisional, menambah minat baca anak dan melatih motorik anak.

2.2 Permainan Tradisional

Pola bermain yang dapat mendukung perkembangan sosial anak adalah pola bermain bernuansa sosial yaitu pola bermain yang melibatkan hubungan dengan teman sebaya. Suasana ini terdapat dalam permainan tradisional. Salah satu yang menarik dari permainan tradisional adalah dua atau lebih pemain bermain secara tatap muka. Situasi ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya. Saat bermain permainan tradisional, anak diajak bertemu dengan teman bermainnya Harlock (1978:325) di Susanti dalam F (2010).

K. Smith & Pellegrini, (2008) dalam (Mulyana, Y.(2019). Bermain sering didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan untuk dirinya sendiri, berarti daripada akhir (proses lebih penting daripada titik akhir atau akhir), fleksibilitas (objek adalah kombinasi baru atau peran yang dimainkan). (Dibawa masuk) untuk dicirikan dalam yang baru cara) dan efek positif (anak-anak mengatakan mereka tersenyum, banyak tertawa, dan bersenang-senang).

Permainan tradisional menurut Akbari, 2009 dalam (Mulyana, Y.(2019). Disebarluaskan secara lisan di antara anggota kelompok tertentu dalam bentuk permainan anak-anak, dan secara tradisional diturunkan dari generasi ke generasi, dengan banyak variasi. Sifat dan ciri permainan tradisional anak-anak sudah tua, tidak diketahui asal usul, pencipta, dan tempat lahirnya. Dasar-dasarnya sama, tetapi biasanya menyebar dari mulut ke mulut, dan nama serta bentuknya dapat berubah. Pada akar kata, permainan tradisional tidak lebih dari kegiatan yang dilakukan oleh orang (anak-anak) untuk tujuan kesenangan, diatur oleh aturan permainan dan diwariskan dari generasi sebelumnya.

Permainan berperan penting baik dalam melatih panca indera maupun dalam mendukung tumbuh dan berkembangnya watak Dewantara dalam Juliana (1962: 244). (2019). Permainan yang dapat melakukan hal tersebut adalah permainan tradisional. Permainan tradisional khususnya permainan tradisional dapat mengembangkan ketelitian, keterampilan, daya komputasi, kekuatan dan keberanian. Permainan tradisional dapat berkembang ke era sekarang ini, karena sifat dan keunggulannya tidak kalah

dengan mainan modern Dewantara (1962: 242) (Yuliana, I (2019)). seks. Permainan anak-anak cepat diterima, memungkinkan mereka untuk bermain, mengekspresikan diri, bebas dari kendala, dan memberi mereka kepercayaan diri. Bermain juga melatih fisik dan mental anak, ketangkasan, ketajaman, sensasi dan kemauan, pengendalian diri, rasa hormat, kebijaksanaan. Melatih dan melatih kegunaan kepekaan sosial, disiplin dan kewaspadaan. Yuliana, I (2019)

2.2.1 Manfaat Permainan Tradisional

Permainan berperan penting baik untuk melatih panca indera ataupun dalam mendukung tumbuh dan berkembangnya watak Dewantara (1962:244), dalam Yuliana, I. (2019). Permainan yang dapat melakukan hal tersebut adalah permainan tradisional. Permainan tradisional khususnya permainan tradisional dapat mengembangkan ketelitian, keterampilan, daya komputasi, kekuatan dan keberanian. Berdasarkan pernyataan tersebut, permainan tradisional dapat berkembang ke era sekarang ini, karena sifat dan keunggulannya tidak kalah dengan mainan modern Dewantara (1962: 242) dalam Yuliana, I (2019). Permainan anak-anak cepat diterima, memungkinkan mereka untuk bermain, mengekspresikan diri, bebas dari kendala, dan memberi mereka kepercayaan diri. Bermain juga melatih fisik dan mental anak, ketangkasan, ketajaman, sensasi dan kemauan, pengendalian diri, rasa hormat, kebijaksanaan. Melatih dan melatih kegunaan kepekaan sosial, disiplin dan kewaspadaan. Purwaningsih, Kurniati, 2011 dalam Yuliana, I (2019)

Permainan tradisional memiliki beberapa manfaat (Siagawati, 2006 dalam Yuliana, I. (2019). Diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat fisik termasuk faktor-faktor seperti kekuatan, daya tahan dan fleksibilitas.
2. Manfaat mental seperti keterampilan berpikir, daya komputasi, strategi, mengatasi rintangan, memori, kreativitas, imajinasi dan ritme.
3. Manfaat sosial termasuk kerjasama, disiplin, hormat dan malu

Beberapa penjelasan para ahli tersebut adalah bahwa bermain permainan tradisional adalah semua aspek kecerdasan anak: aktivitas fisik, kognisi, agama. , Dan dapat mengarah pada kesimpulan bahwa itu membawa berbagai manfaat bagi perkembangan moral: nilai-nilai dan sosial dan emosional. Penguasaan teknologi

diperlukan bagi setiap orang, termasuk anak-anak, terutama di era globalisasi. Menurut Gao, Zhang, & Podlog, 2014 dalam Lengkana, A. S. (2019). Permainan tradisional nusantara ini merangsang setiap aspek tumbuh kembang anak. Terdapat beberapa aspek dalam permainan yang didapatkan jika anak-anak sedang bermain yaitu:

1. Aspek motorik: Melatih daya tahan, kelincahan, keterampilan motorik sensorik, keterampilan motorik total, keterampilan motorik halus.
2. Aspek kognitif: Pengembangan imajinasi, kreativitas, pemecahan masalah, strategi, harapan dan pemahaman konteks. Hal ini terkait dengan kemampuan anak untuk berpikir logis, belajar, memahami dan menemukan solusi untuk memecahkan masalah.
3. Aspek emosi: Katarsis emosi, penajaman empati, pengendalian diri.
4. Aspek bahasa: Memahami nilai bahasa
5. Aspek sosial: Membangun hubungan, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, membangun fondasi pelatihan keterampilan bersosialisasi, berlatih peran dengan orang/masyarakat yang lebih dewasa.
6. Aspek spiritual: Mewujudkan hubungan dengan sesuatu yang transendental.
7. Aspek ekologis: Memahami bagaimana memanfaatkan unsur alam sekitar dengan bijaksana.
8. Aspek nilai-nilai/moral: Menghayati nilai-nilai moral yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Aspek-aspek tersebut berperan dalam pembentukan kepribadian bermain anak, seperti:

2.2.2 Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Menurut Dharmamulya, dalam E Purwaningsih - Jantra, (2006), unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu:

1. Statistik kepemimpinan yang biasa ditemukan dalam permainan kelompok. Setiap kelompok memilih ketua kelompoknya sendiri. Anggota kelompok secara alami mengikuti pemimpin mereka.
2. Tanggung Jawab dalam permainan yang menang, pemain yang berusaha untuk menang biasanya memiliki tanggung jawab penuh. Menang tentu

berarti suatu hasil yang menimbulkan rasa bangga, yang pada akhirnya mempengaruhi tumbuh kembang jiwa anak.

3. Nilai kebersamaan atau gotong royong. Didalam permainan berkelompok ini, nilai bekerja sama dan saling tolong menolong menjadi sangat jelas. Kelompok tersebut bekerja sama dan saling membantu untuk mencapai kemenangan. Kekalahan tercapai jika anggota kelompok tidak saling membantu.
4. Nilai kesesuaian. Tentunya setiap permainan memiliki ketentuan atau aturan permainan dimana aturan tersebut bersifat umum atau di setuju secara bersama. Semua peserta permainan harus mematuhi aturan. Oleh karenanya, bermain secara tidak langsung mendidik anak untuk mematuhi peraturan yang berlaku.
5. Melatih cakap dalam berhitung, yaitu pada permainan dhakon. Semua pemain harus bisa menghitung.
6. Dengan melatih keterampilan berpikir seperti permainan Mul-Mulan, Macanan, Bass-Basan, para pemain diharuskan untuk berpikir dalam skala besar dan kecil, bergerak maju mundur tentang diri mereka sendiri dan lawan mereka, dan terus berlatih untuk mencapai kemenangan. Hati-hati dengan jeli.
7. Nilai Kejujuran dan keadilan sangat dibutuhkan dalam bermain. Pemain yang tidak setia dikenakan sanksi. B. Diasingkan oleh teman atau dihukum karena kalah.

2.2.3 Jenis-jenis Permainan Tradisional

Permainan tradisional sangatlah banyak ragamnya, baik permainan yang memerlukan alat untuk bermain permainannya maupun permainan yang hanya perlu mengerti aturan-aturan di dalamnya. Permainan tradisional ini memiliki makna dan manfaat yang didapat dalam setiap permainannya. Beberapa permainan tradisional dan manfaatnya:

1. Bekel



Gambar 2. 1 Bola Bekel

(Sumber: ruangguru.com, 2022)

Manfaat moral dari permainan bekel adalah anak diajarkan kejujuran jika melanggar peraturan yang ada. Manfaat sosial emosionalnya adalah anak dapat mengendalikan emosinya dengan menunggu giliran dengan temannya dan juga bersabar dalam melewati tahapan permainan dan anak melakukan permainan ini dengan cara adil. Manfaat dari gerak motorik dari permainan bekel adalah kemampuan motorik halus dan koordinasi dapat terlatih dengan baik dan secara bertahap. Ternyata permainan kita semasa kecil memiliki implikasi filosofis. Dengan kata lain, jika Anda melempar bola, Anda dapat mengartikannya sebagai orang yang hidup saat itu. Anda harus selalu mengingat Tuhan Yang Maha Esa. Kemudian bola turun lagi. Di sisi lain, manusia harus mengingat sesamanya agar dapat hidup bermasyarakat. Kemudian ambil benih dan bekel yang ada di satu tangan dan sebar. Dengan kata lain, manusia yang hidup harus saling mengingat dan selalu berbuat baik satu sama lain. Itu berasal dari dewa "satu". Setelah bekel dibuka, bola dilempar kembali dengan memantulkan sadapan (bekel) pada urutan 1-5. Hal ini memperjelas bahwa manusia yang hidup harus dapat hidup sesuai dengan aturan dan mengendalikan hawa nafsunya karena ada sesuatu yang berkaitan dengan hal-hal dalam kehidupan manusia.

2. Tarik Tambang

Tarik tambang adalah permainan yang dimainkan secara berkelompok yang membutuhkan kekuatan dan kekompakan pemain. Setiap tim dalam permainan ini terdiri dari 3 orang atau lebih yang berdiri sesuai urutan strategi timnya. Keuntungan utama dari permainan tarik tambang adalah situasi sosial dan kesehatan pemain. Secara sosial, tarik tambang tidak hanya dapat melatih kekompakan dan kerjasama setiap anggota tim, tetapi juga kepemimpinan dan kekuatan tempur. Di sisi lain, dari segi kesehatan, tarik tambang dapat memperkuat kekuatan fisik seperti otot tungkai. Hal ini terlihat dari kuda-kuda dan pasang surut sebelum tarik ulur dimulai. Tarik tambang sebenarnya mengajarkan pentingnya persatuan, gotong royong, persatuan dan solidaritas. Filosofi dari permainan ini adalah bahwa seluruh rakyat Indonesia perlu bekerja sama untuk mencapai kemerdekaan dari tangan penjajah. Game ini mengajarkan orang untuk tidak mudah menyerah dan selalu berjuang untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Harus berusaha terlebih dahulu.



Gambar 2. 2 Tarik Tambang
(Sumber: urbanasia.com, 2022)

3. Engklek

Manfaat moral dari permainan engklek adalah anak berusaha untuk menaati peraturan bersama yang telah menjadi kesepakatan bermain antar pemainnya, dan anak belajar jujur jika mereka melakukan kesalahan selama permainan.

Manfaat sosial emosionalnya adalah mengasah kemampuan sosialisasi anak dan mengajarkan kebersamaan, melatih emosi anak, kesabaran dalam bermain, sabar dalam menghadapi lawan mereka serta mengetahui pribadi teman bermain mereka, dan anak belajar untuk memecahkan suatu masalah, apa yang harus mereka pilih sebagai rumah mereka, petak mana yang boleh dan tidak boleh mereka lalui, serta strategi apa yang dapat mereka gunakan. Manfaat gerak motoriknya adalah mengasah kemampuan fisik motorik karena sangat melibatkan gerak tubuh, melatih gerak motorik kasar dengan melompat dan membidik dengan tepat, dan melatih keseimbangan tubuh anak. Permainan tradisional engklek dapat dimaknai sebagai lambang usaha manusia dalam membangun rumah susun atau rumah. Selain itu, permainan tradisional engklek juga memiliki filosofi sebagai simbol pengejaran tenaga manusia. Namun tentunya dalam mencapai upaya tersebut, masyarakat tidak boleh sembarangan melanggar segala aturan yang telah ditetapkan. Akan tetapi, selalu berusaha untuk mencocokkan peraturan yang ditetapkan. Saat ini permainan tradisional engklek pun memiliki aturan baku yang menjadi tolak ukur dalam memainkan permainan tradisional engklek.



Gambar 2. 3 Engklek
(Sumber: merdeka.com, 2022)

4. Lompat Tali

Manfaat dari permainan lompat tali adalah melatih anak untuk menyepakati peraturan yang telah ada dan anak dapat belajar untuk menggunakan kesempatan di saat yang mereka butuhkan. Manfaat sosial emosionalnya adalah sosialisasi anak terlatih dengan bermain bersama dan anak belajar untuk berkompetisi melalui level-level yang harus dilewati. Manfaat gerak motoriknya adalah melatih gerak motorik kasar dengan berlari dan melompat serta melatih kelenturan, koordinasi gerak, dan otot tungkai kaki. Filosofi permainan ini yaitu mengajarkan bahwa dalam kehidupan akan selalu ada rintangannya, bahkan jika seseorang sudah berada pada posisi yang tinggi. Meski demikian, tali atau rintangan tersebut tetap harus dilompati. Mungkin akan ditemui kegagalan dalam melompatinya, tapi jika sudah terbiasa melompat, rintangan yang tinggi akan mudah untuk dilewati.



Gambar 2. 1 Lompat Tali

(Sumber: merdeka.com, 2022)

5. Dakon

Dakon adalah permainan dua pemain. Alat yang digunakan untuk memainkan dakon adalah papan dakon dan cangkang kerang kecil. Tempatkan cangkang di lubang di papan Dakon dan arahkan searah jarum jam untuk bermain. Dakon memiliki filosofi yang menunjukkan bahwa manusia harus selalu berhati-hati dan teliti dalam menggunakan dan

memanfaatkan keterampilannya. Jika kita dapat memanfaatkan dengan baik apa yang dimiliki orang dan memanfaatkannya dengan baik, kita akan mendapat manfaat darinya. Mereka yang selalu mengatur keuangannya dengan hemat juga akan sukses secara finansial. Hal ini ditunjukkan sepanjang perjalanan hidup manusia, masing-masing menjatuhkan benih ke dalam baskom papan Dakon. Citra ini sejalan dengan cara hidup manusia yang harus selalu berhati-hati dalam hidupnya agar dapat menikmati dan berhasil, namun jika manusia tidak berhati-hati pasti akan mengalami kesengsaraan dan celaka.



Gambar 2. 5 Dakon
(Sumber: theasianparent.com,2022)

6. Bakiak Raksasa

Bakiak merupakan permainan tradisional yang dapat meningkatkan rasa persatuan anak. Dapat melatih kelincahan dan keseimbangan anak, termasuk kemampuan berjalan cepat, mengatur gerakan tubuh, menyesuaikan ayunan tangan dengan tubuh anak dan menginjaknya. Meningkatkan kerjasama dalam permainan bakiak sangat diperlukan. Tanpa adanya unsur kerjasama di sana, menjadi sulit untuk mengontrol gerakan dan keseimbangan tubuh. Konsep permainan ini adalah membandingkan pemain yang terdiri dari 3-4

pemain dengan manusia. Mencapai tujuan bersama dan tidak terpisah satu sama lain membutuhkan semangat yang kuat, tekad yang kuat, dan yang terpenting, kekompakan yang benar. Ketika seseorang runtuh, semua orang bangkit dan pulih, bergerak menuju tujuan bersama.



Gambar 2. 6 Bakiak
(Sumber: yasarini.com, 2018)

2.3 Buku *Pop Up*

Buku pop-up adalah inovasi berbentuk buku yang memungkinkan Anda untuk melihat potensi dan isi buku Anda melalui desain tiga dimensi yang menggabungkan melipat, menggulir, dan memutar. Buku pop-up adalah buku yang berisi gambar-gambar yang mendukung saat halaman dibuka dan dapat dipindahkan untuk memberikan kesan yang menarik bagi siswa. Joko Muktiono dalam Rahmawati 2014 di Umam, N.K. (2019) Ini menggambarkan buku pop-up sebagai buku animasi yang mendukung dan indah. Buku ini luar biasa dan bisa dikatakan menarik perhatian siswa. Dengan menerapkan buku ini, siswa dapat meningkatkan visualisasi 3D mereka untuk membuat apa yang mereka lihat melalui buku ini terlihat nyata. Menurut Bluemel dan Taylor dari Sylvia & Hariani (2015: 1197), "Buku pop-up menunjukkan potensi gerakan dan interaksi dengan menggunakan kertas sebagai bahan untuk melipat, menggulir, mencetak,

roda dan rotasi." Di sisi lain, Ramawati (2014: 4) menjelaskan pentingnya buku pop-up sebagai buku dengan bagian bergerak dan elemen tiga dimensi yang dapat memvisualisasikan cerita dengan lebih menarik, dimulai dengan tampilan gambar bergerak halaman terbuka.

Buku ini juga memberikan *surprise* atau kejutan di setiap halaman yang membuat anak terkejut saat membuka halaman. Singkatnya, media buku pop-up adalah sarana komunikasi yang menyampaikan pesan ketika membuka buku melalui gambar yang mengandung elemen 3D yang menarik dan unik.

2.3.1 Jenis-Jenis Buku *Pop Up*

Menurut Sabuda (dalam Kusuma, A.D., 2013, hlm. 9) Teknik pop-up terbagi menjadi berbagai macam antara lain:



Gambar 2. 7 buku *pop up*
(Sumber: Gramedia.com, 2022)

1. Transformasi

Transformasi ialah bentuk *pop up* yang terdiri atas beberapa potongan *pop up* yang disusun secara vertikal. Perubahan bentuk diperlihatkan dengan cara menarik atau bisa juga dengan membuka halaman kertas ke samping sehingga slide bagian bawah dan bagian atas bergerak dan konstruksi objek berubah.

2. *Volvelle*

Volvelles ialah tampilan *pop up* yang memiliki unsur lingkaran dalam pembuatannya, tampilan ini mempunyai bagian yang dapat berputar.

3. *Peepshow*

Peepshow atau nama lain yaitu terowongan buku, disusun dengan beberapa tumpukan kertas yang ditempatkan atau disusun bertumpuk menjadi satu di belakang kertas yang lain, menciptakan ilusi kedalaman & perspektif, layaknya melihat ke dalam sebuah terowongan.

4. *Carousel*

Carousel dilengkapi dengan tali, pita, kancing, dan lain sebagainya bila dibuka dan dilipat kembali akan berbentuk benda yang kompleks. Menciptakan serangkaian tampilan dua dimensi ataupun tiga dimensi sehingga memberikan bentuk nyata.

5. *Box and cylinder*

Box and cylinder atau kotak dan silinder yaitu gerakan suatu kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika Buku dibuka.

6. Pull tab

Pull tab memperlihatkan perubahan bentuk serta gerakan objek dengan cara menarik salah satu bagian di halaman kertas.

7. Buku tunnel

Atau disebut juga dengan buku terowongan ialah yang terdiri dari 1 set halaman terikat dengan dua potong kertas yang terlipat di setiap sisi dan objek dilihat melalui lubang di penutupnya. Objek di dalam Buku bisa dilihat dengan cara menarik penutup ke atas sehingga akan terbentuk terowongan Buku yang dapat menciptakan sebuah adegan dimensi di dalamnya.

2.3.2 Manfaat Buku *Pop Up*

Menurut Dzuanda 2011 dalam Hanifah, T. U. (2014) mempunyai bermacam-macam kegunaan, yaitu:

1. Anak dapat belajar menghargai Buku serta memperhatikannya dengan lebih baik.
2. Hubungan orang tua dengan anak bisa lebih dekat, karena Buku pop up punya beberapa bagian yang halus sehingga memberikan peluang kepada orang tua untuk menghabiskan waktu untuk duduk bersama dengan anak mereka sambil menikmati ceritanya.

3. Meningkatkan kreativitas dan merangsang imajinasi anak.
4. Dapat digunakan sebagai wadah pada anak agar menanamkan kecintaan mereka terhadap membaca. Memberikan pengetahuan serta penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda).

2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Buku *Pop Up*

Sebuah media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kelebihan dan kekurangan yang diadaptasi dari Dzuanda dalam Sylvia & Hariani, (2015: 1198) yaitu,

1. Kelebihan
 - a. Memberikan visualisasi puisi yang lebih menarik, dari gambar yang terlihat lebih tiga dimensi hingga gambar yang dapat dipindahkan saat membuka halaman atau berpindah antar bagian.
 - b. Kejutan untuk setiap halaman ketika dibuka. Pembaca akan menunggu kejutan apa lagi yang akan ditawarkan di halaman selanjutnya berikutnya.
 - c. Perkuat kesan yang ingin disampaikan.
 - d. Memberi kemudahan dalam memahami permainan tradisional.
 - e. Representasi visual yang lebih dimensional membuat buku lebih bermakna.
2. Kekurangan
 - a. Waktu proses pembuatan akan lebih lama karena dibutuhkan ketelitian yang lebih ekstra.
 - b. Belum ada yang menjual media buku *pop up* yang berisi tentang mainan tradisional, karena media buku pop-up yang dijual meliputi dongeng, cerita rakyat, dan pengetahuan.
 - c. Dibutuhkan banyak biaya untuk membuatnya.

2.4 Pengertian Perancangan

Adalah suatu proses untuk menjabarkan sesuatu yang ingin dikerjakan dengan menggunakan teknik yang beragam dan juga melibatkan definisi mengenai arsitektur dan detail komponen serta juga keterbatasan yang akan dialami dalam perancangannya menurut Adiguna et al., 2018 (dalam Nurcahya, M. S. (2020).

2.5 Buku Interaktif

Menurut KBBI, buku ialah selebar kertas berjilid yang berisi teks. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, interaksi ialah interaksi. Hubungan timbal balik; kegiatan umum. Dari sini, kita dapat menyimpulkan bahwa buku interaktif adalah halaman terikat yang berisi kalimat-kalimat yang ditulis dalam bentuk informasi dan pengetahuan yang bertindak atas inisiatif bersama.

Buku memiliki kemampuan menyampaikan informasi dan cukup lama sebagai sarana komunikasi untuk mempengaruhi perkembangan manusia (Putra dalam Desintha (2014:8)). Melalui buku ini, peneliti dapat menemukan ide-ide yang lengkap. Buku ini mengarah pada peningkatan pengetahuan baru (Muktiono dalam Kadarisman, 2016:12). Berdasarkan jurnal Fanny Wiliyanto (2013) yang berjudul Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Untuk Anak Untuk Anak 7-12 Tahun (Universitas Kristen Petra, Surabaya), ada 8 jenis Buku interaktif diantaranya:

1. *Buku pop up* interaktif
Yaitu buku interaktif yang berbentuk lipatan gambar dan dibentuk 3 dimensi dengan menggunakan lipatan kertas.
2. *Peek a boo*
Nama lainnya adalah buku ineraktif lift a flap. Yaitu jenis Buku interaktif yang halaman buku nya harus di buka untuk mengetahui kejutan di balik halaman tersebut.
3. *Pull tab*
Adalah jenis buku interaktif yang terbuat dari kertas yang ditarik pada halaman Bukunya.
4. *Hidden object*
Yaitu buku interaktif untuk mengajak mencari objek yang telah disamarkan pada bagian halaman dan membawa cerita melalui itu.
5. *Games*
Buku interaktif game ialah jenis buku yang berisi permainan menggunakan alat tulis atau tidak menggunakan alat tulis.
6. *Participation*

Adalah jenis buku interaktif yang berisi penjelasan atau cerita disertai dengan tanya jawab dan instruksi untuk melakukan sesuatu untuk menguji penjelasan atau cerita yang ada.

7. *Play-A-Song*

Adalah jenis buku interaktif yang menghasilkan suara berupa lagu dan suara yang berhubungan dengan cerita dalam buku dengan menekan sebuah tombol.

8. *Touch and feel*

ialah jenis buku interaktif yang biasa digunakan oleh anak-anak prasekolah untuk merangsang minat mereka dalam mengenali tekstur yang berbeda, contohnya bulu halus pada gambar burung. (Williyanto, 2013: 4-5).

2.6 Ilustrasi

Ilustrasi menurut Soedarso (dalam Afdal Anas, 2018) ialah gambar yang mewakilkan tujuan tertentu layaknya cerita pendek. Pengertian dari ilustrasi menurut para ahli, ialah gambar berupa foto atau lukisan untuk memperjelas isi buku, hiasan sampul dengan gambar atau desain, dan penjelasan tambahan berupa contoh untuk lebih memperjelas penyajian teks (Shulevitz, 1985). Salah satu jenis ilustrasi yang sering dipakai pada buku anak-anak yaitu jenis ilustrasi kartun, karena kartun punya bentuk yang unik, lucu dan juga memiliki ciri khas tertentu.

2.6.1 Tujuan penggunaan ilustrasi

Untuk merancang ilustrasi, terdapat banyak tujuan yang dituju sebelum merancang sebuah ilustrasi, tujuan penerapan ilustrasi ini terbagi menjadi tiga bagian menurut (A Digni Edlina, 2021), seperti:

1. Ilustrasi digunakan memperjelas informasi dan teks dengan visualisasi, maupun ilustrasi berupa pendukung.
2. Ilustrasi memberikan variasi buku yang bervariasi, antara lain teks yang membuat buku tidak monoton, membuat buku lebih menarik, lebih mudah disampaikan, dan lebih mudah disajikan oleh pembaca.

3. Visualisasi ilustrasi digunakan pembaca untuk mengingat konsep dan ide yang disampaikan, karena ada gambar dalam buku yang terhubung dengan pikiran pembaca, sehingga lebih mudah untuk diingat.

2.6.2 Jenis-jenis Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beberapa bentuk yang beragam (Soedarso, 2014). Seperti bentuk naturalis, kartun, dekoratif, karikatur, cergam, dan ilustrasi khayalan, yakni:

1. Naturalis atau gambar ilustrasi naturalis ialah gambar yang mempunyai bentuk serta warna yang mirip seperti kenyataan (realis) yang ada di alam serta tanpa pengurangan atau pun penambahan.
2. Dekoratif Ilustrasi ialah gambar yang berguna untuk mengisi kekosongan sesuatu dengan berbagai bentuk visual yang simple ataupun dilebih-lebihkan (dirancang dengan berbagai gaya tertentu sebagai style).
3. Kartun ialah gambar yang mempunyai bentuk visual yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak, komik, serta cerita bergambar.
4. Karikatur yaitu gambar kritikan atau sama dengan sindiran yang penggambarannya mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh. Karikatur sering ditemukan di majalah atau koran.
5. Buku bergambar adalah jenis buku komik atau gambar dengan teks. Proses bercerita dengan gambar didasarkan pada cerita dengan berbagai perspektif sinematik yang menarik.
6. Buku Pelajaran memiliki kemampuan untuk menjelaskan teks atau deskripsi peristiwa, baik secara ilmiah maupun sebagian secara piktorial. Bentuknya berupa foto, dan began.
7. Khayalan ialah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Proses atau cara penggambaran seperti ini sering ditemukan pada ilustrasi cerita, komik, novel dan roman.

2.6.2 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi dalam bacaan anak Anda tidak hanya akan melengkapi teks, tetapi juga akan membantu menjelaskan peristiwa dan peristiwa yang diceritakan dalam

buku cerita, menjadikannya satu kesatuan yang mendukung cerita (Prasetyo, 2014).

2.7 Desain

Robin Landa 2013 (dalam Perdana, A. R. (2018) Definisi desain grafis ialah suatu bentuk dari komunikasi visual yang digunakan sebagai penyampaian pesan dan informasi kepada khayalak umum. Desain grafis menggunakan penciptaan, pemilihan, pemilihan, dan penempatan elemen di setiap gambar untuk menghadirkan gambar dari satu atau lebih ide.

2.8 Digital Painting

Menurut Deka Anjar dalam dalam Roostamaji, (2018: 26) dalam Buku nya yang berjudul "*Digital Painting dan Desain Karakter dengan Adobe Photoshop: 2012*" *Digital Painting* adalah gambar digital dengan menggoreskan kuas digital yang menciptakan garis, gambar, dan warna yang dibentuk oleh titik-titik pada monitor digital. Digital painting adalah salah satu media kreatif modern yang paling cepat berkembang, dan lukisan digital banyak digunakan di industri, termasuk komik dan buku bergambar.

2.9 Tipografi

Menurut Landa, 2011 (dalam Perdana, A. R. (2018) tipografi didesain dalam bentuk huruf yang diatur dalam 2 dimensi, bisa untuk media berlapis maupun media cetak. Teks atau iklan biasanya disajikan secara tertulis. Tipografi yang diidentifikasi sebagai tipografi dominan memiliki format yang lebih besar, tebal, dan tipografi dominan biasanya digunakan sebagai judul, subjudul, dan sebagainya. Pencahayaan, yang disebut pencahayaan tubuh, biasanya merupakan bagian utama dari konten desain yang disebut paragraf, keterangan, atau string font. Pemilihan tipografi sangat penting karena nuansa dan efek yang bervariasi tergantung pada jenis tipografi yang digunakan akan bervariasi dari penempatan ke penempatan.

2.10 Layout

Dambil dari Buku yang berjudul *The Complete Graphic Designer*, layout ialah istilah untuk memberikan penjelasan tentang nuansa dan kesan yang dibuat

agar bisa memecahkan masalah visual pada media cetak Lathifa dkk, (2015). Menurut penjelasan Rakhmat Supriyono, dalam memilih ataupun menggunakan layout, terdiri dari beberapa hal yang harus dilihat, seperti prinsip keseimbangan, tekanan, irama, dan kesatuan menurut Walisyah, 2019 (dalam Hidayat, S. (2020).

Tata letak dimaksudkan untuk menunjang tampilan informasi yang disampaikan dalam karya desain. Tata letak disesuaikan karakteristik anak usia 4 sampai 6 tahun sederhana, mudah dipahami, menarik, serta menumbuhkan daya ingat dan pemahaman anak.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Didalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data kualitatif yang dilaksanakan langsung di lokasi yang disurvei. Metode kualitatif ini akan dilaksanakan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan penelitian kepustakaan. Dengan pengumpulan data kualitatif ini, peneliti dapat memperoleh data yang detail dan akurat untuk membantu merancang buku pop-up interaktif mainan tradisional untuk menampilkan dan melestarikan budaya anak-anak usia 4-6.

Definisi Penelitian kualitatif, Creswell (2008) yaitu untuk pendekatan atau pencarian untuk menggali dan memahami suatu fenomena. Untuk memahami gejala ini, peneliti akan melakukan wawancara dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan umum. Setelah itu, informasi yang disampaikan oleh peserta dikumpulkan. Informasi biasanya berupa kata-kata atau teks. Data yang berupa kata-kata atau teks kemudian dianalisis. Hasil analisis dapat berupa deskripsi atau deskripsi, atau berupa topik. Dari data tersebut peneliti memaknainya untuk memahami makna yang terdalam. Selanjutnya, peneliti memikirkannya dan menjelaskannya bersama dengan karya ilmuwan lain sebelumnya. Hasil akhir penelitian kualitatif akan disajikan dalam bentuk laporan tertulis.

3.2 Unit Analisis

Unit analisis dalam perancangan ini ialah pengenalan dan pelestarian mainan tradisional kepada anak usia 4 - 6 tahun melalui buku *pop up* interaktif dimana pengenalan dan pelestarian mainan tradisional ini sebagai batasan pada subjek yang di kaji agar persoalan dari suatu masalah tersebut tidak melebar jauh dari subjek masalah tersebut. Unit analisis pertama yaitu Tk Ar-Rohmah, yang berlokasi di Jl. Bogangin Baru Blok B No. 1 & 3, Kedurus, Kecamatan. Karang Pilang, Kota Surabaya Prov. Jawa Timur, Kode Pos 60223. Kedua Tk Kartika Jl. Kutisari IV No.27, Kutisari, Kecamatan. Tenggilis Mejoyo, Kota SBY, Jawa Timur 60118. Dan yang ketiga Tk Pancasila 1 Jl. Kemlaten Baru Utara Blok A No.28, Kebraon, Kecamatan. Karangpilang, Kota SBY, Jawa Timur 60222. Unit

analisis ini dipilih karena pada Sekolah tersebut memiliki masalah minimnya media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah tentang pengenalan mainan tradisional.

3.2.1 Objek Penelitian

Objek penelitian yang di teliti yaitu pengenalan dan pelestarian mainan tradisional melalui buku *pop up* interaktif kepada anak usia 4 - 6 tahun. Sehingga untuk mencari data dan informasi objek penelitian tersebut metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yaitu melakukan wawancara kepada pihak yang berkempeten pada bidangnya terkait permainan tradisional.

3.2.2 Subjek Penelitian

Subjek utama penelitian ini yaitu ketua komunitas kampung dolanan untuk mendapatkan sumber informasi gambaran dari permainan tradisional dan cara pengenalan serta pelestariannya agar anak usia 4 – 6 tahun mengenal dan melestarikan budaya Indonesia.

3.2.2 Lokasi Penelitian

Penelitian akan dilakukan di 3 TK di Surabaya yaitu Tk Pancasila 1, Tk Kartika, Tk Ar-rohmah untuk mendapatkan data-data lapangan dalam penelitian ini sehingga diperlukan untuk melakukan wawancara kepala sekolah untuk mendapatkan informasi yang relevan mengenai pengenalan permainan tradisional.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data untuk Penelitian ini dilakukan dengan cara: observasi, wawancara, dokumentasi dan studi literatur.

3.3.1 Observasi

Peneliti akan observasi secara langsung untuk mendapatkan data terkait karakter anak dan juga pengamatan langsung terhadap seberapa tertariknya anak-anak terhadap permainan tradisional, selain itu observasi juga akan dilakukan agar tahu metode pembelajaran seperti apa yang disukai anak-anak usia 4 - 6 tahun di ketiga TK di Surabaya yaitu Tk Ar-Rohmah, Tk Kartika, Tk Pancasila 1 serta untuk menganalisis aktivitas dan ketertarikan anak dalam suatu gambar, warna

dan permainan yang paling disukai sebagai penyelesaian dari permasalahan dalam membuat desain Buku *pop up* nantinya.

3.3.2 Wawancara

Dalam pelaksanaannya, peneliti melakukan wawancara bersama Kepala sekolah TK AR-ROHMAH ibu Siti Kholidah, Kepala sekolah TK-KARTINI ibu Nevy Widhiana, M.Pd, dan Kepala sekolah TK-PANCASILA 1 Sri Indah Widyaningsih guna mengetahui media pembelajaran yang digunakan, serta ketertarikan anak-anak terhadap mainan tradisional dan Buku *pop up* atau Buku bergambar, dan cara guru memperkenalkan mainan tradisional kepada anak-anak. Selain mewawancarai pihak sekolah peneliti juga mewawancarai orangtua anak-anak TK tersebut guna mengetahui apakah para orangtua mengenalkan budaya tentang permainan tradisional kepada anak-anak mereka, dan juga peneliti ingin mengetahui media seperti apa yang di gunakan saat mengenalkan permainan tradisional tersebut. Untuk mendapatkan informasi yang valid dan relevan dengan pertanyaan mengenai permainan tradisional dalam sudut pandang pendiri Komunitas Kampung Dolanan Mustofa Sam atau biasa dipanggil Cak Mus selaku Ketua Komunitas Kampung Dolanan yang dilakukan secara online wawancara ini dilakukan guna mengetahui kesulitan apa yang dialami ketika ingin memperkenalkan mainan tradisional, dampak positif yang diterima anak-anak saat mengenal permainan tradisional, serta seberapa besar kebutuhan edukasi tentang mainan tradisional dan sasaran penyuluhan tentang mainan tradisional itu sendiri. untuk mendapatkan sumber informasi seputar melestarikan permainan tradisional serta media pengenalan seperti apa yang menarik anak-anak untuk tetap melestarikan permainan tradisional.

3.3.3 Dokumentasi

Penelitian menggunakan dokumentasi terhadap beberapa lokasi, sign nama TK, kelas dan media permainan yang ada di sekolah. Hasil dokumentasi serta data yang diambil nantinya digunakan sebagai bahan untuk membantu menganalisis penelitian. Dokumentasi dilakukan guna mencari data tentang seberapa antusias anak-anak saat memainkan permainan tradisional dan Buku *pop up*. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan agar

mendapatkan bukti visual yang berhubungan dengan media pembelajaran yang dilakukan di TK di Surabaya.

3.3.4 Studi Literatur

Penelitian ini juga mengumpulkan data dari studi literatur yang memiliki topik penelitian, yaitu metode pengumpulan data yang berkaitan dengan perancangan buku pop-up interaktif permainan tradisional. Literasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku tentang klasifikasi mainan tradisional, buku pengantar desain, dan majalah pop-up dan anak-anak. Ekstraksi data dari buku, majalah dan artikel tentang pengetahuan mainan tradisional, teori manufaktur desain, dan karakteristik anak dan psikologi anak untuk menyempurnakan teori yang terdaftar.

3.4 Teknik Analisis Data

3.4.1 Reduksi Data

Proses reduksi data yang dilakukan pada data yang dikumpulkan dari ketiga metode memberikan klasifikasi dan penyempurnaan yang lebih akurat dan membuang yang tidak perlu. Data yang diperoleh dikategorikan ke dalam tahap reduksi data untuk fokus pada tujuan penelitian ini.

3.4.2 Penyajian Data

Langkah selanjutnya dalam penyajian data adalah menyajikan data yang bersih, teratur, dan valid yang dapat dengan jelas menunjukkan hasil reduksi data. Hal ini juga didukung oleh sumber dari observasi, dokumentasi, wawancara, dan studi literatur. Penyajian data juga dimaksudkan agar peneliti dapat merencanakan dan memahami tindakan selanjutnya yang akan dilakukan dalam penelitian ini dan menarik kesimpulan secara umum.

3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Tahap kesimpulan adalah fase di mana semua data yang disajikan dikumpulkan. Data yang dikumpulkan hanya merupakan kesimpulan awal. Kesimpulan akhir diambil setelah adanya konsepsi, pelaksanaan, dan evaluasi terhadap pekerjaan yang akan dilakukan nantinya. Setelah memiliki data keseluruhan, dilanjutkan ke pembuatan konsep desain atau alur desain.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil dan Analisis Data

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diteliti dalam penelitian terdiri dari beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, studi literatur serta dokumentasi. Maka dari itu dapat dihasilkan sebuah data yang akan dianalisis kembali untuk mendapatkan hasil yang ingin dicapai agar sampai kepada tahap reduksi data, berikut hasil dari analisis data.

4.1.1 Hasil Observasi

Observasi dilakukan pada beberapa TK yang ada di Surabaya. Observasi ini dilakukan dengan cara berinteraksi langsung dengan guru dan siswa TK, sehingga peneliti dapat menggali dan mencatat secara sistematis data yang dibutuhkan. Observasi pertama pada tanggal 16 Maret 2022 di TK AR-Rohmah Surabaya pada kegiatan observasi pertama ini, peneliti berfokus pada cara mengajar guru dan cara siswa menanggapi. Siswa TK AR-Rohmah memiliki permasalahan utama yaitu kebanyakan siswa tidak mengenal tentang budaya dikarenakan kurangnya pengenalan budaya itu sendiri oleh orang tua, Maka tidak jarang ditemui bahwa siswa kurang mengetahui tentang permainan tradisional. Tiap guru di TK memiliki metode pembelajaran tersendiri dan berbeda-beda agar mudah dipahami oleh siswanya. Seperti melakukan kegiatan dengan bermain, sehingga siswa dapat mudah memahami maksud dari guru. Metode lain yang digunakan guru yaitu dengan menggunakan media pendukung seperti peraga ataupun buku bergambar sehingga siswa dapat memahami dan mengingat dengan baik. Dari beberapa metode yang digunakan guru, penggunaan metode dengan alat pendukung lebih diminati siswa seperti buku bergambar, selain memiliki keunggulan tersendiri karena adanya visual berupa gambar, teks, hingga warna yang menarik serta dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

Observasi berikutnya pada tanggal 13 April 2022 observasi yang dilakukan di TK Kartini disini peneliti berfokuskan untuk mengetahui seberapa besar minat anak-anak tentang permainan tradisional dan juga minat belajar siswa jika

menggunakan metode alat pendukung berupa buku seperti buku bergambar atau buku pop up interaktif, hal ini didasarkan dari observasi sebelumnya yang memunculkan hipotesis bahwa penggunaan metode visual gambar, teks, dan warna lebih diminati siswa serta buku bergambar pop up yang menambah ketertarikan anak. Dalam proses observasi ini melibatkan peneliti langsung untuk melihat seberapa tertariknya anak-anak akan buku pop up. Hasil dari observasi yaitu dengan buku pop up, dapat membantu motorik serta respon siswa dengan baik, dan pada akhirnya siswa bisa memahami isi buku dengan baik. Observasi selanjutnya di TK Pancasila 1 pada tanggal 19 April 2022 terdapat kesulitan bagi sekolah dan guru untuk mengenalkan permainan tradisional selain karena pandemi media yang di gunakan sekolah juga kurang atau hampir tidak ada, peneliti juga mengamati bahwa minat siswa akan permainan tradisional juga kurang, akan tetapi siswanya sangat antusias saat gurunya menjelaskan dengan menggunakan buku bergambar. Observasi ini menunjukkan bahwa anak-anak suka dengan buku yang memiliki visual yang menarik.

4.1.2 Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data sesuai kebutuhan sehingga peneliti memperoleh data valid dari beberapa narasumber terkait penelitian ini. Telah dilaksanakan wawancara kepada beberapa narasumber sebagai subjek penelitian yakni beberapa narasumber seperti kepala sekolah dari TK Ar-Rohma, TK Kartini, dan TK Pancasila 1 Surabaya untuk mengetahui karakteristik anak usia 4 - 6 tahun. Selain itu juga mewawancarai ketua komunitas Kampoeng dolanan untuk mengetahui gambaran tentang permainan tradisional itu sendiri. Peneliti juga mewawancarai salah satu orangtua siswa untuk mengetahui tentang seberapa besar peran orangtua dalam mengenalkan budaya seperti permainan tradisional terhadap anak mereka. Tujuan dari wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti yakni agar mendapat sumber data dan informasi yang sebenarnya sehingga dapat dipertanggung jawabkan.

1. Ibu Siti Kholidah selaku Kepala Sekolah TK Ar-Rohmah Surabaya. Wawancara dengan Ibu Siti Kholidah dilakukan pada 16 Maret 2022. Untuk mengenalkan budaya diperlukan peran dari lingkungan sekitar seperti

lingkungan sekolah dan dirumah, guru mengalami kendala saat memberikan materi mengenai budaya karena, masih banyak siswa yang belum mengetahui atau mengenal. Orang tua dari murid juga masih banyak yg belum mengenalkan budaya walaupun seperti makanan tradisional saja para siswa masih ada yang belum tau. Kendala yang umum terjadi ketika mengenalkan budaya permainan tradisional sendiri adalah kurangnya media yang digunakan serta kebanyakan siswa tidak tertarik dengan permainan tradisional dikarenakan adanya game online yang menjadikan anak-anak semakin melupakan budayanya. Untuk mengatasi hal ini, guru biasanya menggunakan media buku bergambar, yaitu dengan ilustrasi dan warna-warna yang menarik. Media pembelajaran sangat penting ketika mengajar siswa. Media sebaiknya terdiri dari gambar, warna, dan teks agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Buku pop-up interaktif dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik. Kehadiran foto, teks, dan pop-up interaktif memfasilitasi pembelajaran, memotivasi siswa untuk belajar, dan melatih keterampilan motorik halus mereka.

2. Ibu Nevy Widhiana Ermawanti,S.S,M.Pd, Selaku kepala sekolah TK Kartini Surabaya Menurut penjelasan Nevy Widhiana Ermawanti,S.S,M.Pd ketika wawancara pada 13 April 2022, sekolah kurang melakukan sosialisasi tentang pengenalan permainan tradisional kepada siswanya dikarenakan tidak ada atau kurangnya media khusus yang berfokus pada permainan tradisional sendiri, oleh karena itu menyebabkan guru kesulitan untuk menjelaskan tentang permainan tradisional itu sendiri, dikarenakan penyebutan nama atau peraturan permainan di setiap daerah yang berbeda-beda menyebabkan guru kesulitan untuk menyampaikan dengan detail bagaimana step-step dari permainan tradisional itu sendiri, selain itu para siswa juga banyak yang tidak mengetahui dengan jelas apa itu permainan tradisional seperti dakon dan sebagainya. Pihak sekolah juga memiliki kendala yaitu minimnya media yang digunakan untuk mengenalkan permainan tradisional, disekolah ini hanya mengandalkan buku paket atau majalah yang disediakan setiap bulannya sebagai media pengenalan tentang permainan tradisional dimana buku tersebut memiliki tema yang berbeda-beda maka tidak selalu ada tema

tentang permainan tradisional setiap bulannya. Ibu Nevy Widhiana Ermawanti,S.S,M.Pd juga menyebutkan bahwa para siswa sangat suka dengan buku bergambar dan juga buku pop up yang dimana buku tersebut memberi kesan unik, warna-warni dan menarik bagi anak-anak. Salah satu cara yang pernah digunakan oleh sekolah untuk mengenalkan permainan tradisional kepada siswanya yaitu dengan cara memberikan tontonan tentang permainan tradisional melalui media video di YouTube hanya saja dirasa guru kurang efisien dikarenakan tidak mempraktekannya secara langsung yang semakin membuat anak-anak kebingungan dengan maksud dari permainan itu sendiri.

3. Ibu Sri Indah Widyaningsih selaku kepala sekolah TK Pancasila 1 Surabaya, Wawancara dengan Ibu Sri Indah Widyaningsih dilakukan pada 19 April 2022. Menjelaskan bahwa sebelum adanya pandemi covid19 sekolah memperkanlan tentang apa itu permainan tradisional dan mengajak langsung para murid untuk praktek bermain tetapi dengan media seadanya, namun setelah adanya pandemi covid19 pihak sekolah sudah mulai menyampingkan untuk mengajak anak-anak bermain permainan tradisional dikarenakan proses pembelajaran yang online. Ibu Sri Indah Widyaningsih juga menjelaskan bahwa di sekolah ini masih kurang memiliki media tentang budaya seperti buku bergambar atau buku pop up di karenakan harga buku yang lumayan mahal yang mengakibatkan kurangnya media pembelajaran, oleh sebab itu para guru juga kesulitan untuk memberikan penjelasan kepada siswanya, para siswapun juga akhirnya kurang mengetahui tentang budaya. Selain karena faktor pandemi media yang digunakan juga sudah tidak lengkap dan juga sudah tidak layak.
4. Bapak Mustofa atau biasa dipanggil Cak Mus selaku ketua komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya, Wawancara dengan Cak Mus dilakukan pada 17 Maret 2022. Yang menyatakan bahwa untuk mengenalkan budaya diperlukan peran dari lingkungan sekitar yang mendukung, serta cak mus juga menjelaskan kesulitan apa yang cak mus alami ketika melakukan penyuluhan permainan tradisional kepada anak-anak sebenarnya nyaris tidak ada kendala untuk mengajak mereka bermain karena yang jadi tantangan utama bagi

kampoeng dolanan adalah orang tua yang kebanyakan melarang anaknya bermain. Target yang cak mus harapkan agar dapat menerima penyuluhan tentang permainan tradisional, sasaran kampoeng dolanan menyeluruh karena membentuk ekosistem budaya permainan tradisional dimana anak-anak, remaja, dewasa hingga lansia sebagai sasarannya. Anak muda sebagai penggerak, pengrajin sebagai produsen permainan, pengusaha sebagai peningkatan kapasitas bisnis permainan, pemerintah tentang regulasi, media sebagai yang memberitakan budaya. Permainan tradisional yang paling sering atau paling digemari oleh anak-anak saat cak mus melakukan sosialisasi menyebutkan bahwa anak-anak tertarik dengan tarik tambang, engkle, dakon, bekel, lompat tali, Dampak positif yang akan diperoleh anak-anak saat mengenal permainan tradisional, Permainan itu akan mengenal tiga hal yakni diri sendiri, alam/lingkungan sosial dan Tuhan. Selain itu jg menumbuhkan pendidikan karakter seperti jujur, tangguh, disiplin, taat aturan, kerjasama, sportivitas. Selain itu cak mus juga menyatakan bahwa seberapa besar urgensi atau masalah pengedukasian mainan tradisional yaitu cukup besar dikarenakan yang dilatih dari permainan tradisional adalah berinteraksi secara langsung dengan teman dan masyarakat. Anak-anak hidup di dunia nyata bukan dunia maya, jika terlatih di dunia nyata dengan permainan tradisional maka kelak juga akan terbiasa untuk berinteraksi dengan orang lain. Dampak negatif jika anak-anak tidak tahu tentang permainan tradisional yaitu permainan tradisional hanya salah satu tools untuk interaksi secara langsung, salah satu kekurangannya ketika anak-anak tidak bermain maka menjadi gagap sosial seperti di era sekarang dengan adanya pembelajaran daring.

5. Orang Tua Siswa atau Wali Murid

Menurut Vonny selaku orang tua dari Muhammad Adam salah satu siswa TK di surabaya, menyatakan bahwa mendidik anak memerlukan kesabaran. Memberikan pembelajaran yang berhubungan dengan budaya diperlukan waktu luang tersendiri, namun karena orang tua sibuk bekerja yang menyebabkan terbatasnya waktu untuk mendekatkan diri kepada anak untuk mengajak mengenal budaya itu sendiri. Selain itu media yang menarik dapat meningkatkan daya ingat anak, serta mengenalkan apa itu permainan

tradisional, anak juga perlu diajarkan tentang maksud dari permainan itu. Terkadang dalam memberikan pengajaran pada anak diperlukan cara yang dapat menarik perhatian anak, sehingga perlu dipilih metode yang sesuai dengan karakteristik anak, seperti memberikan gambaran tertentu sehingga mudah dipahami dan diingat.

4.1.3 Hasil Studi Literasi

1. Buku Psikologi Anak “Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini Sebuah Bunga Rampai”.

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan hubungan sosial dan dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma, moral, dan tradisi kelompok. Perkembangan sosial seorang anak sangat dipengaruhi oleh berbagai aspek kehidupan sosial atau proses perlakuan dalam pengenalan norma-norma kehidupan sosial atau bimbingan orang tua kepada anak. Kegiatan belajar bagi anak harus selalu didasarkan pada kebutuhannya. Anak usia dini merupakan anak yang memerlukan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi seluruh aspek fisik dan psikis, baik perkembangan intelektual, bahasa, motorik maupun emosional. Oleh karena itu, berbagai jenis kegiatan pembelajaran perlu dilakukan melalui penilaian kebutuhan yang disesuaikan dengan aspek perkembangan dan kemampuan masing-masing anak. Kegiatan pembelajaran anak usia dini harus selalu didasarkan pada kebutuhan anak agar memperoleh pelayanan pendidikan, kesehatan, dan gizi yang diberikan secara terpadu dan holistik. Bermain adalah kegiatan berulang yang memberikan kesenangan/kepuasan pada orang (Piaget). Melalui bermain diharapkan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan emosinya, dan setuju untuk belajar dengan cara yang kreatif dan menyenangkan. Selain itu, bermain dapat membantu anak mengenal dirinya sendiri, dengan siapa ia tinggal, dan lingkungan tempat ia tinggal. Bermain merupakan kebutuhan bagi anak-anak, dan melalui bermain mereka memperoleh pengetahuan.

2. Buku permainan tradisional “Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis”.

Permainan tradisional adalah permainan yang diturunkan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional memiliki nilai yang baik dan luhur. Beberapa penelitian yang dilakukan penulis menemukan manfaat permainan tradisional bagi tumbuh kembang anak. Dari buku ini peneliti mendapatkan data tentang ciri-ciri permainan tradisional. Ini dapat dibagi menjadi beberapa kelompok: bermain dan bernyanyi, berpikir dan berpikir, bermain dan bersaing. Terdapat contoh permainan di setiap kategori, sehingga peneliti dapat dengan mudah menemukan dan mengurutkan jenis permainan berdasarkan karakteristiknya. Ini akan membantu untuk memutuskan nama permainan yang akan digunakan dalam desain buku pop-up interaktif yang akan memperkenalkan permainan tradisional serta memudahkan anak-anak untuk belajar tentang budaya permainan tradisional.

3. Buku Pengantar Desain “Pengantar Grafis Vol. 01-2016”.

Data yang didapatkan adalah data tentang desain, termasuk tentang makna, karakteristik, serta fungsi warna. Dengan desain yang tepat dan pilihan warna yang tepat, Maka dapat menciptakan identitas dan gambar yang ingin disampaikan dengan jelas.

4.1.4 Hasil Dokumentasi

Saat mengumpulkan data, peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk menarik kesimpulan dari proses pengambilan data di lapangan.

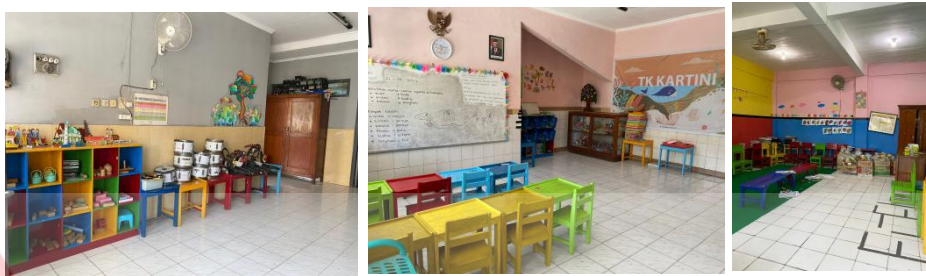


Gambar 4. 1 Sign Ketiga TK di Surabaya



Gambar 4. 2 Lingkungan Sekolah TK

Lingkungan yang ada di sekolah dari ketiga TK tersebut.



Gambar 4. 3 Suasana Kelas

Berikut merupakan suasana kelas di ketiga TK tersebut yang terdapat hasil karya tangan anak yang ditempel di dinding hal tersebut merupakan media pembelajaran yang menarik fokus siswa untuk mencoba memulai hal baru serta untuk memahami materi yang diajarkan.

4.1.5 Hasil Analisis Data

1. Reduksi Data

a. Observasi

Penelitian observasi dilaksanakan di tiga TK di Surabaya, di TK tersebut menunjukkan bahwa para siswa masih banyak yang belum mengenal dan mengetahui tentang permainan tradisional disebabkan faktor lingkungan dan kurangnya media yang memadai, guru serta siswa umumnya berinteraksi dengan media seadanya sehingga yang mana guru sulit untuk menjelaskan dengan detail dan siswapun kesulitan memahami apa yang di jelaskan oleh gurunya. Selain cara guru mengajar, faktor lain yang terlibat dalam mengajar dan mendidik siswa, antara lain: B. Media pendukung yang digunakan guru saat mengajar. Salah satu media pendukung yang

dapat meningkatkan keterampilan motorik dan daya tanggap siswa adalah buku pop-up. Buku pop-up berisi gambar visual, teks, dan warna yang dapat dinikmati siswa. Buku pop-up memiliki bagian yang dapat dipindahkan dan menampilkan gambar timbul, yang membuat siswa aktif.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, komunitas kampoeng dolanan, hingga orang tua dari siswa TK tersebut mendapatkan kesimpulan bahwa membimbing anak diperlukan kesabaran serta faktor lingkungan yang mendukung anak agar tetap mengenal tentang budayanya. Umumnya, anak akan kesulitan dalam memahami dan berinteraksi kepada lingkungan sekitarnya, namun harus tetap diajarkan oleh guru dan orang tua, agar anak dimasa depan nantinya tidak gagap bersosialisasi kepada lingkungan sekitarnya. Dalam pengenalan permainan tradisional, orang tua umumnya mengenalkan tentang budaya permainan tradisional kepada anaknya, namun karena kesibukan orangtua yang bekerja serta juga lahan yang kurang menyebabkan orang tua kesulitan untuk mengajak anak-anaknya mengenal budaya. Media yang cocok diperlukan agar anak tetap dapat memahami tentang permainan tradisional dengan cara efisien. Menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik usia 4 - 6 tahun yaitu terdiri dari warna, gambar serta teks yang menarik anak-anak. Media yang memungkinkan interaksi langsung dengan anak juga menimbulkan minat belajar. Salah satu media yang memungkinkan berinteraksi langsung dengan anak Anda saat belajar adalah buku pop-up interaktif. Selain foto dan teks, buku pop-up interaktif juga dapat memutar buku pop-up interaktif, dan bentuknya yang unik menciptakan kekuatan. Ini merupakan kesan yang menarik bagi anak-anak dan memungkinkan mereka untuk melatih keterampilan motorik halus mereka.

c. Studi Literatur

Peneliti menggunakan buku tentang Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial karya Herdina Indrijati dkk yang berjudul Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini Sebuah Bunga Rampai untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma

kelompok, moral, dan tradisi. Buku Klasifikasi permainan tradisional karya Iswinarti digunakan untuk menentukan jenis permainan yang tepat. Buku Pengantar Desain, Pengantar Grafis Vol. 1 digunakan untuk menentukan desain dan warna yang cocok sesuai kepribadian anak.

d. Dokumentasi

Dokumentasi yang didapatkan peneliti, dapat disimpulkan bahwa tiap guru di TK Surabaya sudah berusaha untuk mengenalkan permainan tradisional hanya saja media yang dimiliki kurang. Ketika proses tersebut menggunakan media pendukung yang disukai siswa, maka dapat meningkatkan semangat dan minat siswa untuk belajar. Salah satu media penunjang pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa adalah pop-up book.

2. Penyajian Data

Dari hasil reduksi data, dapat disajikan data sebagai berikut:

- a. Kurangnya edukasi atau sosialisasi kepada siswa tentang budaya salah satunya permainan tradisional.
- b. Pengenalan permainan tradisional dengan buku sebagai pembelajaran tentang budaya, agar anak dapat memahami tentang permainan tradisional sebagai budaya Indonesia. Menjelaskan pada anak lebih mudah digunakan daripada pengenalan dengan objek lain untuk anak usia 4 - 6 tahun.
- c. Dengan menaikkan minat belajar anak, dibutuhkan pendekatan serta penggunaan media yang disukai anak.
- d. Media yang bisa meningkatkan rasa ingin tau dan daya tarik anak dalam belajar yaitu terdiri dari gambar, warna, dan teks yang menarik.
- e. Buku pop-up interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang menarik, dan cepat diterima oleh anak-anak karena gambarnya yang unik dan dapat dimainkan.
- f. Buku ini juga dapat membantu melatih motorik halus dan respon anak dengan baik.

3. Penarikan kesimpulan

Berdasar penyajian data yang telah dijabarkan, maka dapat disimpulkan

bahwa budaya menjadi sesuatu yang penting dalam lingkungan masyarakat, tidak terkecuali untuk anak usia 4 - 6 tahun agar budaya indonesia tetap lestari. Langkah awal yang dapat dilakukan dalam mengenalkan permainan tradisional kepada anak yaitu dengan cara menggunakan buku pop up interaktif yang didalamnya terdapat beberapa permainan tradisional yang bisa digerakan oleh anak-anak. Dalam mengenalkan permainan tradisional akan lebih mudah menarik minat belajar dan perhatian anak apabila dengan buku *pop up*. Selain meningkatkan antusiasme anak dalam belajar, buku *pop up* sendiri memiliki manfaat seperti membantu motorik dan respon anak karena gambar dapat timbul dan dapat digerakkan oleh anak langsung. Selain itu, buku pop up sendiri harus memiliki gambar, warna, dan teks yang menarik agar dapat memaksimalkan tingkat antusiasme anak dalam belajar.

4.2 Analisis STP (Segmentasi, Targeting, Positioning)

Peneliti menentukan STP untuk buku pop up interaktif pengenalan permainan tradisional, agar mempermudah memahami karakteristik target.

1. Segmentasi

a. Geografis

| | |
|--------------------|--------------|
| Negara | : Indonesia |
| Teritorial | : Jawa Timur |
| Distrik | : Surabaya |
| Kepadatan Populasi | : Kota besar |

b. Demografis

| | |
|---------------|-----------------|
| Usia | : 4 - 6 tahun |
| Jenis Kelamin | : Semua Gender |
| Ekonomi | : Menengah |
| Pendidikan | : Prasekolah/TK |

c. Psikografis

Anak usia 4 - 6 Tahun yang berada di jenjang TK dan memiliki rasa ingin tahu tinggi serta inisiatif diri untuk melakukan hal baru, anak yang belum mengetahui tentang permainan tradisional. Selain itu juga anak

yang tidak asing dengan pengaplikasian buku pop up sebagai media untuk mendapatkan pengetahuan mengenai pengenalan permainan tradisional.

2. Targeting

Target dibagi menjadi 2 yaitu target audience dan target market. Buku pop up interaktif pengenalan permainan tradisional memiliki target sebagai berikut:

a. Target Audience

Anak laki-laki dan perempuan usia 4 sampai 6 tahun tinggal di berbagai wilayah perkotaan Indonesia. Berada pada tingkat keingintahuan, prakarsa dan pendidikan TK yang kreatif.

b. Target Market

Orang tua dan guru dengan usia 22–40 tahun bekerja sebagai guru TK atau profesi lain, dengan pendidikan minimal SMA. Berada pada kelas sosial menengah dan ingin membangun minat anak dalam pengetahuan budaya permainan tradisional dengan cara yang disukai anak, suka berinteraksi dengan anak.

3. Positioning

Buku pop up interaktif pengenalan permainan tradisional diposisikan sebagai buku khusus pengenalan permainan tradisional untuk anak yang belum mengenal atau belum mengetahui tentang budaya Indonesia yaitu permainan tradisional pada anak 4 - 6 tahun.

4.3 USP (*Unique Selling Proposition*)

Unique Selling Proposition merupakan suatu tahap dimana terdapat suatu keunikan dari sebuah karya yang dirancang. Sehingga hal tersebut dapat meningkatkan rasa ketertarikan terhadap target pasar melalui karya yang telah dirancang tersebut. Buku pop up interaktif permainan tradisional ini memiliki beberapa keunikan yaitu, permainan yang ada pada buku menggunakan teknik pop up sehingga lebih menarik minat anak, selain gambar dan teks, terdapat juga kelebihan dimana permainan tersebut juga bisa digerakan seperti memainkan permainan tersebut di dalam buku, terdapat sedikit penjelasan tentang permainan

tersebut di setiap halamannya, dan memberikan value dari media pendukung ketika membeli buku pop up interaktif permainan tradisional ini.

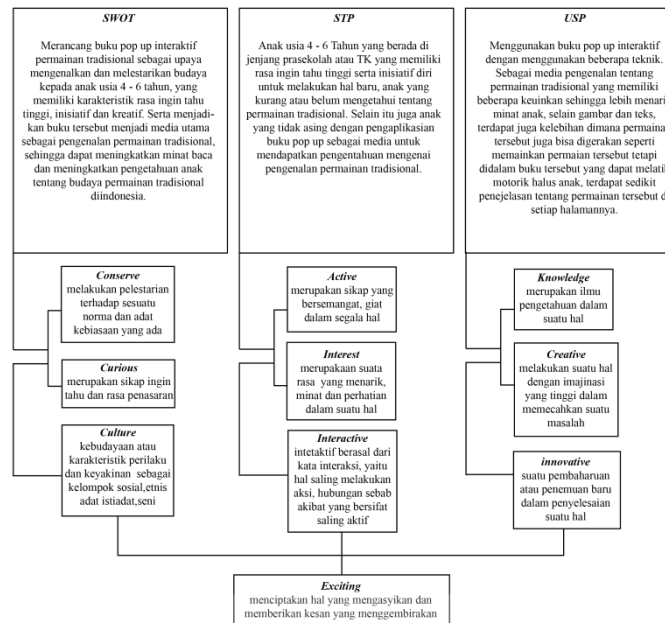
4.4 Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah cara untuk menentukan kekuatan produk dengan mempertimbangkan aspek internal, kekuatan, kelemahan, dan eksternal, termasuk peluang dan ancaman.

| <div> <div>Faktor Internal (S-W)</div> <div>Faktor Eksternal (O-T)</div> </div> | Strengths | Weaknesses |
|---|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Memberi edukasi permainan tradisional kepada anak usia 4-6 tahun - Pengenalan permainan tradisional di Indonesia guna meningkatkan kesadaran agar budaya permainan tradisional tetap lestari | <ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya minat anak-anak terhadap permainan tradisional - Kurangnya sosialisasi tentang permainan tradisional |
| Opportunities | S-O | W-O |
| <ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak menyukai media Pembelajaran seperti buku bergambar yang terdapat warna-warna - Anak menyukai sesuatu yang interaktif - Anak lebih mudah memahami sesuatu dengan bantuan visual yang menarik - Media edukasi mengenai pengenalan permainan tradisional masih jarang ditemukan | <ul style="list-style-type: none"> - Media buku pop up interaktif sebagai pengenalan tentang permainan tradisional serta cara bermain, nama-nama permainan dan filosofinya - Merancang buku pop up interaktif sebagai pengenalan permainan tradisional untuk anak dengan visual yang menarik | <ul style="list-style-type: none"> - Merancang buku pop up interaktif sebagai pengenalan budaya yang dapat meningkatkan fokus anak seperti menggunakan permainan tradisional, yang menambahkan keunikan pada buku |
| Threats | S-T | W-T |
| <ul style="list-style-type: none"> - Persaingan berbagai jenis buku pop up yang ada - Biaya cetak buku terbilang cukup mahal - Masih banyak anak-anak yang belum mengenal permainan tradisional - Anak kurang tertarik dengan media edukasi dengan cara penyampaian yang terlalu banyak literasi | <ul style="list-style-type: none"> - Menyampaikan penjelasan tentang permainan tradisional melalui media buku pop up interaktif yang diminati oleh anak-anak dengan tujuan agar anak lebih mengenal dengan budayanya - Merancang buku pop up pengenalan permainan tradisional yang berbeda dari pada umumnya, namun tetap memperhatikan biaya | <ul style="list-style-type: none"> - Merancang buku pop up interaktif pengenalan budaya dengan menggunakan permainan tradisional yang menarik baik dari segi bentuk, visual, hingga konten didalamnya - Merancang buku pop up interaktif serta menjadikan sebagai media utama untuk penyampaian penjelasan mengenai permainan tradisional |
| Strategi Utama: Merancang buku pop up interaktif permainan tradisional sebagai upaya mengenalkan dan melestarikan budaya kepada anak, dengan menggunakan teknik digital painting yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat baca dan meningkatkan pengetahuan anak tentang budaya permainan tradisional. | | |

Gambar 4. 4 SWOT

4.5 Key Communication Message



Gambar 4. 5 Key Communication Message

Buku pop up interaktif permainan tradisional sebagai upaya pengenalan dan pelestarian budaya kepada anak membutuhkan keyword sebagai acuan dasar perancangan. Keyword disusun berdasarkan STP, USP, dan analisis SWOT yang terkumpul. Gambar diatas merupakan proses menentukan keyword dari perancangan buku pop up interaktif permainan tradisional guna mengenalkan dan melestarikan budaya kepada anak usia 4 - 6 tahun. Berdasarkan analisa tersebut, maka keyword yang didapatkan adalah exciting (mengasyikan, ceria, dan menggembirakan). Makna kata exciting dalam penelitian ini adalah merancang buku pengenalan permainan tradisional yang dapat membuat audiens atau pembaca bergembira saat memainkan buku pop up interaktif. Kata kunci tersebut diimplementasikan dalam perancangan, dimulai dengan perancangan buku pengantar permainan tradisional yang disajikan dalam pop-up interaktif, memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi, tertarik, senang, dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. tata letak buku yang menampilkan isinya, tipografi yang digunakan, ukuran font, gaya, ilustrasi yang digunakan, pilihan warna, dan permainan tradisional.

4.6 Perancangan Karya

4.6.1 Strategi Kreatif

Buku pop up interaktif permainan tradisional dirancang sebagai upaya mengenalkan dan melestarikan budaya untuk anak usia 4 - 6 tahun ini menggunakan style karakter kartun dan style pewarnaan digital painting. Ilustrasi yang terdiri dari desain karakter dan permainan, teks penjelasan permainan, dan layout ditampilkan dalam bentuk yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak,

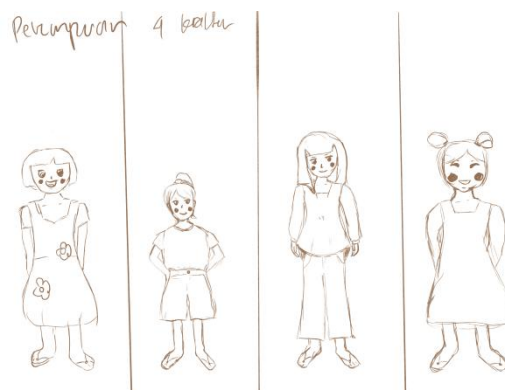
1. Fisik Buku

- a. Jenis Buku : Buku Ilustrasi Pop Up interaktif
- b. Teknik Pop Up : Transformation, Pull Tab, Volve
- c. Sampul Buku : Jilid hard cover dengan laminasi
- d. Finishing : Ujung berbentuk Round (tumpul melingkar)
- e. Jumlah Halaman : 18 halaman
- f. Dimensi : A4 21cm x 29.7 cm
- g. Teks : Bahasa Indonesia
- h. Jenis Kertas : Ivory 310 gsm
- i. Layout : Grid Layout

2. Ilustrasi

Buku pop up interaktif pengenalan permainan tradisional ini tersusun dari berbagai permainan tradisional.

a. Pemilihan Desain Karakter

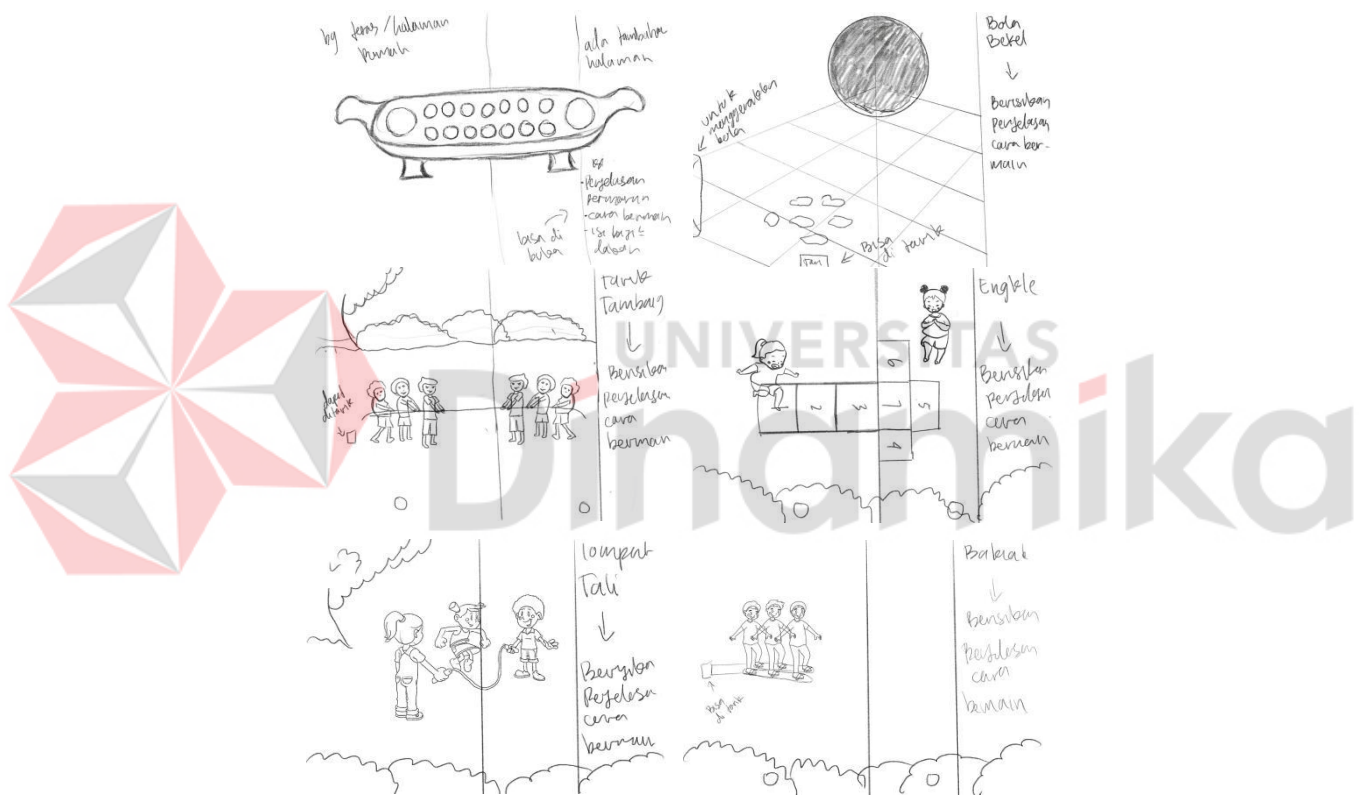


Gambar 4. 6 Referensi Desain Karakter

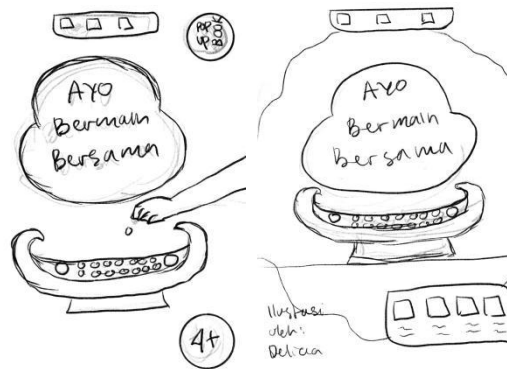
Berdasarkan data yang diperoleh bahwa anak-anak lebih tertarik pada gambar berwarna, karakter favorit anak-anak adalah karakter anak yang lucu dengan penjelasan yang jelas. Karena itulah desain karakter yang dipilih adalah karakter anak dengan kesan imut dan menggemaskan, menggunakan teknik digital painting.

b. Sketsa Karakter dan Layout Buku

Permainan yang digunakan dalam buku pop up interaktif pengenalan permainan tradisional ini adalah, Dakon, Bakiak Raksasa, Lompat Tali, Engklek, Tarik Tambang, Bekel.



Gambar 4. 7 Sketsa karakter dan permainan



Gambar 4. 8 Sketsa desain cover buku *pop up*

Desain sampul buku pop-up interaktif yang memperkenalkan permainan tradisional ini telah dirancang dengan menggunakan jenis tata letak kotak yang dikombinasikan dengan warna-warna dan beberapa ornamen, sehingga membuat desain ini menjadi menarik.

c. Tipografi

Buku pop-up ini menggunakan dua font. Yang pertama adalah font Bakso Sapi untuk judul pada sampul dan badan buku, dan yang kedua adalah font Winter Poppins untuk menjelaskan isi buku. Pemilihan font ini didasarkan pada kata kunci yang menarik. Artinya datang dengan desain yang dapat membuat pembaca senang dan memperhatikan tingkat keterbacaan dan keterbacaan.

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 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 | | | |
| ! | ! | ! | ! | ! | ! | ! | ! | ! | ! | ! | ! | ! |
| ~ | ^ | ^ | ^ | ^ | ^ | ^ | ^ | ^ | ^ | ^ | ^ | ^ |
| ~ | ^ | ^ | ^ | ^ | ^ | ^ | ^ | ^ | ^ | ^ | ^ | ^ |

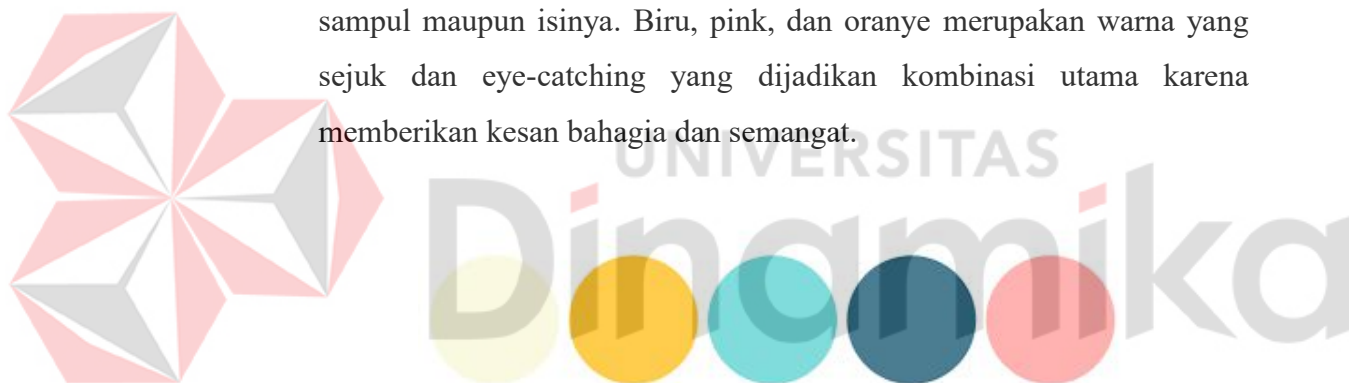
Gambar 4.8 Contoh Font Bakso Sapi sebagai Font Utama

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|----|---|---|---|
| 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 4. 9 Contoh font Poppins sebagai font kedua

d. Warna Utama Desain

Saat merancang buku pop-up yang memperkenalkan permainan tradisional ini, gunakan warna utama yang terus digunakan baik untuk sampul maupun isinya. Biru, pink, dan oranye merupakan warna yang sejuk dan eye-catching yang dijadikan kombinasi utama karena memberikan kesan bahagia dan semangat.



Gambar 4. 10 Palette warna desain

e. Desain Karakter serta Permainan Digital Buku Pop Up Interaktif Pengenalan Permainan Tradisional

Karakter pada buku ini dibuat dengan teknik digital painting dan memberikan efek goresan sehingga memberikan kesan pewarnaan natural dan handmade. Beberapa permainan tradisional diambil sebagai contoh karena diharapkan adanya media baru agar anak-anak bisa mendapatkan ilmu pengetahuan baru, selain itu tetap ada beberapa budaya yang hidup berdampingan dengan masyarakat. Memilih warna dan karakter berdasarkan pada visual anak dan permainan pada

nyatanya serta penambahan kesan kartun agar lebih menarik untuk anak. Seperti anak dengan bentuk wajah bulat dengan mimik muka serta mata yang besar agar terkesan, lucu dan menarik. Dan juga untuk memberikan kenyamanan pada anak ketika membaca dan bermain.



Gambar 4. 11 Desain Karakter dan Permainan

4.6.2 Perancangan Media

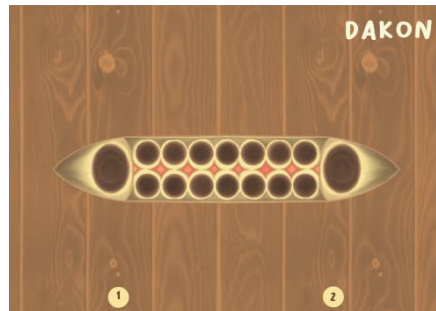
1. Layout Media Utama

Buku pop up pengenalan permainan tradisional ini harus memiliki gambar yang bisa menarik perhatian sehingga anak tertarik untuk membaca dan mengetahui tentang budaya permainan tradisional dan cara mainnya.



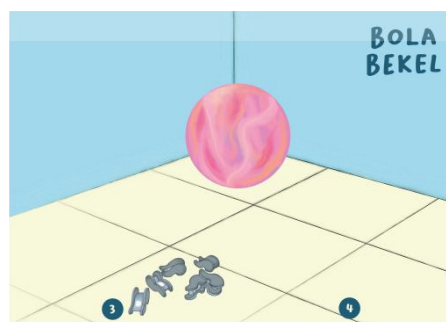
Gambar 4. 12 Desain Cover Buku Pop Up Interaktif Pengenalan Permainan Tradisional

Cover halaman depan buku memperlihatkan judul “AYO BERMAIN BERSAMA” menandakan bahwa buku ini merupakan buku pengenalan permainan. Dan juga terdapat deskripsi bahwa buku ini adalah buku berjenis pop up. Warna yang dipakai sesuai keyword yang di dapat dari penelitian ini.



Gambar 4. 13 Layout Buku Permainan Dakon

Halaman pertama dan kedua terdapat permainan dakon yang menggunakan teknik buku pop up transformation saat di buka halamannya, kemudian di bagian bawah kiri terdapat sebuah kotak yang jika nantinya di buka didalam kotak tersebut terdapat biji-biji dakon yang nantinya bisa di mainkan anak-anak, Di setiap halaman dari permainan tradisional terdapat sedikit penjelasan tentang cara bermain, di susun menyesuaikan background.



Gambar 4. 24 Layout Buku Permainan Bola Bekel

Halaman ketiga dan keempat terdapat permainan bola bekel, yang menggunakan teknik volvelle dan pull tab dimana saat buku di buka boladapat di putar agar bola bisa bergerak kemudian di dampingi dengan biji bekel yang

akan muncul jika sisi bawah di tarik. Penjelasan cara bermain akan di susun menyesuaikan background



Gambar 4. 15 Layout Buku Permainan Tarik Tambang

Di halaman kelima dan keenam terdapat permainan tarik tambang yang menggunakan teknik tranformation dan pull tab, karakter anak akan muncul saat buku di buka kemudian karakter akan bergerak menyesuaikan saat sisi kiri buku di tarik kemudian tali yang digunakan menggunakan benang asli. Penjelasan cara bermain akan di susun menyesuaikan background



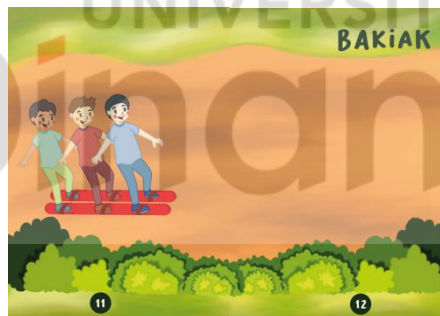
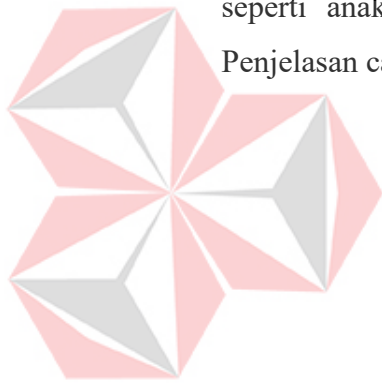
Gambar 4. 16 Layout Buku Permainan Engkle

Kemudian di halaman ketujuh dan kedelapan ada permainan engklek yang menggunakan teknik transformation dan pull tab, dimana karakter anak akan muncul dan dapat di tarik seakan seperti bermain saat sisi kiri halaman di tarik. Penjelasan cara bermain akan di susun menyesuaikan background.



Gambar 4. 17 Layout Buku Permainan Lompat Tali

Berikutnya di halaman kesembilan dan kesepuluh ada permainan lompat tali yang menggunakan teknik transformation dan pull tab, jika buku di buka karakter anak akan muncul dan bisa di tarik di bagian bawah sehingga terlihat seperti anak sedang melompat, di bagian tali menggunakan benang asli. Penjelasan cara bermain akan di susun menyesuaikan background



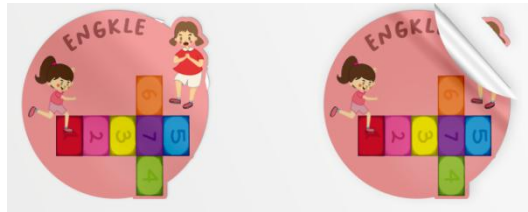
Gambar 4. 18 Layout Buku Permainan Bakiak

Berikutnya halaman kesebelas dan keduabelas terdapat permainan bakiak yang menggunakan teknik buku pop up transformation dan pull tab, nantinya karakter anak sedang bermain akan muncul saat buku dibuka, kemudian akan bergerak jika ditarik dari ujung sisi kiri buku. Penjelasan cara bermain akan di susun menyesuaikan background.

2. Media Pendukung

Media pendukung yang tersusun ada stiker, stiker label nama, totebag, tumbler minum, poster, dan gantungan kunci, yang bermanfaat membantu memperkenalkan buku pop up pengenalan permainan tradisional pada masyarakat.

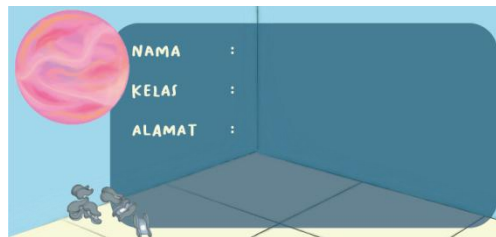
a. Desain Stiker



Gambar 4. 15 Sketsa Desai Stiker

Stiker ini dibuat dengan bentuk bulat yang sudah dicutting dengan memperlihatkan gambar karakter dan permainan. Gambar tersebut dibuat stiker agar anak bisa mempelajari visual dari permainan yang dimaksud. Yang nantinya dapat ditempelkan pada buku, kulkas, pintu, almari, meja atau tempat lain yang dapat dilihat anak. Stiker akan dibuat menggunakan bahan stiker vinyl dan berlaminasi agar awet.

b. Label Stiker Nama



Gambar 4. 16 Sketsa Desain label stiker nama

Label stiker nama ini dapat digunakan untuk melabeli buku anak-anak. Desain label stiker nama ini juga memperlihatkan beberapa karakter dan permainan, dapat dijadikan media pembelajaran sebagai pengenalan permainan pada anak dimana saja.

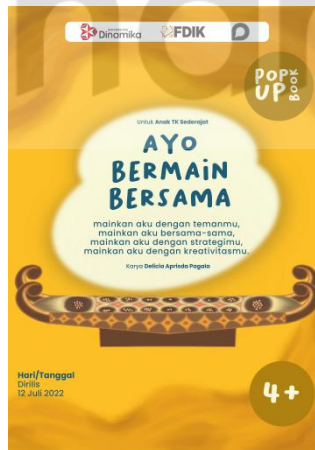
c. Desain Totebag



Gambar 4. 17 Sketsa dan Desain Totebag

Totebag didesain dengan tulisan ayo bermain bersama dengan penambahan permainan tradisional dakon terdapat pada buku pop up pengenalan permainan. Di lengkapi teks yang menarik agar menjadi daya tarik tersendiri. Sehingga terbentuk visual totebag yang unik, lucu dan fungsional.

d. Desain Poster



Gambar 4. 18 Desain Poster

Poster dirancang untuk menarik perhatian dan mengenalkan buku pop up interaktif pengenalan permainan tradisional pada masyarakat umum. Desain poster menggunakan permainan dakon dan menambahkan

deskripsi singkat sehingga dapat dipahami bahwa poster tersebut berisi tentang mengenalkan permainan.

e. Desain Gantungan Kunci



Gambar 4. 19 Sketsa Gantungan Kunci

Gantungan kunci dibentuk dengan bentuk permainan tradisional dengan bahan acrylic sehingga lebih awet. permainan tradisional dalam bentuk gantungan kunci ini membuat anak mengenal lebih dekat dengan permainan yang ada karena bentuknya yang dapat dibawa kemana saja.

f. Desain Tumbler Minuman



Gambar 4. 20 Tumbler minuman

Tumbler minuman dibuat dengan diberi gambar anak perempuan dan permainan tradisional dengan bahan stainless steel sehingga tahan lama. Selain itu tumbler minuman ini akan memudahkan anak mengenal lebih dekat karena fungsinya bisa dibawa kemana saja.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dengan melalui penelitian yang telah dibuat, kesimpulan yang bisa diambil dari penyusunan buku pop up interaktif permainan tradisional sebagai mengenalkan dan melestarikan budaya pada anak usia 4-6 tahun, dengan menerapkan metode buku pop up Transformation, Volvele, dan Pull Tab yang didukung dengan menggunakan konsep Exciting yang artinya mengasyikan dan menggembirakan serta memberi kesan ceria. Ulasan yang ada pada buku pop up ini ialah tentang permainan tradisional yang selaras dengan jenis serta deskripsi singkat sesuai dengan pengelompokan dari permainan tersebut. Pengambilan keyword Exciting dipraktikkan pada bentuk karakter ilustrasi pada tiap anak dan permainan tradisional, warna terang, layout serta jenis font yang diterapkan sesuai untuk anak yang berusia 4 - 6 tahun yang menjadi target audience dari buku pop up interaktif tersebut. Buku pop up interaktif dengan judul “Ayo Bermain Bersama” ini dijadikan media yang paling penting dalam perencanaan penelitian ini, namun adapula media yang dipergunakan untuk meningkatkan dan menarik minat audience yaitu poster, stiker, gantungan kunci, totebag, tumbler minum, dan label stiker nama sebagai media yang penunjang pada penelitian ini.

5.2 Saran

Pada awal perencanaan buku pop up interaktif tentang penyampaian permainan tradisional ini bermaksud untuk menumbuhkan ketertarikan anak usia 4-6 tahun yang termasuk dalam jenjang TK dalam pengetahuan tentang budaya diindonesia agar tetap terlestarikan. Adapun beberapa masukan yang dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya agar dapat mewujudkan sesuatu hal yang lebih baru dan berbeda dari yang lain.

1. Menyatukan beberapa alat pendukung pembelajaran dengan permainan yang seru supaya anak lebih cepat memahami materi dan belajar jadi terasa asyik sehingga tidak mudah bosan.
2. Menggunakan media interaktif antar pembelajaran dengan budaya yang ada di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- An'noor, S. K., & Hasyim, N. (2020). *Perancangan Buku pop up Interaktif "Sepatu Kaca Yang Kesepian" Untuk Meningkatkan Interaksi Antara Orang Tua Dan Anak*. Citrakara, 2(2), 96-111.
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). *Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android*. ikraith-informatika, 4(3), 1-5.
- Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*.
- Digni Edlina, A. (2021). *Perancangan Buku pop up Ilustrasi Mengenai Body Shaming untuk Anak 9-12 Tahun* (Doctoral dissertation, Universitas Multimedia Nusantara).
- Ervina, W., Desintha, S., & Soedewi, S. (2020). *Perancangan Buku pop up Interaktif Bekenalan Jama Gamolan Bagi Anak-anak*. eProceedings of Art & Design, 7(2).
- Hanifah, T. U. (2014). *Pemanfaatan media Buku pop up berbasis tematik untuk meningkatkan kecerdasan verbal-linguistik anak usia 4-5 tahun (studi eksperimen di TK negeri pembina bulu temanggung)*. BELIA: Early Childhood Education Papers, 3(2).
- Hasanudin, a. W. (2021). *Perancangan Buku pop up ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional di tk darussalam*.
- Henidar, S. I., & Nugraha, N. D. (2019). *Perancangan Buku pop up Ilustrasi Interaktif Permainan Tradisional Untuk Melatih Motorik Anak-anak*. eProceedings of Art & Design, 6(2).
- Maulana, K., & Nurunnisa, E. C. (2020). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Sunda Manda*. Tarbiyat al-Aulad: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 3(2).
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan tradisional*. Salam Insan Mulia.
- Noviana, M. R., Kadarisman, A., & Mustikawan, A. (2016). *Perancangan Buku Informasi Tentang Burung Elang Jawa Untuk Anak Umur 6-12 Tahun*. eProceedings of Art & Design, 3(3).
- Nugroho, I. H., Sukmana, A. A., Lestarinigrum, A., Septiano, N. I., & Rizqi, A. B. (2021). *Efektifitas Pengembangan Model Permainan Bola Keranjang Aspek Motorik Kasar Anak 5-6 Tahun*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3), 2127-2137.

- Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, I. W. (2020). *Perkembangan Interaksi sosial Dalam meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Congklak Pada Anak usia 5-6 tahun. Jurnal Buah Hati*, 7(2), 125-137.
- Oey, F. W., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). *Perancangan buku interaktif pengenalan dan pelestarian sugar glider di indonesia bagi anak 7-12 tahun. Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 11.
- Perdana, A. R. (2018). *Perancangan Buku Visual Sebagai Media Pengenalan Permainan Tradisional Anak Jawa Timur*.
- Prasetyo, Y. A. (2014). *Ilustrasi buku pop up cerita fabel sebagai media pendidikan karakter anak. Arty: Jurnal Seni Rupa*, 3(1).
- Purwaningsih, E. (2006). *Permainan tradisional anak: salah satu khasanah budaya yang perlu dilestarikan. Jantra*, 1(1), 40-46.
- Rahmatilah, S., Hidayat, S., & Apriliya, S. (2017). *Media Buku Pop Up Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah. Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1).
- Roostamaji, A. (2018). *TA: Perancangan buku pop up Ilustrasi" Tarian Wayang Topeng Jatiduwur" dengan Teknik Digital Painting sebagai Upaya untuk Mengenalkan Budaya Jombang* (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- Safitri, N. N. (2014). *Pengembangan Media Pop Up Book untuk Keterampilan Menulis Narasi Siswa Tunarungu Kelas IV. Jurnal Pendidikan Khusus*, 4(1).
- Semiawan, C. R. (2010). *Metode Penelitian kualitatif. Grasindo*.
- Septiyani, A., Resmadi, I., & Hidayat, S. (2020). *Perancangan Media Edukasi Untuk Pelestarian Nilai-nilai Permainan Tradisional Khas Sunda. eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Soedarso, N. (2014). *Perancangan buku pop up Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. Humaniora*, 5(2), 561-570.
- Susanti, F., dan Widodo, S., & Budi, P. (2010). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal Dengan Teman Sebaya Pada Siswa SD (Studi Eksperimental Pada Siswa Kelas 3 Sdn Sronдол Wetan 04-09 Dan Sdn Sronдол Wetan 05-08). Jurnal Psikologi Undip*, 8(2).
- Susanti, N., Mukhtar, M., & Jamilah, J. (2018). *Permainan Tradisional Lompat Tali Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini 3-4 Tahun Pada Kelompok Bermain Melati Kelurahan Muara Bulian (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi)*.

- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019). *Pengembangan buku pop up Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slemptan*. Trapsila: Jurnal pendidikan dasar, 1(02), 1-11.
- Yuliana, I. (2019). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).



UNIVERSITAS
Dinamika