

**PERANCANGAN *POP-UP* PERMAINAN TRADISIONAL
BALI SEBAGAI MEDIA PENDAMPING PEMBELAJARAN
SENI BUDAYA PADA ANAK**



**PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

**PERANCANGAN *POP-UP* PERMAINAN TRADISIONAL
BALI SEBAGAI MEDIA PENDAMPING PEMBELAJARAN
SENI BUDAYA PADA ANAK**



Oleh :

Gede Adi Brahmantara

NIM : 1912643024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

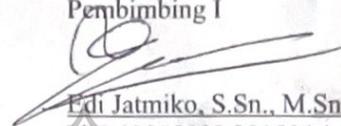
2024

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

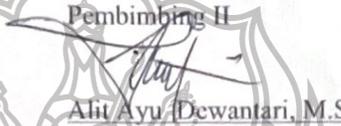
PERANCANGAN *POP-UP* PERMAINAN TRADISIONAL BALI SEBAGAI MEDIA PENDAMPING PEMBELAJARAN SENI BUDAYA PADA ANAK diajukan oleh Gede Adi Brahmantara, NIM 1912643024 Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Juni 2024 dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

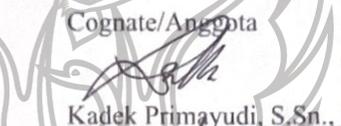
NIP 19850103 201504 1 001/NIDN 0030198507

Pembimbing II


Alit Ayu Dewantari, M.Sn.

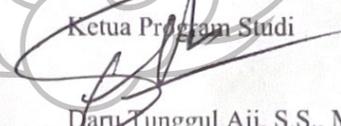
NIP 19890613 202012 2 013/NIDN 0013068909

Cognate/Anggota


Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.

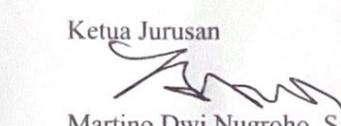
NIP 19810615 201404 1 001/NIDN 0015068106

Ketua Program Studi


Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhand Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas karunia dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir perancangan ini dengan judul "Perancangan Pop-up Permainan Tradisional Bali Sebagai Media Pendamping Pembelajaran Seni Budaya Pada Anak". Laporan ini disusun untuk memenuhi tugas akhir mata kuliah Desain Komunikasi Visual. Diharapkan laporan ini dapat menjadi media pendamping pembelajaran terkait warisan budaya berupa permainan tradisional Bali pada anak. Selain itu, laporan ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan baru serta manfaat yang berarti bagi para pembacanya.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing, Pak Edi dan Bu Alit, atas bimbingan dan arahnya selama proses penyusunan laporan ini. Penulis juga berterima kasih kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas dukungan fasilitas yang diberikan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada keluarga, saudara, dan teman-teman yang telah memberikan dukungan moral selama proses penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk lebih menyempurnakan lagi laporan ini. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan, terutama dalam upaya melestarikan budaya Bali melalui permainan tradisional dan meningkatkan pembelajaran seni budaya pada anak.

Yogyakarta, 6 Juni 2024



Gede Adi Brahmantara

NIM. 1912643024

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan penuh rasa syukur, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tanpa bimbingan dan dukungan mereka, penyelesaian tepat waktu tidak akan mungkin tercapai. Ucapan terima kasih khusus penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn, M.T, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn,M. A., selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah sabar dan bersedia membimbing dan memberikan arahan kepada penulis selama berlangsungnya proses pengerjaan Tugas Akhir.
6. Ibu Alit Ayu Dewantari, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar dan bersedia membimbing dan memberikan arahan serta dukungan kepada penulis selama berlangsungnya proses pengerjaan Tugas Akhir.
7. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A., selaku Dosen Wali selama masa perkuliahan.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu, pengalaman, dan wawasan yang diberikan selama masa perkuliahan.
9. Mamak, Bapak, Adik, dan Saudara-Saudara yang selalu memberikan do'a, dukungan, membimbing, memotivasi, dan selalu menjadi sumber semangat dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.
10. Auria yang senantiasa meluangkan waktu dan tenaga serta memberikan dukungan dan semangat saat selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
11. Teman-teman Beninc yang saling memberikan semangat, dukungan, masukan dan menemani selama proses pengerjaan Tugas Akhir.

12. Teman-teman siku yang selalu menemani dan memberikan semangat selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
13. Teman-teman seperjuangan Randa Tapak Desain Komunikasi Visual 2019.
14. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.



PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gede Adi Brahmantara

NIM : 1912643024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa keseluruhan materi dalam karya yang berjudul **PERANCANGAN *POP-UP* PERMAINAN TRADISIONAL BALI SEBAGAI MEDIA PENDAMPING PEMBELAJARAN SENI BUDAYA PADA ANAK** dengan ini menyatakan penulis memberikan karya Tugas Akhir Perancangan ini kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 6 Juni 2024



Gede Adi Brahmantara

NIM. 1912643024

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gede Adi Brahmantara

NIM : 1912643024

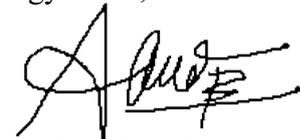
Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa keseluruhan materi dalam karya yang berjudul **PERANCANGAN *POP-UP* PERMAINAN TRADISIONAL BALI SEBAGAI MEDIA PENDAMPING PEMBELAJARAN SENI BUDAYA PADA ANAK** yang dibuat guna memenuhi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya yang sepenuhnya hasil dari penelitian, pemikiran, pemaparan dari penulis dan belum pernah diajukan pihak lain. Apabila terdapat karya orang lain di dalamnya, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 6 Juni 2024



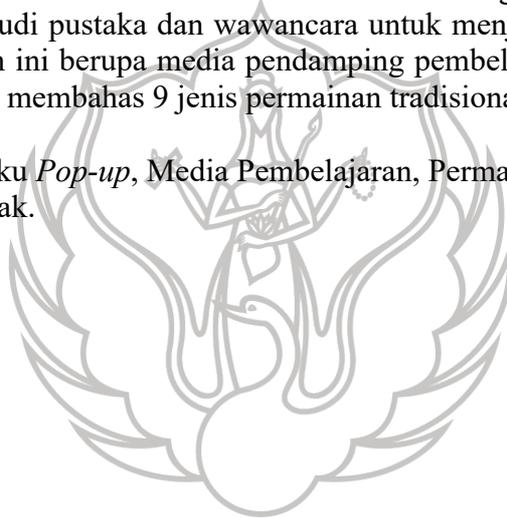
Gede Adi Brahmantara

NIM. 1912643024

ABSTRAK

Perancangan ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pengetahuan generasi muda terhadap warisan budaya dalam bentuk permainan tradisional daerah. Permasalahan tersebut terjadi disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya ialah perkembangan teknologi yang semakin canggih, perubahan gaya hidup, dan keterlibatan orang tua yang tidak mengajarkan permainan tradisional kepada anaknya. Di sisi lain, kurangnya pendidikan di sekolah mengenai permainan tradisional juga menjadi faktor utama dalam hilangnya pengetahuan terhadap warisan budaya ini. Karena itu diperlukannya merancang sebuah media pendamping pembelajaran di sekolah mengenai permainan tradisional Bali untuk anak usia 5-10 tahun. Tujuan kreatif perancangan ini adalah memperkenalkan permainan tradisional Bali kepada anak melalui pendidikan di sekolah dengan menggunakan media pendamping pembelajaran yang edukatif serta interaktif berupa buku *pop-up* sehingga anak dapat menarik perhatian anak untuk mempelajarinya. Interaktifitas dalam buku berupa *pop-up*, *flaps*, dan *participation*. Buku *pop-up* ini dibuat berdasarkan hasil Analisa data dengan metode 5W+1H yang didapat melalui studi pustaka dan wawancara untuk menjawab rumusan masalah. Hasil perancangan ini berupa media pendamping pembelajaran di sekolah berupa buku *pop-up* yang membahas 9 jenis permainan tradisional Bali.

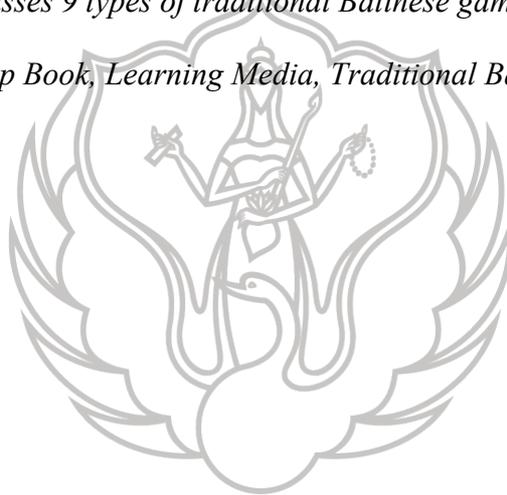
Kata kunci : Buku *Pop-up*, Media Pembelajaran, Permainan Tradisional Bali, Anak.



ABSTRACT

This design is motivated by the lack of knowledge of younger generations towards cultural heritage in the form of traditional regional games. These problem is caused by several factors, including the development of increasingly sophisticated technology, lifestyle changes, and parental involvement that does not teach traditional games to their children. On the other hand, the lack of education in schools regarding traditional games is also a major factor in the loss of knowledge of this cultural heritage. Therefore it is necessary to design a school companion medium on traditional Balinese games for children aged 5-10 years. The creative purpose of this design is to introduce the traditional Balinese games to children through education in school using educational and interactive learning accompaniment media in the form of pop-up books so that children can attract the attention of children to learn them. Interactive in books include pop-ups, flaps, and participation. This pop-up book is created to analyze data with the 5W+1H method obtained through library studies and interviews to combat the formula of problems. The result of this design is a companion medium of learning in the form of a pop-up book that discusses 9 types of traditional Balinese games.

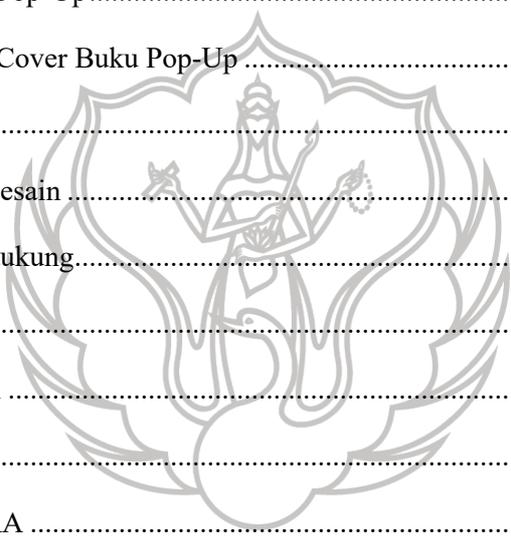
Keywords : *Pop-up Book, Learning Media, Traditional Balinese Games, Kids.*



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Lingkup Perancangan.....	4
D. Tujuan Perancangan	5
E. Manfaat	5
F. Metode Perancangan	6
G. Definisi Oprasional	11
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Landasan Teori.....	14
C. Kajian Pustaka.....	26
D. Kerangka Berpikir.....	28
E. Analisis Data	28

F. Kesimpulan Analisis	29
BAB III KONSEP DESAIN.....	31
A. Konsep Media	31
B. Konsep Kreatif	33
C. Program Media.....	36
D. Konsep Bisnis.....	63
BAB IV PROSES DESAIN	64
A. Data Visual.....	64
B. Studi Visual.....	68
C. Visualisasi Pop-Up.....	72
D. Visualisasi Cover Buku Pop-Up	77
E. Kendala	78
F. Finalisasi Desain	79
G. Media Pendukung.....	97
BAB V PENUTUP.....	101
A. Kesimpulan	101
B. Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN.....	106



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Teknik Flaps	17
Gambar 2. 2 Teknik V-folding	17
Gambar 2. 3 Teknik Internal Stand	17
Gambar 2. 4 Teknik Volveless	18
Gambar 2. 5 Teknik Mouth	18
Gambar 2. 6 Teknik Parallel Slide	19
Gambar 2. 7 Teknik Transformation	19
Gambar 2. 8 Teknik Peepshow	20
Gambar 2. 9 Kerangka berpikir	28
Gambar 3. 1 Font Rancho, Merienda, Marck Script	59
Gambar 3. 2 Font Short Stack	59
Gambar 3. 3 Font Climate Crisis	60
Gambar 3. 4 Circus Layout	60
Gambar 3. 5 Skema Alur Distribusi Media	61
Gambar 4. 1 Data visual patung Bali	64
Gambar 4. 2 Data visual pajeng Bali	65
Gambar 4. 3 Data visual umbul-umbul Bali	65
Gambar 4. 4 Data visual penjor Bali	65
Gambar 4. 5 Data visual gapura Bali	66
Gambar 4. 6 Data visual angkul-angkul/gerbang Bali	66
Gambar 4. 7 Data visual pelinggih/sanggah Bali	67
Gambar 4. 8 Teknik Parallel Slide	72
Gambar 4. 9 Teknik Internal Stand	73
Gambar 4. 10 Teknik Flaps	73
Gambar 4. 11 Permainan Metajog	73
Gambar 4. 12 Permainan Nyen Durine	74
Gambar 4. 13 Permainan Melayangan	74
Gambar 4. 14 Permainan Curik-Curik	75
Gambar 4. 15 Permainan Goak Maling Taluh	76
Gambar 4. 16 Permainan Penyu Mataluh	76
Gambar 4. 17 Permainan Goak Maling Pitik	77
Gambar 4. 18 Final desain permainan tradisional Bali Metajog 1-2	79
Gambar 4. 19 Final desain permainan tradisional Bali Metajog 3-4	80

Gambar 4. 20 Final desain permainan tradisional Bali Nyen Durine 5-6	80
Gambar 4. 21 Final desain permainan tradisional Bali Nyen Durine 7-8	81
Gambar 4. 22 Final desain permainan tradisional Bali Melayangan 9-10	81
Gambar 4. 23 Final desain permainan tradisional Bali Melayangan 11-12	82
Gambar 4. 24 Final desain permainan tradisional Bali Deduplak 13-14	82
Gambar 4. 25 Final desain permainan tradisional Bali Deduplak 15-16	83
Gambar 4. 26 Final desain permainan tradisional Bali Curik-Curik 17-18	83
Gambar 4. 27 Final desain permainan tradisional Bali Curik-Curik 19-20	84
Gambar 4. 28 Final desain permainan tradisional Bali Goak Maling Taluh 1-2	84
Gambar 4. 29 Final desain permainan tradisional Bali Goak Maling Taluh 3-4	85
Gambar 4. 30 Final desain permainan tradisional Bali Penyu mataluh 5-6	85
Gambar 4. 31 Final desain permainan tradisional Bali Penyu mataluh 7-8	86
Gambar 4. 32 Final desain permainan tradisional Bali Goak Maling Pitik 9-10	86
Gambar 4. 33 Final desain permainan tradisional Bali Goak Maling Pitik 11-12	87
Gambar 4. 34 Final desain permainan tradisional Bali Engkeb-Engkeban 13-14	87
Gambar 4. 35 Final desain permainan tradisional Bali Engkeb-Engkeban 15-16	88
Gambar 4. 36 Final Pop-Up Permainan Metajog 1-2	88
Gambar 4. 37 Final Pop-Up Permainan Metajog 3-4	89
Gambar 4. 38 Final Pop-Up Permainan Nyen Durine 5-6	89
Gambar 4. 39 Final Pop-Up Permainan Nyen Durine 7-8	90
Gambar 4. 40 Final Pop-Up Permainan Melayangan 9-10	90
Gambar 4. 41 Final Pop-Up Permainan Melayangan 11-12	91
Gambar 4. 42 Final Pop-Up Permainan Deduplak 13-14	91
Gambar 4. 43 Final Pop-Up Permainan Deduplak 15-16	92
Gambar 4. 44 Final Pop-Up Permainan Curik-Curik 17-18	92
Gambar 4. 45 Final Pop-Up Permainan Curik-Curik 19-20	93
Gambar 4. 46 Final Pop-Up Permainan Goak Maling Taluh 1-2	93
Gambar 4. 47 Final Pop-Up Permainan Goak Maling Taluh 3-4	94
Gambar 4. 48 Final Pop-Up Permainan Penyu Mataluh 5-6	94
Gambar 4. 49 Final Pop-Up Permainan Penyu Mataluh 7-8	95
Gambar 4. 50 Final Pop-Up Permainan Goak Maling Pitik 9-10	95
Gambar 4. 51 Final Pop-Up Permainan Goak Maling Pitik 11-12	96
Gambar 4. 52 Final Pop-Up Permainan Engkeb-Engkeban 13-14	96
Gambar 4. 53 Final Pop-Up Permainan Engkeb-Engkeban 15-16	97
Gambar 4. 54 Media Pendukung T-Shirt	97

Gambar 4. 55 Media Pendukung Totebag.....	98
Gambar 4. 56 Media Pendukung Sticker Pack.....	98
Gambar 4. 57 Poster Tugas Akhir.....	99
Gambar 4. 58 Poster Riang Gembira Bersama	99
Gambar 4. 59 GSM Tugas Akhir	100
Gambar 4. 60 Katalog Tugas Akhir	100



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Definisi Oprasional.	11
Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	13
Tabel 3. 1 Kondisi faktual dan konsep kreatif	34
Tabel 3. 2 Data verbal dan data visual	37
Tabel 3. 3 Naskah buku Riang Gembira Bersama edisi 1.....	39
Tabel 3. 4 Naskah buku Riang Gembira Bersama edisi 2.....	49
Tabel 4. 1 Studi Visual Karakter Permainan Tradisional Bali.....	68
Tabel 4. 2 Studi Visual Alat Permainan Tradisional Bali.....	71
Tabel 4. 3 Studi Visual Sketsa Sampul Buku Riang Gembira Bersama.....	77
Tabel 4. 4 Studi Visual Final Desain Sampul Buku Riang Gembira Bersama.....	78
Tabel 4. 5 Kendala selama proses pengerjaan.....	78



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu bentuk kekayaan adat istiadat, tradisi, dan budaya yang dimiliki daerah Bali adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan bagian tak terpisahkan dari budaya lokal dan telah diwariskan selama bergenerasi. Permainan ini biasanya dimainkan oleh berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak, remaja, dan orang dewasa, permainan ini bukan hanya sebagai sarana hiburan untuk mengisi waktu luang, tetapi juga memiliki nilai edukasi dan sosial. Beragam bentuk dan tujuannya mencerminkan kekayaan budaya dan tradisi masyarakat setempat, seperti melatih ketangkasan fisik, mengasah kecerdasan mental, dan memperkuat ikatan antar individu.

Pada modernisasi ini, generasi muda sudah mulai berkurang minat dan partisipasinya dalam mempertahankan dan meneruskan warisan budaya yang berbentuk permainan tradisional ini. Hal tersebut dirasa terjadi akibat dari rendahnya pengetahuan dan pemahaman masyarakat tentang nilai budaya dan sejarah dalam permainan tradisional tersebut. Generasi muda seringkali kurang informasi mengenai pentingnya permainan tradisional dalam memperkuat identitas budaya dan mempromosikan kerjasama sosial. Selain itu, kesibukan hidup urban yang semakin padat dan mobilitas yang tinggi sulit membuat individu, terutama anak-anak dan remaja, untuk berpartisipasi dalam permainan tradisional yang seringkali memerlukan waktu, ruang, dan lingkungan yang khusus. Hal ini mengarah pada ketidakpedulian terhadap permainan tradisional dan akan berisiko menyebabkan hilangnya warisan budaya yang berharga ini.

Ratusan jenis permainan tradisional Bali dari sembilan Kabupaten dan Kota sudah hampir punah, tinggal belasan permainan saja. Berdasarkan data hasil observasi yang penulis dapatkan dari perancangan “Film Dokumenter Permainan Tradisional “Goak Maling Taluh” oleh Ketut Yoga Sarasmayana, I Gede Partha Sindu, dan I Made Agus Wiraman, dari

Universitas Pendidikan Ganesha, Hasil survei menunjukkan bahwa pengetahuan tentang permainan tradisional "*goak maling taluh*" masih rendah. Sebanyak 25 orang (83%) responden mengaku tidak mengenal permainan ini, sedangkan hanya 5 orang (17%) yang familiar dengan permainan ini. 4 orang (13%) yang mengetahui cara bermain dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini, sedangkan 26 orang (87%) mengaku tidak mengetahuinya. Selain itu, pada jurnal perancangan "Film Dokumenter *Tok Lait Kancing* : Sebuah Warisan Karakter Budaya Bangsa", oleh Gede Saindra Santyadiputra, Gede Aditra Pradnyana, I Putu Aditya Narayana, dari Universitas Pendidikan Ganesha, Survei terhadap responden menunjukkan bahwa 63% (19 orang) tidak mengenal permainan *Tok Lait Kancing*, sementara 37% (11 orang) mengaku familiar dengan permainan ini. Observasi melalui angket mengungkapkan bahwa 77% (23 orang) responden belum pernah memainkannya, dan 23% (7 orang) pernah. Hal yang menarik adalah 87% (26 orang) responden mengaku tidak mengetahui nama permainan ini, 7% (2 orang) lupa namanya, 3% (1 orang) menyebutnya Dengkleng, dan 3% (1 orang) lagi menyebutnya *Jengkilik Cicing*. Dengan hasil data dari 2 jurnal tersebut dapat disimpulkan masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui informasi mengenai permainan tradisional daerah Bali.

Banyak faktor penyebab permainan tradisional Bali tidak dikenal oleh anak-anak zaman sekarang. Salah satu faktornya adalah perkembangan teknologi yang semakin canggih. Anak-anak menjadi lebih menyukai permainan modern yang dapat mereka mainkan pada smartphone dan komputer. Menurut Made Taro tokoh pemerhati budaya dan permainan tradisional anak dalam Nugraha (2020:2), anak muda saat ini tampaknya lebih memilih bermain gadget daripada permainan tradisional. Akibatnya, mereka jarang bersosialisasi dengan lingkungan dan teman sebayanya, hanya fokus untuk menang, dan cenderung mengumpat saat kalah. Faktor kedua penyebab hilangnya permainan tradisional adalah perubahan gaya hidup dan keterlibatan orang tua. Banyak orang tua tidak mengajarkan permainan tradisional kepada anaknya, bahkan orang tua sekarang lebih

sering memilih membawa anak-anaknya untuk bermain ke pusat perbelanjaan dengan alasan lebih mudah untuk mengawasi anaknya. Di sisi lain, kurangnya pendidikan di sekolah mengenai permainan tradisional menjadi faktor utama dalam hilangnya pengetahuan terhadap warisan budaya ini. Ketika sekolah tidak mengintegrasikan permainan tradisional dalam kurikulum, anak-anak kehilangan kesempatan berharga untuk memahami nilai-nilai budaya, sejarah, dan identitas lokal mereka, yang dapat mengakibatkan perubahan budaya yang merugikan. Penting untuk mendorong pendidikan inklusif yang mencakup permainan tradisional untuk melestarikan warisan budaya.

Pemerintah Provinsi Bali mengupayakan pelestarian permainan tradisional melalui berbagai event salah satunya “Jantra Tradisi Bali III tahun 2023”, dalam rangkaian Pesta Kesenian Bali tahun 2023. Sayangnya, masih banyak masyarakat yang belum mengenal permainan tradisional Bali. Hal ini disebabkan oleh kurangnya informasi mengenai tradisi dan budaya daerah, khususnya permainan tradisional serta minimnya media pembelajaran yang menarik minat masyarakat, terutama anak-anak untuk mempelajari dan mengenal permainan ini. Oleh karena itu, untuk melestarikan dan memperkenalkan permainan tradisional Bali yang merupakan warisan budaya, diperlukan strategi dan media pembelajaran yang kreatif dan edukatif dalam rangka mengenalkan permainan tradisional Bali kepada masyarakat, terutama anak-anak di Bali, melalui pendidikan di sekolah.

Salah satu solusi inovatif dalam memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak melalui media yang dapat dijadikan pendamping pembelajaran di sekolah adalah dengan menggunakan buku pop-up interaktif, hal ini didukung dengan data hasil validasi pada jurnal perancangan “Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar” oleh Elisa Diah Masturah, dkk. Universitas Pendidikan Ganesha, Melalui proses validasi yang melibatkan para ahli dan pengguna, media pembelajaran berbasis pop-up book ini terbukti memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan. Para ahli desain

pembelajaran memberikan skor 88% (baik), sedangkan para ahli media pembelajaran memberikan skor 98,5% (sangat baik). Uji coba yang dilakukan pun menunjukkan hasil yang positif, dengan skor 92% (sangat baik) untuk uji coba perorangan, 91,67% (sangat baik) untuk uji coba kelompok kecil, dan 90,08% (sangat baik) untuk uji coba lapangan. Dengan demikian buku *pop-up* memiliki potensi besar untuk menggabungkan pendidikan dengan pengalaman bermain yang mendidik. Karena buku merupakan salah satu alat untuk menyampaikan informasi yang cukup efektif yang dapat menampung banyak informasi sekaligus, dan buku juga salah satu media yang sangat populer dan awet sepanjang masa. Dalam buku *pop-up* ini, setiap permainan tradisional dapat diilustrasikan dengan gambar-gambar berwarna yang menarik dan dikemas menjadi elemen *pop-up* yang dapat dimainkan oleh anak-anak. Setiap permainan dapat diperkenalkan dengan deskripsi singkat mengenai permainan dan cara memainkannya. Buku *pop-up* juga dapat disertai dengan panduan sederhana tentang cara memainkannya. Selain itu, buku *pop-up* ini dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam proses mengajar di kelas, sehingga permainan tradisional dapat diajarkan dan dipraktikkan langsung di dalam kelas. Dengan pendekatan kreatif ini, anak-anak akan lebih terlibat dan terinspirasi untuk memahami serta meneruskan tradisi permainan tradisional, sehingga membantu melestarikan warisan budaya yang berharga dalam masyarakat kita.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media yang edukatif dan interaktif sebagai buku pendamping dalam dunia pendidikan yang dapat diakses dengan mudah oleh anak-anak berusia 5-10 tahun?

C. Lingkup Perancangan

1. Spesifikasi Khusus Terkait Tema

Perancangan *pop-up* ini berfokus pada sembilan jenis permainan tradisional Bali, antara lain : *metajog*, *curik-curik*, *deduplak*,

nyen durine, magoak-goakan / goak maling pitik, goak maling tahu, mengkeb-engkeban, layang-layang, penyu mataluh.

2. Target Audience

Anak-anak berusia 5-10 tahun yang ada di Bali.

3. Batasan Konten

Membahas mengenai deskripsi singkat sembilan permainan tradisional Bali dan cara bermain.

4. Batasan Media

Batasan media perancangan ini berupa : buku *pop-up* interaktif, media promosi, dan *sticker*.

5. Batasan Distribusi

Buku *pop-up* ini akan didistribusikan di daerah Bali khususnya di sekolah-sekolah yang ada di Bali, karena buku ini dirancang sebagai media pendamping pelajaran seni budaya di sekolah.

D. Tujuan Perancangan

Merancang sebuah media yang edukatif dan interaktif yang dapat dijadikan sebagai media pendamping pembelajaran di sekolah yang dapat diakses dengan mudah oleh anak-anak usia 5-10 tahun di Bali.

E. Manfaat

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat memberikan berbagaimanfaat, diantaranya :

1. Manfaat Perancangan Bagi Perancang

Perancangan buku *pop-up* ini memberikan kesempatan kepada penulis untuk menggali pengetahuan mengenai tradisi dan kebudayaan, dapat mengaplikasikan pengetahuan yang didapat selama proses perkuliahan kedalam bentuk praktik.

2. Manfaat Perancangan Bagi Pemerintah

Perancangan buku *pop-up* ini diharapkan dapat menginspirasi pemerintah bahwa buku *pop-up* dapat menjadi salah satu alternatif yang

dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu upaya pemerintah memperkenalkan kebudayaan suatu daerah.

3. Manfaat Perancangan Bagi Masyarakat

Sebagai media interaktif serta edukatif untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai permainan-permainan tradisional daerah khususnya daerah Bali.

4. Manfaat Perancangan Bagi Akademisi

Untuk menambah pengetahuan literatur bagi mahasiswa dan sebagai sumber informasi tambahan yang berguna untuk kajian akademis, serta memberikan masukan bagi instansi terkait permainan tradisional daerah khususnya permainan tradisional daerah Bali.

F. Metode Perancangan

1. Riset dan Identifikasi Permasalahan

a. Problem Riset

Dari ratusan jenis permainan tradisional dari sembilan kabupaten dan kota di Bali sekarang hanya tinggal belasan saja, hal ini diakibatkan dari modernisasi zaman sehingga terjadinya perubahan pola kehidupan masyarakatnya sehingga lebih memilih permainan modern dan mulai meninggalkan serta melupakan permainan tradisional.

b. Review Literatur

- 1) Jurnal Perancangan Buku Digital Interaktif sebagai Media Penunjang Pendidikan Multikultural untuk Anak-Anak Usia 7-10 Tahun, oleh Nindita Karina, Sastya Wardhani, dan Raditya Eka Rizkiantono, dari Institut Teknologi Sepuluh Nopember (2017).
- 2) Jurnal Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Edukasi Batik Bekasi untuk Anak Sekolah Dasar, oleh Fatur Rahman dan Taufiq Wahab, dari Telkom University (2020).

c. Hipotesis

Dari fenomena yang terjadi saat ini yang menyebabkan hilangnya permainan tradisional Bali seperti terjadinya keterputusan informasi dari generasi orang tua dulu kepada anak-anaknya dan kurangnya publikasi yang dapat membangun minat anak mengenai permainan ini, sehingga anak-anak sekarang tidak memiliki pengetahuan mengenai permainan tradisional Bali. Maka dari itu, diperlukan perancangan buku *pop-up* interaktif serta edukatif sebagai media pendamping pembelajaran dalam upaya pengenalan permainan tradisional Bali melalui pendidikan di sekolah sehingga warisan tradisi dan kebudayaan daerah Bali tidak punah ditelan perubahan generasi yang semakin modern ini.

d. Pengumpulan Data

1. Data yang Dibutuhkan

a. Data Verbal

- 1) Data yang bersumber dari buku-buku mengenai permainan tradisional Bali yang di tulis oleh Bapak Made Taro dan data dari hasil wawancara dengan anak dari Bapak made taro yaitu Bapak Gede Tarmada selaku pengurus sanggar kukuruyuk saat ini.
- 2) Data yang bersumber dari artikel-artikel dan jurnal-jurnal yang ada di internet.
- 3) Data dari Naskah milik DEPDIBUD yang berjudul “Permainan Rakyat Daerah Bali.

b. Data Visual

- 1) Data dari observasi serta dokumentasi langsung di sanggar kukuruyuk milik Bapak Made Taro.
- 2) Data yang bersumber dari gambar-gambar yang ada di internet serta buku mengenai permainan tradisional Bali.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Ponsel

Sebagai sarana untuk dokumentasi dan komunikasi selama proses pengumpulan data, baik saat observasi maupun wawancara dengan narasumber.

b. Laptop

Perangkat elektronik yang digunakan sebagai alat dalam pengerjaan hasil penelitian baik itu berupa verbal maupun visual dan juga sebagai alat yang digunakan dalam proses mendesain karya pada perancangan ini.

c. Alat Tulis

Untuk mencatat berbagai jenis informasi selama proses pengumpulan data berlangsung.

e. Metode Analisis Data

Perancangan buku *pop-up* sebagai media pendamping pelajaran seni budaya dalam upaya pengenalan permainan tradisional Bali pada anak menggunakan metode analisis data 5W+1H untuk memperkuat dalam penyempurnaan rancangan.

1. *What* : Apa bentuk dan tujuan dari perancangan yang akan dibuat?
2. *Who* : Siapa target perancangan ini?
3. *Why* : Mengapa perancangan ini dibuat?
4. *Where* : Dimana letak fokus perancangan ini?
5. *When* : Kapan perancangan ini akan dipublikasikan?
6. *How* : Bagaimana perancangan ini dibuat?

Metode ini dapat membantu dalam memahami objek perancangan secara lebih terstruktur sehingga memudahkan dalam proses pengolahan data.

2. Metode Pengumpulan Data Perancangan

a. Kajian Pustaka

Pengumpulan data yang didapatkan melalui literatur seperti buku, majalah, serta jurnal, yang digunakan sebagai sumber landasan dalam proses perancangan.

b. Observasi

Pengumpulan data dengan terjun ke lapangan untuk mengamati langsung objek penelitiannya. Hal ini memungkinkan untuk melihat dan mencatat perilaku dan kejadian yang terjadi secara nyata.

c. Internet

Pengumpulan berbagai bentuk data yang tidak dapat ditemukan pada buku, majalah, wawancara, ataupun observasi.

d. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara kepada narasumber atau tokoh-tokoh di bidang yang dekat dengan anak dan kebudayaan (kebudayaan Bali khususnya permainan tradisional Bali). Untuk memperoleh data serta informasi akurat maka dalam tahap wawancara ini akan mewawancarai Bapak Gede Tarmada selaku pengurus sanggar kukuruyuk sekaligus anak dari Bapak Made Taro selaku pengamat budaya dan permainan tradisional Bali serta pemilik sanggar kukuruyuk, dari narasumber ini akan dikumpulkan data berbagai informasi mengenai permainan tradisional Bali.

e. Dokumentasi

Pada tahapan ini, akan dilaksanakan dokumentasi permainan tradisional Bali di Sanggar Kukuruyuk milik Bapak Made Taro berupa pengambilan gambar dan video proses permainannya.

3. Brainstorming

Pada tahapan ini, bagaimana cara memecahkan suatu permasalahan yang sudah ditentukan untuk menghasilkan sebuah solusi berupa ide-ide baru sebagai pedoman utama dalam perancangan ini.

4. Visualisasi Media

a. Visualisasi Media Dalam Bentuk *Rough Sketch*

Tahap pertama yang dilakukan dalam perancangan adalah menuangkan ide gambar yang di dapat dari sumber-sumber referensi dan data yang sudah diperoleh ke dalam sket kasar pada kertas.

b. Merancang *Copywriting*

Naskah buku pop-up ini akan ditulis khusus untuk anak-anak usia 5-10 tahun. Kata-kata yang digunakan akan mudah dimengerti dan kalimatnya tidak terlalu panjang agar mereka tidak bosan saat membaca. Bahasa yang digunakan akan disesuaikan dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan bahasa yang biasa digunakan sehari-hari agar terasa lebih dekat dengan anak-anak.

c. Merancang Aset Visual

Dalam pembuatan aset visual akan menggunakan teknik gambar digital dengan penggunaan warna-warna yang cerah untuk menampilkan kesan ceria sesuai dengan dunia anak, serta menghindari penggunaan warna monokrom. Visualisasi anatomi karakter manusia dibuat dengan tidak realis untuk memberikan kesan yang santai dan tidak kaku.

d. Merancang *Layout*

Buku pop-up ini menggunakan *circus layout* yang memungkinkan penempatan teks dan gambar dengan sangat fleksibel.

e. Produksi

Buku ini akan dibuat dengan teknik *pop-up* yang unik dan menarik. Penjilidannya menggunakan teknik *perfect bind* yang kuat dan tahan lama, dengan bahan *hard cover* pada bagian depan dan belakang untuk melindungi buku dari kerusakan. Untuk isi buku dan potongan ilustrasi *pop-up*, menggunakan kertas *Canova 300 gram*.

5. Uji dan Evaluasi Media

a. Uji Media

Rencananya buku ini akan diujikan kepada ahli dalam bidang *pop-up* untuk mendapatkan penilaian serta masukan dalam proses perancangan.

b. *Feedback*

Setelah melakukan uji media maka akan mendapatkan hasil masukan. Hasil uji media ini sangat berperan penting karena ekspektasi dan realita yang terjadi dalam proses perancangan terkadang berbeda.

c. Identifikasi

Melalui hasil uji media, perancang dapat mengidentifikasi kritik dan saran dari para ahli terkait ilustrasi, teknik, dan penulisan desain. Hal ini penting untuk menyempurnakan desain dan memastikan kesesuaiannya dengan standar dan kebutuhan pengguna.

d. *Improve*

Dengan mengidentifikasi kekurangannya, buku *pop-up* ini dapat diperbaiki dan ditingkatkan lagi kualitasnya. Upaya ini dilakukan untuk memaksimalkan potensi karya yang telah dirancang.

G. Definisi Oprasional

Tabel 1. 1 Definisi Oprasional.

No	Variabel	Definisi Oprasional	Indikator
1	Anak-Anak	Manusia yang umurnya masi sedikit (Sarwiji, Kamus Pelajar Bahasa Indonesia Pembentukan pada Pembentukan Kalimat, 2006).	<ul style="list-style-type: none">• Usia 5 – 10 tahun.• Pendidikan Taman Kanak-Kanak dan sekolah dasar.
2	Buku Pendamping	Dikutip dari PARALEGAL.ID (Portal Hukum dan Peraturan	<ul style="list-style-type: none">• Sebagai media pendamping buku

		Indonesia) menyatakan bahwa buku pendamping adalah buku yang berisi materi untuk memperluas, memperdalam, dan melengkapi materi utama dalam buku siswa.	utama pembelajaran. <ul style="list-style-type: none"> • Berisikan materi sebagai pelengkap buku utama pebelajaran.
3	Buku <i>Pop-Up</i>	Menurut Iizuka (2011:605), pop-up adalah sebuah kerajinan kertas yang memiliki bentuk menarik dan konsisten, dimana lipatan kertas tersebut membentuk struktur tiga dimensi ketika dibuka.	<ul style="list-style-type: none"> • Buku interaktif. • Memberikan kejutan disetiap halamannya.
4	Permainan Tradisional	Nurlan Kusmaedi (2010: 24) berpendapat bahwa permainan tradisional adalah jenis kegiatan yang mengandung aturan khusus yang mencerminkan karakter dari budaya asli masyarakat Indonesia.	<ul style="list-style-type: none"> • Mencerminkan karakter daerah setempat. • Diwariskan secara turun-temurun. • Dimainkan untuk mengisi waktu senggang.
5	Bali	Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata Bali adalah pulau yang terletak di antara pulau Jawa dan pulau Lombok yang berada di kepulauan nusa tenggara.	<ul style="list-style-type: none"> • Terletak di antara 8°3'38" - 8°50'56" Lintang Selatan dan 114°25'53" - 115°42'39" Bujur Timur. • Terletak di antara Pulau Jawa dan Lombok.