

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan buku *pop-up* permainan tradisional Bali sebagai media pendamping pembelajaran merupakan salah satu upaya langkah awal dalam memperkenalkan warisan budaya kepada anak dalam bentuk permainan tradisional. Buku ini dirancang dengan menggunakan teknik *pop-up internal stand, parallel slide, dan flaps* didalamnya untuk memberikan pengalaman yang berbeda kepada pembaca. Buku terdiri dari dua seri dengan membagi empat dan lima jenis permainan disetiap buku dengan menjelaskan deskripsi, cara bermain dan lirik lagu pengiring setiap permainan tradisional Bali.

Pada saat proses perancangan, pembuatan *Dummy* merupakan salah satu hal yang penting dalam pembuatan buku *pop-up* karena dapat memudahkan pada saat proses pembuatan aset visual secara digital. Selain itu bagian yang terpenting lainnya dalam pembuatan buku *pop-up* sebagai media pembelajaran ini adalah membuat *prototype* untuk uji ahli ataupun uji lapangan sehingga nantinya akan mendapatkan hasil yang maksimal pada tahap finalisasi buku *pop-up* ini.

Kendala yang dihadapi pada saat proses perancangan terletak pada pemilihan penyaringan data yang relevan untuk disajikan dalam buku agar sesuai dengan target audiens, kesulitan merakit *pop-up* dalam waktu yang cepat kadang kala menjadi halangan dalam penyelesaian buku. Terdapat juga kendala pada proses cetak seperti kesulitan menemukan bahan yang cocok dengan format dan tujuan buku, percobaan cetak berulang kali agar memastikan aset visual buku tercetak dengan sempurna.

Meskipun terdapat kendala selama proses perancangan, terdapat juga beberapa manfaat yang dapat di ambil selama proses pembuatan karya seperti penulis belajar membuat buku *pop-up*, menemukan hal-hal baru seperti jenis kertas dan teknik cetak selama proses perancangan berlangsung.

B. Saran

Saran-saran dalam perancangan ini diharapkan berguna bagi mahasiswa lain yang ingin mengerjakan topik serupa dikemudian hari, diantaranya :

1. Untuk mendapatkan konsep perancangan yang lebih matang, kumpulkan data sebanyak-banyaknya mengenai target audiens terkait perancangan. Data tersebut berupa minat-minat dari target audiens seperti gaya ilustrasi, jenis *font*, dan lain-lainnya sehingga tingkat keberhasilan media hasil perancangan akan lebih maksimal.
2. Pembuatan *dummy* merupakan hal yang sangat penting dalam pembuatan buku *pop-up* untuk mengatasi berbagai kendala yang sudah perancang tulis pada bab IV, maka dari itu hal ini harus diperkuat dan tidak boleh terlewatkan.
3. Buku *pop-up* permainan tradisional Bali ini dapat dikempangan lebih lanjut diperkaya dengan konten-konten yang lebih luas dan interaktif serta dilengkapi dengan audiovisual karena kebanyakan permainan tradisional Bali memiliki lagu pengiring disetiap permainannya, sehingga hasil rancangan akan lebih menarik.
4. Tahapan perancangan buku *pop-up* ini harus berurutan mulai dari konsep, sketsa, *dummy*, pembuatan aset digital, cetak, serta perakitan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Birmingham, Duan. *Pop-Up A Manual of Paper Mechanism 2*. Hertfordshire : Tarquin Publication.
- Carter, David A dan James Diaz. *The Elements of Pop-up : A Pop-up Book For Aspiring Paper Engineers*.
- Gede Rahardian Adi Manahcika, I Made, Kadek Mejon Suwedana, I Putu Arbin Yogi Swara, dan Ni Made Tuindah Rai Masyoni. (2021). Modul Permainan Tradisional *Goak Maling Taluh*. Denpasar : Institut seni Indonesia Denpasar.
- Naskah Milik DEPDIBUD. (1984). Permainan Rakyat Daerah Bali. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Taro, Made (2018). *Dari Ngejuk Capung Sampai Ngejuk Lindung*. Denpasar, Penerbit : Armada Press.
- Taro, Made (2015). *Dari Tok Pitu Sampai Tok Lait Kancing*. Denpasar, Penerbit : Armada Press
- Taro, Made (2014). *Dari Goak Maling Taluh Sampai Goak Maling Pitik*. Denpasar, Penerbit : Armada Press.

Jurnal

- Andriani, Tuti (2012) Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya* Vol.9 No.1 Januari-Juli 2012.
- Diean Arjuna D. (2019). Analisis Teknik dan Perkembangan Buku Pop Up. *Jurnal Narada* ISSN 2477-5134 Volume 6 Edisi 1 April 2019.
- Dzuanda B. (2009). Perancangan Buku Cerita Anak *Pop-up*, Tokoh-Tokoh Wayang Berseri, Seri “Gatot Kaca”. Surabaya : Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya.
- Fadillah, Rachmadini Nur dan Ika Lestari. (2016). Buku Pop Up Untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan* – Vol.30 No.1 April 2016.

- Kusuma, I Wayan Wijaya, I Gede Mahendra Darmawiguna, dan I Made Gede Sunarya (2014). Pengembangan Plikasi Augmented Reality Book Permainan Tradisional “Bali”. *Karmapati* volume 3, nomor 7 Desember 2014.
- Lathifa, Nurul, Patra Aditia, dan Dicky Hidayat. (2015). Perancangan Buku Bergambar Pengenalan Permainan Tradisional Jawa Barat Dengan Batu Sebagai Alat Bermain Untuk Anak. *Jurnal e-Proceeding of art & design* : Vol.2, No.3 Desember 2015
- Nursela, Nina, Ida Putri Rarasati, Dwi Kameluh Agustina. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal JISPENDIORA* Vol 1 No.3 (Desember 2022)
- Prasta, I Gede Ari, I Nyoman Rediasa, I Gusti Made Budiarta. (2022). Permainan Tradisional Bali Dalam Karya Fotografi Konseptual. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha* Vol.12(2), pp. 94-105, 2022.
- Suadnyana, Ida Bagus Putu Eka. (2023). Seni Permainan Tradisional Dengkleng (Engklek) Sebagai Pembentuk Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Widya Sundaram : Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya* E-ISSN : (online) Vol 01, No 01, Maret 2023.
- Sucipta, I Dewa Gede Adi Darma, Agung Wijaya, Kadek Angga Dwi Astina. (2020). Perancangan Buku Nostalgia Permainan Tradisional Bali “Candu Masa Kecil” *Jurnal Selaras Rupa* Vol.1 No 2 – Desember 2020.
- Sutono, Ari, Eny Winaryati, Fitria Fatichatul Hidayah. (2019). Perancangan Pop Up Book Food Chemistry For Kids. *Jurnal Prosiding Mahasiswa Seminar Nasional Unimus* (Volume, 2, 2019).
- Widiantara, Dewa Made, I Made Ardwi Pradnyana, I Gede partha Sindu. (2019). Film Dokumenter Permainan Tradisional “Penyu Mataluh”. *Karmapati* Volume 8, Nomor 2 tahun 2019.
- Widiastuti, Ni Made Dian, Putu Sandra Devindriati Kusuma. (2021). Kajian Permainan Tradisional Bali Untuk Membantu Pembentukan Karakter dan Keterampilan Sosial Anak. *Segara Widya Jurnal Penelitian Seni* Volume 9, No 2, November 2021.

Webtografi

Dewantari, Alit Ayu. Sekilas tentang *Pop-up*, Lift the Flap dan Moveable. Desain Grafis Indonesia. <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>. Diakses pada tanggal 20 November 2023.

Gamelab Indonesia. Penting! Prinsip dan Elemen Dasar Desain yang Harus Diketahui Desainer. <https://www.gamelab.id/news/152-penting-prinsip-dan-elemen-dasar-desain-%20yang-harus-diketahui->. Diakses pada tanggal 5 Januari 2024.

