

PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL JAWA TENGAH MELALUI PERANCANGAN BUKU *POP UP* BERGAYA *FLAT DESIGN*

Rosita Yuni Sera¹, Handriyotopo²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, FSRD, Institut Seni Indonesia, Surakarta, Indonesia
e-mail: rositays16@gmail.com, handriyo@isi-ska.ac.id

Diterima : 8 Maret 2023. Disetujui : 23 Mei 2023. Dipublikasikan : 14 Juni 2023



©2023 – DESKOVI Universitas Maarif Hasyim Latif. Ini adalah artikel dengan akses terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

ABSTRAK

Perancangan buku *pop up* permainan tradisional Jawa Tengah mengacu pada perkembangan zaman dan teknologi saat ini. Sehingga dikhawatirkan budaya tradisional seperti permainan tradisional sudah semakin kurang diminati dan ditinggalkan terutama oleh generasi muda atau anak – anak. Tujuan dari perancangan ini untuk menciptakan sebuah media yang menarik bagi anak – anak serta untuk meningkatkan rasa untuk lebih mengenal dan memainkan permainan tradisional kembali. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada narasumber yang cukup memahami dalam bidang permainan tradisional Jawa Tengah. Perancangan ilustrasi atau desain untuk buku *pop up* dikemas dengan menggunakan gaya *flat design* yang mengacu pada sifat sederhana, mudah dimengerti, dan informatif. Metode perancangan menggunakan metode dari Gustami sedangkan metode promosi menggunakan strategi promosi dari Terence A. Shimp. Penentuan media promosi berdasarkan data yang diperoleh dengan analisa SWOT. Terdapat beberapa alternatif media promosi sebagai media pendukung dari buku *pop up* yaitu video dengan QR Code, youtube, instagram, poster, x-banner, dan berbagai merchandise. Perancangan ini bertujuan agar mampu menjadi inspirasi untuk mengenal dan melestarikan permainan tradisional dengan menarik dan kreatif.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Buku *Pop Up*, *Flat Design*

ABSTRACT

The design of the pop up book for traditional Central Javanese games refers to the development of the times and current technology. So it is feared that traditional culture such as traditional games is getting less and less desirable and abandoned, especially by the younger generation or children. with observations and interviews with resource persons who are quite understanding in the field of traditional Central Java games. The design of illustrations or designs for pop up books is packaged using a flat design style which refers to the nature of being simple, easy to understand and informative. The design method uses the Dati Gustami method while the promotion method uses a promotional strategy from Terence A. Shimp, Determination of promotional media based on data obtained by SWOT analysis. There are several alternative promotional media as supporting media for pop up books, namely videos with QR Code, YouTube, Instagram, posters, x-banners, and various merchandise. This design aims to be able to be an inspiration to recognize and preserve traditional games in an interesting and creative way.

Keyword: *Traditional Games, Pop Up Book, Flat Design, Media Promote*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari jaman dahulu, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya mulai dari tua muda, perempuan laki-laki, kaya miskin. Seperti yang dijelaskan oleh Tuti Andriani (2012:122) permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa maka,

pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini. Permainan tradisional bukanlah hanya sekedar sebagai alat penghibur hati, sekedar tetapi penyejuk pikiran atau sekedar berolahraga permainan tradisional memiliki latar belakang yang rekreatif, kompetitif dan religius. Selain itu manfaat dari permainan tradisional dapat membentuk kreativitas, mengembangkan kecerdasan intelektual, kecerdasan emosi, kecerdasan logika, kecerdasan motorik, kecerdasan natural, kerja sama,

sportifitas, jujur dan lain-lain. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu untuk dilestarikan sebagai proses dari perkembangan anak. Selain itu permainan tradisional anak akan selalu melahirkan suasana senang dan ceria yang dibangun senantiasa melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. (Sutedjo & Prilosadoso, 2016:23).

Permainan tradisional mengalami penurunan dan sudah jarang lagi dikenali oleh anak-anak jaman sekarang. Permainan tradisional sekarang sudah mulai kalah dengan perkembangan teknologi dan perubahan sistem sosial di masyarakat. Kemunculan gadget android yang dibekali aplikasi permainan atau game modern. Jaman sekarang gadget android adalah bukan barang yang istimewa karena setiap orang memilikinya. Permainan kanak-kanak sebagai salah satu bentuk budaya bangsa yang tersebar luas di berbagai daerah Indonesia, kiranya perlu dilakukan penyelamatan dan pemeliharaan (soemarso dkk, 1981:1).

Kemajuan era teknologi yang ada membuat anak-anak yang mempunyai potensi besar ini kurang dalam mengenal dan melestarikan, dan cenderung acuh dan tidak mengenali permainan tradisional lagi. Anak-anak saat ini lebih memilih untuk mengikuti gaya hidup yang kekinian dan membesarkan gengsi daripada mempertahankan esensi budaya kearifan lokal peninggalan nenek moyang.

Sehingga diperlukan adanya solusi untuk mengatasi masalah di atas maka diperlukan sebuah media yang mampu mengajarkan anak tentang pentingnya bersosialisasi dengan lingkungannya serta mengenalkan kembali permainan tradisional Jawa Tengah. Sebuah buku *pop-up* merupakan alternatif media untuk pembelajaran dan pengenalan permainan tradisional Jawa Tengah kepada anak. Seperti yang dijelaskan oleh Meri Lismayanti dkk (2016:44) bahwa buku *pop-up* mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam suatu materi sehingga materi lebih mudah diingat dan dipelajari. Menggunakan bentuk tiga dimensi di setiap halamannya, anak dapat mendapatkan informasi secara visual yang lebih menarik. Sebuah media permainan tradisional Jawa Tengah yang berbentuk buku *pop-up* ini didukung dengan media gambar yang lebih mempermudah anak-anak untuk belajar mengamati, membuka dan menutup buku *pop-up* yang dapat melatih perkembangan motorik mereka serta mendorong anak untuk lebih mengerti dan mengenali kembali permainan tradisional Jawa Tengah.

Permainan tradisional sangatlah banyak macamnya, mulai dari kelompok permainan yang tidak menggunakan alat sampai permainan yang menggunakan alat. Permainan tradisional juga dapat mempengaruhi rasa sosialisasi anak dan mengajarkan untuk saling mengenal dan peduli terhadap sesama. Berikut adalah beberapa macam – macam permainan tradisional menurut Yulita Rizki (2017)

yaitu: Lompat Tali, Engklek, Layang – Layang, Dakon, Egrang, Gasing, Petak Umpet, Gobak Sodor, Bentengan dan Ular Naga Panjang.

Menurut Joko Muktiono (2003), *pop-up* adalah sebuah buku yang memiliki tampilan gambar yang bisa ditegakkan serta membentuk obyek – obyek yang indah dan dapat bergerak atau memberi feek yang menakjubkan. Sedangkan menurut Bluemel & Taylor (2012), *pop-up book* merupakan sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya.

Mendukung dari kedua pendapat tersebut, menurut Dzuanda (2011), menjelaskan pengertian *pop-up book* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Berlandaskan beberapa pendapat di atas, *pop-up book* merupakan sebuah buku yang memiliki unsur 3 dimensi serta dapat bergerak ketika halamannya dibuka, disamping itu *pop-up book* juga memiliki tampilan gambar yang indah.

Selain itu, media *pop-up book* juga dapat membuat proses pembelajaran akan menjadi jauh lebih menyenangkan. Pembuatan *pop-up book* melalui beberapa tahapan, yaitu proses pengukuran, pemotongan, melipat dan memberi tanda, dan proses penempelan untuk mendapatkan sebuah bentuk yang diinginkan. Ketika *pop-up book* dibuka maka akan terdapat keunikan efek 3 dimensi yang dapat menarik minat baca dan belajar sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.

Buku *pop-up* dapat memberikan suatu yang berbeda dibandingkan dengan buku biasa. Buku ini dapat memberikan sensasi dalam menikmati cerita buku lebih menarik. Keunikan buku *pop-up* adalah mempunyai tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser hingga berubah bentuk. Hal tersebut membuat cerita yang disampaikan dapat lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati.

Hal lain yang dapat membuat sebuah buku *pop-up* menarik adalah ia memberikan kejutan – kejutan dalam setiap halamannya yang mengundang ketakjuban ketika halaman tersebut dibuka. Pembaca seperti mempunyai rasa penasaran akan ketakjuban halaman demi halamannya. Hal ini dapat membuat antusiasme pembaca dalam mengikuti ceritanya karena mereka menanti kejutan apalagi yang akan diberikan oleh halaman selanjutnya.

Manfaat media buku *pop-up* yang sangat berguna menurut Dzuanda (2011), yaitu sebagai berikut:

- a. Mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku.
- b. Lebih mendekatkan anak dengan orang tua karena buku *pop-up* adalah buku halus maka orang tua akan menemani anak – anaknya untuk menikmati buku *pop-up*.

- c. Mengembangkan kreatifitas anak.
- d. Merangsang imajinasi anak.
- e. Menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda).
- f. Selain itu buku *pop-up* juga dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan terhadap membaca.

Menggunakan *style* ilustrasi *flat design* pada buku *pop-up* permainan tradisional Jawa ini, mengacu pada sifatnya yang sederhana, lebih mudah dimengerti, dan informatif. Selain itu, *flat design* yang awalnya banyak digunakan pada platform digital seperti *website* dan *mobile apps* memang memiliki tampilan visual yang cenderung minimalis, simpel, dengan mengandalkan warna – warna yang cerah dan kontras agar konten informasi atau pesannya dapat dengan cepat dipahami dan dimengerti oleh target audiens yang bersangkutan (Anindita dan Riyanti, 2016). Target audiens yang di maksud ini lebih terfokus pada anak-anak berusia 6-12 tahun, selain itu anak di usia ini lebih cocok dengan pengajaran menggunakan buku interaktif, yang mereka sudah lebih memahami gambar dua dimensi atau *flat design*. Metode *flat design* dalam buku *pop up* digunakan karena memiliki model yang minimalis. *Flat design* merupakan sebuah gaya pada suatu *UI design* yang di dalamnya memiliki tiga elemen, yaitu: *drop of shadow*, *gradients*, ataupun *textures*. *Flat design* lebih fokus pada sebuah gaya yang cukup simpel namun memukau (Jaya, Putri, dan Purbasari, 2019).

Dalam siklus kehidupan manusia tidak terlepas dengan permainan, khususnya masa anak-anak. Melalui permainan anak dapat menjelajah dunianya dari yang tidak dikenali hingga pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat hingga mampu melakukannya. Melalui sebuah kampanye yang dikemas melalui buku *pop-up* sebagai sumber informasi dan daya tarik untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional Jawa Tengah. sebuah perancangan desain adapun tinjauan pustaka sebagai patokan sumber penciptaan karya, yaitu dari sumber pustaka tertulis dan tinjauan sumber karya orang lain. Berikut beberapa tugas akhir yang mempunyai kedekatan dengan judul yang pengkarya angkat, yang akan dijadikan sebagai tinjauan sumber penciptaan dalam proses perancangan tugas akhir ini. Tinjauan tersebut digunakan sebagai referensi untuk menunjukkan keorisinalitas karya yang akan dirancang pengkarya dalam tugas akhir ini. Beberapa tinjauan sumber penciptaan tersebut diantaranya adalah:

Karya buku *pop up* dari Robert Sabuda yang berjudul *Ten Horse Farm*. Buku ini diterbitkan pertama kali pada tanggal 2 April 2018 diterbitkan oleh *Candlewick; Illustrated Edition*. Dalam buku ini menceritakan tentang sepuluh jenis kuda yang sedang bermain seperti memakan rumput, berjingkrak, dan berlari kencang di lingkungan pertanian yang indah. Buku *pop-up* ini memiliki 20 halaman dengan sampul *hard cover* dengan ukuran 7,31 x 1,81 x 8,81 inci.

Dalam buku ini menggunakan banyak teknik – teknik *pop-up* yang cukup rumit. Teknik ilustrasi yang digunakan pada buku *Ten Horse Farm* adalah *flat design*. Pada penciptaan tugas akhir karya *pop-up book* permainan tradisional ini untuk referensi teknik ilustrasi yang diambil adalah dari buku *Ten Horse Farm*.

Buku yang berjudul *T-Rex Dimana Pop Up Book* yang diterbitkan oleh Impian Studio pada tahun 2021. Buku ini berisikan 12 halaman dengan ukuran 21,5 cm x 21,5 cm dan ketebalan 2 cm. Dalam buku ini terdapat berbagai teknik *pop-up* yang digunakan dalam setiap halamannya yang dipadukan dengan komposisi layout dan warna yang menarik. Buku *pop-up* ini ditulis oleh Sulistyawati dan pada bagian ilustrasinya oleh Hafez Achda dan tim *All Right Reserved*. Dalam buku ini menceritakan tentang banyak jenis dinosaurus, dan salah dari 2 jenis tersebut sedang mencari t-rex. Alasan menggunakan buku *pop-up* T-rex Dimana sebagai sumber tinjauan adalah penggunaan warna yang cerah dan memikat mata serta dilengkapi dengan ilustrasi yang lucu di setiap halaman yang dapat digerakkan saat membuka halamannya.

Karya dari Ilham Musyafa Asya Ari (2018), dalam “*Perancangan Pop Up Book And Sound Tembang Dolanan Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Gamelan*”, jurusan Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Surakarta. Dalam penciptaan karya tersebut terdapat 2 seri dengan judul utama yaitu *Tembang Dolanan*. Seri pertama berisikan macam – macam tembang dolanan dilengkapi dengan lirik lagu dan suara, sedangkan untuk seri kedua berisi tentang beragam gamelan dan dilengkapi juga dengan suara. Alasan menjadikan tugas akhir Ilham Musyafa Asya Ari sebagai acuan adalah karena dalam tugas akhir karya ini mengusung tema pelestarian budaya Jawa yang dikemas melalui buku *pop-up* interaktif.

Karya dari Karimah Khoirunnisa (2019), dalam tentang “*Pengembangan Media Pembelajaran Tanoshii Zasshi (Pop-Up Book Bersuara) Untuk Pembelajaran Membaca Bahasa Jepang Tema Kazoku Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Krembung Sidoarjo Tahun Ajaran 2018/2019*”, jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Dalam perancangan buku *pop-up Tanoshii Zasshi* mempunyai ukuran A3 (29,7 cm x 42 cm), dan terdiri dari 20 halaman. Alasan menjadikan tugas akhir ini sebagai acuan adalah karena warna – warna yang digunakan sangat beragam dan menarik. Warna – warna inilah yang nantinya akan dijadikan sebagai acuan dalam penciptaan karya.

Karya dari Shinta Dwi Septiani Saragih (2016), tentang “*Desain Buku POP-UP Berbasis Permainan Serial Petualangan Dika Dan Dita Untuk Anak Usia Dini*”, jurusan Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Yogyakarta. Di era yang serba instan saat ini, manusia dapat berkomunikasi tanpa tertatap muka secara langsung. Segala aktivitas dapat dikerjakan tanpa harus bertemu didunia nyata. Hal ini berdampak pada kurangnya sosialisasi terhadap lingkungan sekitar. Generasi muda khususnya anak-

anak menjadi salah satu korban yang paling merasakan dampaknya. Anak-anak lebih suka duduk dirumah dan bermain *gadget* sebagai pengganti teman atau permainan tradisional. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah di atas maka diperlukan media yang mampu mengajarkan anak-anak tentang pentingnya bersosialisasi. Perancangan Buku *Pop-Up* yang berbentuk permainan dapat menjadi stimulus keterampilan social yang dimiliki anak.

Berdasarkan literatur review tersebut, maka ada beberapa konsep visual tentang buku *pop-up* yang sama dari sisi teknik pengerjaannya. Namun, objek yang digunakan pada perancangan ini adalah sebuah permainan serial petualangan Dika dan Dita, berkaitan dengan permainan tradisional Jawa Tengah. Dan dari sisi konsep perancangan berbeda dari bentuk dan gaya ilustrasi dalam hal mulai dari warna, layout, dan lain sebagainya.

METODE PENELITIAN

Perancangan karya ini menggunakan metode penciptaan yang memiliki beberapa tahapan dan proses yang spesifik sebelum menghasilkan hasil akhir. Terdapat metode perancangan dan strategi promosi yang digunakan dalam perancangan ini. Metode perancangan digunakan sebagai acuan dalam perancangan segala kebutuhan desain yang diperlukan dari konsep sampai karya akhir, dilanjutkan dengan strategi promosi yang bermanfaat sebagai penentu strategi apa saja yang diperlukan dalam pembuatan promosi yang dapat sesuai dengan target dengan menggunakan media yang efektif.

Tahapan perancangan terdiri dari kegiatan untuk menuangkan ide dari hasil analisis yang sudah dilakukan ke dalam bentuk *artwork*. Hasil perancangan tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk sebuah karya. Tahapan perancangan meliputi beberapa tahap, seperti rancangan desain alternative yang berupa sketsa. Dari beberapa sketsa tersebut kemudian akan dipilih desain yang terbaik. Pemilihan sketsa tersebut tentunya juga mempertimbangkan beberapa aspek seperti bahan, teknik, bentuk, dan alat yang digunakan. Kemudian tahapan yang kedua adalah penyempurnaan sketsa yang sudah dipilih menjadi desain digital yang sempurna, sesuai ukuran, dan bentuk aslinya.

Tahap selanjutnya adalah tahap realisasi yaitu, tahap mewujudkan ide, konsep, dan rancangan menjadi sebuah karya. Semua tahapan yang telah dilakukan perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh tentang kesesuaian gagasan dengan karya yang diciptakan. Dalam pembuatan karya buku *pop-up* permainan tradisional Jawa Tengah terdapat beberapa tahapan diantaranya seperti pembuatan *story line* untuk menggambarkan garis besar isi buku. Kemudian menyiapkan *dummy* untuk menentukan pola final yang nantinya digunakan. Kemudian persiapan untuk alat dan bahan yang akan digunakan, pembentukan buku *pop-up*, dan terakhir adalah *finishing*.

Tahapan yang terakhir adalah promosi, promosi berfungsi untuk memperkenalkan produk kepada masyarakat secara luas dengan segmentasi yang lebih spesifik. Dalam tahap ini memfokuskan perhatian pada analisa, perencanaan, dan aktivitas pengambilan keputusan dalam membuat strategi periklanan sarana yang digunakan untuk promosi. Kini media promosi yang berkembang memiliki berbagai macam, dari media konvensional hingga media non konvensional. Berikut adalah langkah – langkah untuk perancangan karya buku *pop-up* permainan tradisional Jawa Tengah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan kreatif perancangan ini adalah untuk memberikan alternatif media pengenalan kembali permainan tradisional Jawa Tengah yang sudah mulai jarang dikenal lagi. Perancangan buku *pop-up* permainan tradisional Jawa Tengah ini sebagai upaya edukasi untuk meningkatkan minat anak – anak untuk mengenal kembali serta dapat memainkan dan melestarikan permainan tradisional Jawa Tengah.

Sebagai media pendukung dalam memberikan informasi tambahan dalam buku *pop up*, dalam perancangan juga menambahkan media audiovisual di *youtube* yang dapat diakses menggunakan *QR code* melalui *smartphone*, dengan demikian pembaca lebih mudah mengerti dan memahami cara bermain permainan tradisional Jawa Tengah secara langsung. *QR (Quick Response) code* adalah dua dimensi barcode yang digunakan oleh perusahaan Jepang Denso-Wave di tahun 1994, dan telah disetujui sebagai standar internasional ISO dan standar nasional Cina pada tahun 2000 (Wijaya dan Gunawan, 2016). Permainan tradisional Jawa Tengah masih banyak yang belum menggunakan media *QR code* sebagai sarana penyampaian promosi dan informasi untuk lebih memperkenalkan permainan tradisional Jawa Tengah terlebih bagi kalangan anak-anak. Penggunaan *QR code* ini memberikan kemudahan bagi setiap pembacanya karena akses penggunaan *QR code* terbilang cukup mudah, kita tinggal menggunakan aplikasi *scanner* dalam *smartphone* untuk membuka *QR code* yang sudah tertera di buku *pop up*, dengan demikian setiap pembaca bisa terhubung ke *channel youtube kyurator* untuk melihat berbagai video permainan tradisional. Oleh karena itu, penulis menggunakan media *QR code* sebagai media promosi dan informasi ke setiap pembaca supaya dapat dengan mudah di akses menggunakan *smartphone*.

Proses Perancangan

1. Menentukan Tema

Perancangan *pop-up book* ini bertemakan permainan tradisional Jawa Tengah. Tema tersebut dipilih karena kurangnya alternatif media untuk memperkenalkan kembali kepada anak – anak tentang permainan tradisional Jawa Tengah yang sudah jarang dikenal dan mulai ditinggalkan. Tema perancangan *pop-up book* ini adalah pengenalan jenis – jenis

permainan tradisional Jawa Tengah dengan alat maupun yang tidak dengan alat disertai dengan cara memainkannya untuk lebih memperjelas pengenalan dari permainan tradisional Jawa Tengah.

2. Menentukan Judul

Perancangan sebuah buku memiliki dua elemen yang mendasari dalam membuat sebuah judul buku. Pertama adalah judul utama dimana dalam sebuah buku harus pendek agar mudah diingat, sementara yang kedua adalah sub-judul dimana pada dasarnya berfungsi sebagai pemberitahu pembaca tentang manfaat serta fungsi dari sebuah buku tersebut. Perancangan *pop-up book* ini ditujukan kepada anak – anak, maka dari itu pemilihan untuk judul dan sub-judul harus semenarik mungkin dan mudah dipahami, karena sebuah cover buku merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap pembaca untuk menentukan sebuah buku untuk bacaan. “Mari Main *Play and Fun Pop Up Book*” adalah judul yang cocok untuk perancangan *pop-up book* ini, sebuah judul yang simple tetapi dapat menonjolkan karakter dari isi buku sebelum membuka isi buku tersebut.

3. Menentukan Gaya Ilustrasi

Target audiens dalam perancangan karya ini adalah anak – anak, maka gaya sebuah ilustrasi haruslah sesuai dengan target market yaitu orang tua agar dapat mencapai sebuah komunikasi yang efektif dengan anak – anak. Gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan *pop-up book* permainan tradisional Jawa Tengah ini menggunakan gaya ilustrasi *flat design*. Selain menggunakan teknik gambar *flat design* tentunya juga menggunakan warna – warna yang cerah yang disukai oleh anak – anak. Gaya ilustrasi dalam perancangan karya ini dibuat dengan gaya kartun anak – anak yang sederhana dan lucu, yang diharapkan anak – anak tertarik dan menyukainya.

4. Menentukan Konsep Warna

Menurut Kusrianto. (2007) warna merupakan pelengkap ilustrasi serta mewakili suasana kejiwaan seseorang dalam komunikasi, warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan dalam penglihatan sehingga mampu memunculkan rasa haru, sedih, gembira, *mood* atau semangat. Dengan memperhatikan keharmonisan dalam warna ilustrasi yang akan digunakan, maka warna – warna yang akan digunakan adalah warna – warna yang memiliki kesan ceria untuk menarik hati anak – anak untuk membaca buku “Permainan Tradisional Jawa Tengah”.

5. Menentukan Gaya Penulisan

Gaya penulisan dalam perancangan karya *pop-up book* permainan tradisional Jawa Tengah ini menggunakan bahasa baku, yaitu bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi yang digunakan untuk Negara Indonesia. Bahasa ini digunakan untuk

memberikan keterangan tentang permainan tradisional serta cara bermainnya yang akan dikenalkan. Tulisan dibuat dengan singkat dan tidak terlalu banyak agar tidak membuat bosan pada anak. Karena dalam perancangan karya ini lebih mengutamakan pada visual atau ilustrasi dan teknik *pop-up book*, yang diharapkan dapat menarik minat untuk membaca anak – anak.

6. Menentukan Jumlah Halaman

Jumlah halaman pada perancangan *pop-up book* “Permainan Tradisional Jawa Tengah *Play and Fun Pop Up Book*” adalah 12 halaman dengan *pop-up* di setiap halamannya. Dimana terbagi menjadi dua buku dan masing – masing adalah 6 halaman. Pembagian setiap serinya terbagi secara psikologinya yaitu seri 1 adalah keterampilan motorik / gerakan dan keterampilan sosio emosi. Tiap halaman terdapat *pop-up* ilustrasi permainan tradisional Jawa Tengah yang dapat mempermudah anak – anak untuk mengenal permainan tersebut. Setiap halaman menggunakan tampilan *full colour* agar membangun suasana dari bentuk *pop-up* menjadi lebih nyata.

7. Tipografi

Tipografi adalah salah satu teknik untuk memilih dan menata huruf agar menjadi sebuah kata bahkan kalimat. Hal ini tidak boleh dilupakan karena meskipun dalam sebuah *pop-up book* lebih dominan dengan gambar atau ilustrasi. Teks dalam perancangan karya ini digunakan untuk memperkenalkan nama permainan tradisional Jawa Tengah yang terdapat pada *pop-up book* ini dan juga sebagai pengertian dan cara memainkannya disetiap halaman, hal ini bertujuan untuk pembaca bisa mengetahui nama dan bagaimana cara bermainnya permainan tradisional yang terdapat pada *pop-up book* ini.

7. Menentukan Storyline

Buku *pop-up* dapat memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita sehingga isi cerita lebih dapat diterima. Dengan visual yang memberikan kesan 3 dimensi membuat cerita semakin terasa nyata ditambah dengan kejutan – kejutan yang diberikan di setiap halamannya. Gambar dapat secara tiba – tiba muncul dan berdiri dengan megah di tengah – tengah halaman, pesan yang ingin disampaikan dapat lebih tersampaikan. Terdapat 12 halaman untuk menuturkan macam- macam permainan tradisional bergaya *pop-up*.

9. Menentukan Sketsa

Proses pembuatan buku *pop up* ini dimulai dengan membuat sketsa terlebih dahulu menggunakan *software adobe photoshop*, karena dengan menggunakan *software* proses pembuatan sketsa dapat lebih cepat dan mudah untuk direvisi. Pembuatan sketsa dimaksudkan sebagai visualisasi dari tahap *storyline* dan untuk menentukan ilustrasi dan teknik-teknik *pop up* yang akan digunakan.

10. Sketsa Dummy

Pembuatan *dummy*, proses ini merupakan proses pembuatan bentuk tiruan atau percobaan bentuk *mock up* dari *pop-up book* permainan tradisional Jawa Tengah sebelum nantinya akan dicetak dan diproduksi. *Mock up* pada awalnya dibuat dengan menggunakan kertas putih polos yang dibentuk sesuai dengan teknik *pop-up* yang sudah dipilih. Pada dasarnya pembuatan *pop-up* tidak bisa langsung jadi seperti bentuk yang diinginkan, maka dari itu perlu banyak percobaan dan cukup memakan waktu dan tenaga.

11. Scanning

Kemudian tahap ketiga setelah *dummy* sudah jadi adalah proses *scanning* pola *pop-up*. Dalam proses ini adalah proses pemindahan pola *pop-up* yang berupa potongan kertas menjadi bentuk pola digital. Kemudian dapat menjadi panduan dalam tahap pewarnaan dan *guide outline* untuk proses *cutting*.

12. Colouring

Setelah tahap *scanning* pola *dummy pop-up* tahap keempat adalah tahap pewarnaan atau *colouring*, dalam proses ini adalah proses memberi warna pola *pop-up* menjadi file digital yang kemudian di *print out* menjadi bentuk *pop-up book*. Pada proses *colouring* ini menggunakan *software adobe photoshop*.

13. Cetak

Tahap selanjutnya adalah tahap cetak. Pada tahap ini menggunakan mesin digital printing dengan *high quality*. Pada perancangan karya *pop-up book* permainan tradisional Jawa Tengah ini menggunakan kertas *art carton 310 gsm* (gram per meter persegi) untuk bagian isinya dan untuk covernya menggunakan kertas *art papper 150 gsm* dan dilapisi dengan *carton 4 ml* agar menjadi *hard cover*.

14. Cutting

Setelah tahap cetak, tahap selanjutnya adalah tahap *cutting* pola *pop-up* menjadi bagian – bagian kecil. Dalam proses *cutting* menggunakan alat manual seperti *cutter*, penggaris, dan gunting.

15. Merangkai

Merangkai pola untuk menjadi bentuk *pop-up*. Pada tahap ini memerlukan ketelitian dalam proses perangkaian bentuk *pop-up*. Alat yang digunakan dalam tahap ini adalah lem kertas dan *double tape*.

16. Finishing

Tahap yang terakhir adalah *finishing*, dimana pada tahap ini meliputi koreksi dan merapikan bagian – bagian yang dirasa kurang rapi.



Gambar. 1. Hasil Karya Perancangan pop-up book permainan tradisional Jawa Tengah

Diperlukan media promosi yang tepat dan menarik untuk dapat mendukung produk buku *pop up* permainan tradisional Jawa Tengah. Menggunakan strategi promosi dari Terence yaitu 1) Memilih audiens sasaran, 2) Menspesifikasi tujuan media, 3) Memilih kategori media dan sarana, 4) Membeli media. Media promosi yang digunakan untuk mengenalkan produk buku *pop up* permainan tradisional ini kepada konsumen yaitu dengan media sosial dan media cetak.

Media sosial yang digunakan untuk promosi antara lain adalah *instagram* yang dibuat di *feed*, *story*, dan *highlight story*. Selain itu, terdapat media promosi pendukung yang digunakan yaitu menggunakan *audiovisual* dalam *youtube* yang langsung dapat di *scan* menggunakan *QR Code* yang sudah tertera dalam buku *pop up*. Berisi video permainan secara langsung anak – anak yang diberi *voice over* untuk menambah informasi dalam video. Adapun media cetak yang digunakan untuk promosi antara lain yaitu *poster* sebagai informasi singkat tentang buku *pop up* permainan tradisional Jawa Tengah, *banner* sebagai media pendukung informasi. Serta beberapa *merchandise* seperti *totebag*, *tempat pensil*, *sticker*.

PENUTUP

Perancangan buku *pop up* permainan tradisional Jawa Tengah sebagai media memperkenalkan kembali permainan tradisional Jawa Tengah dilakukan dengan melalui banyak tahap dalam pengerjaan dan juga terdapat kendala yang menjadi tantangan. Menggunakan metode penciptaan dari Gustami SP sebagai tahapan dalam pembuatan buku *pop up* permainan tradisional Jawa Tengah, meliputi tahapan eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Perancangan buku ini dibagi menjadi dua seri yang mana seri pertama adalah keterampilan motorik dan seri kedua adalah sosio emosi. Masing – masing seri terdapat enam permainan, untuk keterampilan motorik terdapat permainan engklek, egrang, lompat tali, bakiak, gobag sodor, dan bentengan sedangkan untuk seri sosio emosi terdapat permainan dakon, gasing, ketapel, layang – layang, petak umpet, dan ular naga panjang. Penggunaan

beberapa teknik *pop up* seperti *v-fold*, *scenery flats*, *straps*, *rotating disc*, dll akan memberikan kesan yang menarik karena akan memberikan kejutan – kejutan disetiap halamannya. Pemilihan gaya *flat design* dalam buku *pop up* digunakan karena memiliki model yang minimalis. *Flat design* lebih fokus pada sebuah gaya yang cukup sederhana namun memukau, sehingga lebih mudah untuk dipahami oleh anak – anak yang menjadi target utama pengenalan dan pemberian informasi tentang permainan tradisional Jawa Tengah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Tuti. 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Vol. 9 No. 1. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Asya Ari, Ilham Musyafa. 2018. Perancangan Pop Up Book And Sound Tembang Dolanan Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Gamelan. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Endi Aras, Pemerhati Permainan Tradisional dan Pendiri Gudang Dolanan Indonesia. Dalam talkshow festival bermain anak di aula kementerian pendidikan dan kebudayaan, Sabtu, 9 September 2017. Tempo.Co (Diakses pada 26 Desember 2019).
- Fikraturusyida, Vhiki. 2018. Perancangan Ambient Media Sebagai Sarana Promosi Permainan Tradisional Komunitas Anak Bawang Surakarta Vol. 1 No.1. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Jackson, P. 2014. *Cut Fold Techniques for Pop Up Design*. London: Laurance King Publishing Ltd.
- Pujiyanto. 2013. *Iklan Layanan Masyarakat*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Rustan, Surianto. 2010. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Surianto. 2020. *Layout 2020*. Jakarta: CV. Nulisbuku Jendela Dunia.
- Saragih, S. D. S. 2016. Desain Buku Pop Up Berbasis Permainan Serial Petualangan Dika dan Dita untuk Anak Usia Dini. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Wijaya, A & Gunawan, A. 2016. Penggunaan QR Code Sarana Penyampaian Promosi dan Informasi Kebun Binatang Berbasis Android. Vol. 4 No. 1. STMIK Nusa Mandiri.