

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

Delicia Aprisda Pagala 1) Dhika Yuan Yurisma, 2) Karsam,

S1 Desain Komunikasi Visual

Universitas Dinamika Jl. Kedung Baruk no. 98 Surabaya, 60298

Email : 1) 18420100090@dinamika.ac.id, 2) Dhika@dinamika.ac.id, 3) karsam@dinamika.ac.id,

Mainan tradisional merupakan permainan yang sangat populer saat sebelum mainan modern ada. Permainan tradisional adalah permainan yang diturunkan dari suatu generasi ke generasi selanjutnya. Permainan tradisional dikala ini kurang digemari oleh anak-anak di karenakan 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 usia 4 - 6 tahun dengan tujuan agar anak-anak dapat mengenal mainan tradisional dengan adanya interaktif pada buku akan membantu anak-anak mengetahui bagaimana cara mengoperasikan mainan tersebut sesuai dengan keyword yang telah ditentukan pada penelitian dengan metode kualitatif yang meliputi 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 interaktif yang telah dirancang peneliti.

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

PENDAHULUAN

Mainan tradisional merupakan permainan yang sangat *populer* saat sebelum mainan *modern* ada. Permainan tradisional adalah permainan yang diturunkan dari suatu generasi ke generasi selanjutnya. Permainan tradisional dikala ini kurang digemari oleh anak-anak di karenakan adanya game yang berbasis teknologi online. Kemunculan teknologi tersebut menciptakan hilangnya fungsi- fungsi yang terselip di dalam permainan tradisional, semacam peranan menyesuaikan diri, olahraga, melatih kecakapan berfikir, melatih keberanian, melatih kejujuran, sportif serta olah sosial seperti kebersamaan melalui kerjasama serta menciptakan semakin banyak anak-anak yang hadapi gagap sosial (N Susanti, M Mukhtar, J Jamilah, 2018).

Pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, semakin memudahkan manusia dalam seluruh hal, bahkan dapat mempengaruhi perubahan dalam bidang permainan. Anak- anak di era modern ini identik dengan game berbasis teknologi yang bisa dengan gampang diakses lewat gadget contohnya melalui smartphone, tablet, pc, laptop serta fitur teknologi yang lain. Anak- anak cenderung jadi lebih individual kurang interaktif dengan sesamanya serta asyik dengan dunianya sendiri.

Menurut Septiyani dkk, (2020) Pelestarian permainan tradisional sangat penting bagi kebudayaan Indonesia dan perkembangan anak-anak dengan cara memperkenalkan dan mengajarkan cara bermain permainan tradisional, disertai juga dengan upaya penyadaran terkait permasalahan permainan tradisional khususnya orang tua akan bahaya gadget dan game online.

Melihat fenomena ini banyak usaha sudah dicoba guna mengangkat kembali pamor permainan tradisional melalui *event-event* semacam festival kebudayaan, festival permainan tradisional serta lomba- lomba yang berkaitan dengan permainan tradisional seperti *Surabaya Art and Culture Festival 2021* atau Festival Seni dan Budaya Surabaya 2021 yang diselenggarakan oleh Pemerintah Kota Surabaya di ruas jalan Tunjungan, apalagi terselip pula sebagian orang ataupun kelompok- kelompok sosial yang secara khusus mendatangi sekolah-sekolah guna mengenalkan permainan tradisional. Bersamaan meluasnya globalisasi yang berakibat pada perkembangan teknologi, pada saat ini permainan tradisional yang melatih gerak motorik mulai ditinggalkan. Tidak hanya perkembangan teknologi, lahan tempat bermain yang terus menjadi berkurang dan sifat individualitas yang terus menjadi berkembang pada masyarakat kota semakin membuat permainan tradisional diabaikan.

Menurut Hasbi, (2020) melalui bermain anak akan merasa riang gembira dan akan merasa rileks. Bermain dapat juga meningkatkan konsentrasi, belajar mengambil resiko, serta dapat membantu ketekunan anak. Selain itu bermain juga dapat membantu anak dalam berkolaborasi aktif dengan orang lain serta meningkatkan penataan kata pada anak saat berinteraksi. Permainan tradisional banyak mengandalkan gerak dasar yang diperlukan untuk anak dalam membantu pertumbuhan motorik seperti berlari, melompat, dan lain sebagainya. Maka dari itu melalui permainan tradisional dapat melatih motorik halus anak usia 4 - 6 tahun (Nugroho, 2021).

Menurut Lia, (2018). 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 anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Anak-anak pada umur ini senang melaksanakan kegiatan yang melibatkan raga. Begitu pula dengan pertumbuhan kognitif anak yang sudah dapat berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. Permainan tradisional mengajarkan pentingnya sebuah proses serta menyisipkan nilai-nilai kebaikan serta mengandung kearifan lokal yang sangat mendidik dan memancing rasa nasionalisme anak. Selain itu meskipun permainan tradisional merupakan permainan yang sederhana, namun dapat memberikan manfaat yang luar biasa, seperti melatih anak dalam kehidupan sosial terutama dengan teman sebayanya, melatih ketangkasan, dan mengembangkan motorik anak.

Motorik adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar yang sebagian besar dipengaruhi kematangan diri (Richard: 2013). 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 peran orang tua dalam mendidik anak-anaknya. Peran orang tua sangat penting untuk kembali mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak dan orang tua tidak memberikan gadget kepada anak-anak sampai beranjak dewasa (Henidar, 2019). Oleh karena itu buku ilustrasi interaktif bisa digunakan sebagai media untuk menggambarkan langkah-langkah bermain dan mengajak bermain permainan tradisional kepada yang anak-anak. Buku *pop up* interaktif juga dapat membantu orang tua melatih motorik kasar anak-anaknya dengan mengajari 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 di perkenalkan 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.

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 usia 4-6 tahun. Maka dari itu tujuan dari perancangan yang dilakukan selain untuk memperkenalkan fungsi dari permainan tradisional kepada anak, buku ini juga ditujukan untuk menimbulkan rasa cinta dan memiliki akan budaya Indonesia.

Menurut Sanjaya (2006: 52) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan proses pembelajaran, diantaranya faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan proses pembelajaran, faktor-faktor tersebut harus direncanakan dan dirancang dengan baik. Seperti yang telah disebutkan oleh Sanjaya salah satu hal yang mempengaruhi proses pendidikan adalah media pembelajaran. Untuk itu, media yang digunakan dalam mengajar harus baik dan tepat guna agar siswa dapat memahami materi dan dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Untuk menarik perhatian anak agar tidak malas dan gemar belajar dibutuhkan alternatif belajar sambil bermain melalui model media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan salah satunya dengan media buku *pop up*.

Pada perancangan media kampanye sosial Menurut An'noor, S. K., & Hasyim (2020) buku cerita bergambar cenderung berisikan cerita atau dongeng yang digunakan untuk storytelling (bercerita) sedangkan buku *pop up* interaktif tidak hanya berfungsi untuk storytelling juga dapat sebagai media interaksi meningkatkan daya imajinasi anak dan motorik halus. Hal ini membuat peluang perancangan buku *pop up* interaktif ini cukup besar dikarenakan keunikan yang terdapat dalam buku *pop up* interaktif dapat meningkatkan baca anak dan anak-anak cenderung menyukai sebuah buku yang berisikan gambar dengan warna yang menarik dengan pergerakan pada setiap halaman buku dibuka daripada buku tanpa gambar apapun atau buku cerita bergambar biasa, dan memungkinkan masyarakat terutama orang tua dan anak-anak penasaran dengan penyampaian cerita dan *pop up* interaktif yang diberikan pada tiap halaman buku tersebut.

Pemilihan media buku *pop up* ini selain sesuai dengan potensi visual anak, juga dipandang praktis karena mudah dimainkan. Ann Montanaro, (1993) dalam Dzuanda (2009: 1) mendefinisikan bahwa buku *pop up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi. Media buku *pop up* cukup diminati karena didukung dengan visualisasi tiga dimensi, dan juga tampilan visual yang lebih berdimensi membuat lebih nyata dengan kejutan yang diberikan setiap halamannya. Gambar ilustrasi benda ataupun hewan dapat secara tiba-tiba muncul dari balik halaman atau sebuah bangunan berdiri, hal seperti ini akan dapat memicu daya abstraksi anak dan menambah pengetahuan serta merangsang imajinasi 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 penggunaannya 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 halusnya dengan cara mengenalkan dan melestarikan mainan tradisional melalui media buku *pop up* interaktif.

METODOLOGI

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif, yaitu dilakukan secara langsung di lokasi yang akan diteliti. Metode Penelitian kualitatif ini dapat dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi literatur. Diharapkan dengan pengumpulan data secara kualitatif ini Peneliti bisa mendapat data secara terperinci dan benar adanya sehingga dapat menjadi pendukung perancangan Buku *pop up* interaktif mainan tradisional guna pengenalan dan pelestarian budaya terhadap anak umur 4 - 6 tahun.

Tentang metode Penelitian kualitatif, Creswell (2008) mendefinisikannya sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral. Untuk mengerti gejala tersebut peneliti mewawancarai peserta penelitian atau partisipan dengan mengajukan pertanyaan yang umum dan agak luas. Informasi yang disampaikan oleh partisipan kemudian dikumpulkan. Informasi tersebut biasanya berupa kata atau teks. Data yang berupa kata-kata atau teks tersebut kemudian dianalisis. Hasil analisis itu dapat berupa penggambaran atau deskripsi atau dapat pula dalam bentuk tema-tema. Dari data-data itu Peneliti membuat interpretasi untuk menangkap arti yang terdalem. Sesudahnya Peneliti berfikir dan menjabarkannya dengan penelitian-penelitian ilmuwan lain yang dibuat sebelumnya. Hasil akhir dari penelitian kualitatif dituangkan dalam bentuk laporan tertulis.

Unit analisis yang dipilih dalam perancangan ini adalah 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.

Objek penelitian yang akan 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 oleh peneliti adalah metode kualitatif dengan melakukan wawancara kepada pihak yang borkempeten pada bidangnya terkait permainan tradisional.

Subjek utama penelitian ini adalah 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.

Lokasi 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.

Teknik Pengumpulan Data

Pada teknik pengumpulan data dalam Penelitian ini akan dilakukan dengan cara yaitu: observasi, wawancara, dokumentasi dan studi literatur sebagai berikut:

1) Observasi

Peneliti akan melakukan 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 untuk mencari tahu metode pembelajaran seperti apa yang disukai anak-anak usia 4 - 6 tahun diketiga 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.

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 di terima 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) Dokumentasi

Pada Penelitian ini akan menggunakan sebuah dokumentasi terhadap beberapa situasi dari lokasi, sign nama TK, kelas dan media permainan yang ada di sekolah. Hasil dari dokumentasi dan data yang diambil nantinya digunakan sebagai bahan untuk membantu analisis dalam 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 untuk mendapatkan bukti visual yang berkaitan dengan media pembelajaran yang di lakukan diketiga TK di Surabaya.

4) Studi Literatur

Penelitian ini juga mengumpulkan data dari studi literatur yang memiliki metode pengambilan data yang berkaitan dengan topik Penelitian yaitu, perancangan Buku pop up interaktif tentang mainan tradisional. Literasi yang akan digunakan pada Penelitian ini yaitu Buku tentang klasifikasi mainan tradisional, Buku pengantar desain serta jurnal tentang pop up dan anak-anak. Mengambil data dari Buku, jurnal-jurnal serta artikel tentang pengetahuan mainan tradisional, teori dalam membuat desain, serta karakteristik anak dan psikologi anak untuk membantu menguatkan teori yang tercantum.

Teknik Analisis Data

1) Reduksi

Proses reduksi data yang akan dilakukan pada data yang telah dikumpulkan dari ketiga teknik tersebut digolongkan dan dikerucutkan mana yang lebih akurat serta membuang yang tidak diperlukan, data-data yang telah diperoleh akan digolongkan dalam tahap reduksi data agar terfokus pada tujuan Penelitian ini.

2) Penyajian

Pada penyajian data yang akan diberikan tahapan selanjutnya yaitu menyajikan data yang telah tersusun rapih dan valid yang dapat memberikan gambaran jelas terkait hasil reduksi data, didukung juga dengan hasil observasi, dokumentasi, wawancara, dan sumber dari studi literatur. Penyajian data juga bertujuan agar Peneliti bisa merencanakan dan memahami tindakan yang selanjutnya yang akan dilakukan pada Penelitian ini serta dapat ditarik kesimpulan secara keseluruhan.

3) Penarikan Kesimpulan

Tahap penarikan kesimpulan adalah tahapan menarik semua data yang telah disajikan. Data yang disusun hanya kesimpulan sementara untuk kesimpulan akhir akan diperoleh setelah perancangan, implementasi serta evaluasi terhadap karya yang akan dilakukan nanti. Setelah data keseluruhan telah terlengkapi, maka akan melanjutkan pada pembuatan konsep perancangan atau alur desain. Data yang telah disimpulkan nantinya juga dimasukan dalam implementasi karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Reduksi

1) Observasi

Hasil observasi yang dilakukan ditiga TK disurabaya tersebut menunjukkan bahwa para siswa masih banyak yang belum mengetahui atau mengenal tentang permainan tradisional dikarenakan faktor lingkungan serta kurangnya media yang memadai, guru dan siswa umumnya berinteraksi dengan media seadanya sehingga yang mana guru sulit untuk menjelaskan dengan detail dan siswapun kesulitan memahami apa yang di maksud oleh gurunya. Dalam memberikan pengajaran dan mendidik siswanya selain cara pengajaran guru, juga terdapat faktor lain yang berpengaruh, seperti media pendukung yang digunakan guru untuk mengajar. Salah satu media pendukung yang dapat membantu motorik dan respon siswa adalah dengan buku pop up. Dalam buku pop up terdapat visual gambar, teks, dan warna yang diminati siswa, selain itu, buku pop up juga memungkinkan siswa untuk aktif karena didalamnya terdapat bagian yang dapat digerakkan dan gambar yang timbul.

2) Wawancara

Wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah, komunitas kampoeng dolanan, hingga orang tua dari siswa TK tersebut mendapatkan kesimpulan bahwa dalam mendidik anak diperlukan kesabaran tinggi 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 tepat diperlukan agar anak tetap bersemangat untuk dapat mengetahui tentang permainan tradisional dengan cara efisien. Media yang terdiri dari gambar, warna, dan teks dapat menarik untuk anak. Selain itu, media yang dapat berinteraksi secara langsung dengan anak juga semakin meningkatkan minat belajar, salah satu contoh media yang dapat berinteraksi langsung dengan anak dalam pembelajarannya adalah buku pop up interaktif, dikarenakan dalam buku pop up interaktif, selain terdapat gambar dan teks, buku pop up interaktif juga dapat dimainkan dan memberikan kesan menarik untuk anak dikarenakan bentuknya unik..

3) Dokumentasi

Dari dokumentasi yang dilakukan peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa tiap guru di TK Surabaya sudah berusaha untuk mengenalkan permainan tradisional hanya saja media yang dimiliki kurang. Antusiasme dan ketertarikan siswa dalam belajar dapat meningkat jika dalam prosesnya menggunakan media pendukung yang disukai siswa. Salah satu media pendukung pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa adalah buku pop up.

4) 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 dalam perancangan buku peneliti. Buku Pengantar Desain, Pengantar Grafis Vol. 1 digunakan untuk menentukan desain dan warna yang cocok sesuai kepribadian anak.

Penyajian Data

Berdasarkan hasil reduksi data yang ada, maka dapat disajikan data berupa:

1. Kurangnya edukasi atau sosialisasi kepada siswa tentang budaya salah satunya permainan tradisional.

2. 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.

3. Untuk meningkatkan minat belajar anak, diperlukan pendekatan serta motivasi hingga penggunaan media yang disukai anak.

4. Media yang dapat meningkatkan antusiasme dan daya tarik anak dalam

5. belajar yaitu terdiri dari gambar, warna, dan teks yang menarik.

6. Buku pop up interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan disukai anak karena memiliki keunikan berupa gambar timbul hingga gambar yang dapat digerakkan serta di mainkan.

7. Buku pop up interaktif juga dapat membantu melatih motorik halus dan respon anak dengan baik

Penarikan Kesimpulan

Berdasar penyajian data yang telah dijabarkan, maka dapat disimpulkan

bahwa budaya menjadi sesuatu yang penting dalam lingkungan masyarakat, tidak terkecuali untuk anak agar budaya Indonesia tetap lestari. Langkah awal yang dapat dilakukan dalam mengenalkan anak tentang permainan tradisional yaitu dengan cara menggunakan buku pop up interaktif yang didalamnya terdapat beberapa permainan tradisional yang bisa

digerakkan 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.

Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)

Setelah ditemukan hasil analisis data, selanjutnya peneliti menentukan STP dari buku pop up interaktif pengenalan permainan tradisional, agar mempermudah memahami karakteristik target.

1. Segmentasi

a. Geografis

- 1) Negara : Indonesia
- 2) Teritorial : Jawa Timur
- 3) Distrik : Surabaya
- 4) Kepadatan Populasi : Kota besar

b. Demografis

- 1) Usia : 22 – 40 tahun
- 2) Jenis Kelamin : Semua Gender
- 3) Pendidikan : SMA/SMK Sederajat
- 4) Profesi : Segala profesi/guru

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 target audience dan target market. Buku pop up interaktif pengenalan permainan tradisional dengan teknik digital painting memiliki target sebagai berikut:

1. Target Audience

Anak usia 4–6 tahun dengan jenis kelamin laki–laki maupun perempuan yang tinggal diberbagai wilayah perkotaan Indonesia. Berada pada jenjang pendidikan Taman Kanak-Kanak yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, inisiatif dan kreatif.

2. Target Market

Orang tua dan guru dengan usia 22–40 tahun bekerja sebagai guru TK maupun profesi lain, dengan pendidikan minimal SMA dan berada pada kelas sosial menengah yang ingin membangun minat baca anak dan pengetahuan budaya permainan tradisional dengan cara

yang disukai anak, suka bercerita dengan anak.

3. Positioning

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

Unique Selling Proposition (USP)

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

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.

Analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat)

Analisis SWOT adalah metode untuk menentukan kelebihan produk dengan memperhatikan aspek internal, kekuatan (strengths), kelemahan (weaknesses), dan

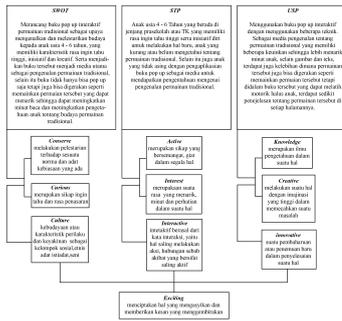
Internal	Strength	Weakness
Eksternal	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat menjadi media edukasi tentang pengenalan permainan tradisional kepada anak usia 4-6 tahun - Menjadi media pengenalan sebagai ajakan guna meningkatkan kesadaran agar budaya permainan tradisional tetap lestari 	<ul style="list-style-type: none"> - Fokus anak mudah bosan bila mempelajari sesuatu yang kurang menarik - Kurangnya sosialisasi atau media pengenalan tentang permainan tradisional
Opportunity	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
Threat	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
<p>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.</p>		

melalui karya yang telah dirancang tersebut. Buku pop up interaktif permainan tradisional ini memiliki beberapa keunikan yaitu, permainan yang ada pada

eksternal yang meliputi peluang (opportunities), dan ancaman (threat). Berikut SWOT yang disusun oleh peneliti:

Tabel 4.1 Tabel Analisis SWOT

Keyword Communication Massage



Deskripsi Konsep

Dalam perancangan buku pop up interaktif permainan tradisional sebagai upaya pengenalan dan pelestarian budaya kepada anak, dibutuhkan keyword sebagai acuan dasar perancangan. Keyword disusun berdasarkan STP, USP, dan analisis SWOT yang terkumpul. Bagan 4.1 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. Keyword ini akan diimplementasikan pada perancangan, mulai dari perancangan buku pengenalan permainan tradisional yang disajikan dengan pop up interaktif agar anak dapat berinteraksi, tertarik, dan gembira sehingga dalam proses belajar menjadi lebih ceria, konten yang ada didalamnya, tipografi yang digunakan dan font size, style ilustrasi yang digunakan, pemilihan warna, hingga penggunaan layout pada buku pop up pengenalan permainan tradisional.

Strategi Kreatif

Perancangan buku pop up interaktif permainan tradisional sebagai upaya mengenalkan dan melestarikan budaya kepada 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 disajikan dalam visual yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak,

Fisik Buku

- Jenis Buku : Buku Ilustrasi Pop Up interaktif
- Teknik Pop Up : Transformation, Carousel, Pull Tab, Volvelle
- Sampul Buku : Jilid hard cover dengan laminasi
- Finishing : Ujung Round (tumpul melingkar)
- Jumlah Halaman : kurang lebih 14 halaman
- Dimensi : A4 21 cm x 29.7 cm
- Teks : Bahasa Indonesia
- Jenis dan Gramatur Kertas : Ivory 310 gsm
- Layout : Grid Layout

1. Judul

Judul yang digunakan pada perancangan buku pop up interaktif permainan tradisional sebagai upaya pengenalan dan pelestarian budaya kepada anak usia 4 - 6 tahun yaitu "Ayo Bermain Bersama".

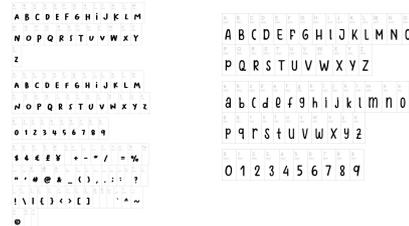
2. Warna

Dalam perancangan buku pop up pengenalan permainan tradisional ini, menggunakan warna utama yang secara berkesinambungan akan digunakan baik dari sampul maupun isi. Warna biru, pink, dan orange dijadikan kombinasi utama karena merupakan warna dingin yang dapat memanjakan mata dan memberikan kesan ceria dan menggembirakan.



3. Tipografi

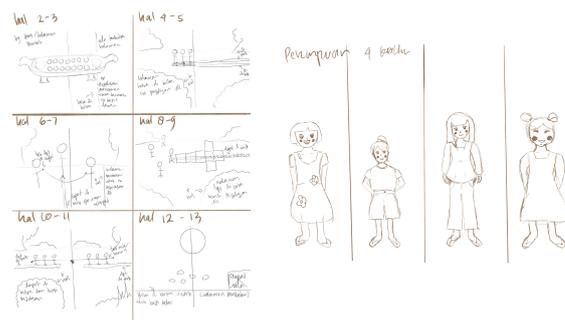
Buku pop up pengenalan permainan ini menggunakan dua jenis font. Pertama font Bakso Sapi untuk headline baik pada cover maupun isi buku dan kedua font Winter Poppins untuk penjelasan pada isi buku. Pemilihan font ini didasarkan dari keyword exciting yang berarti merancang desain yang dapat menumbuhkan rasa gembira pembacanya dan memperhatikan tingkat readability dan legibility.



Strategi Media

Buku pop up interaktif pengenalan permainan tradisional ini terdiri dari berbagai permainan tradisional. Berdasarkan data yang didapatkan, bahwa anak lebih tertarik dengan gambar berwarna, karakter yang disukai anak adalah karakter anak-anak dengan penggambaran yang jelas. Sehingga desain karakter yang dipilih adalah karakter anak dengan penambahan kesan lucu, imut, dan menggemaskan serta menggunakan style digital painting.

1. Sketsa Karakter dan Layout Buku

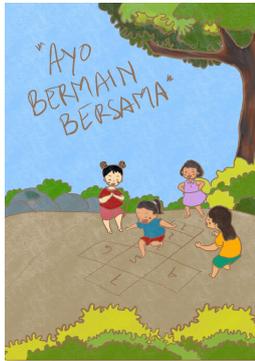


Karakter pada buku ini dirancang menggunakan teknik

digital painting dengan memberikan efek goresan sehingga nampak kesan pewarnaan natural dan handmade, Permainan yang digunakan dalam buku pop up interaktif pengenalan permainan tradisional ini adalah, Dakon, Bakiak Raksasa, Lompat Tali, Engklek, Tarik Tambang, Bekel.

Implementasi Media

1. Media Utama



Cover depan buku memperlihatkan judul “AYO BERMAIN BERSAMA” yang menandakan buku bahwa buku ini merupakan buku pengenalan permainan. Selain itu, terdapat keterangan bahwa buku ini merupakan buku berjenis pop up. Warna yang digunakan sesuai keyword dari penelitian ini.

2. Media Pendukung



Media pendukung stiker ini dibuat dengan berbentuk persegi, rounded maupun cutting dengan memperlihatkan gambar karakter dan permainan. Gambar tersebut dijadikan stiker agar anak dapat mempelajari visual dari permainan yang dimaksud. Stiker nantinya dapat ditempatkan pada buku, meja, almari, atau tempat lain yang dapat dilihat anak. Stiker akan dibuat menggunakan bahan stiker vinyl dan berlaminasi agar lebih tahan lama

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

Totebag didesain dengan penambahan karakter

yang sedang bermain permainan tradisional engklek ada pada buku pop up pengenalan permainan. Penambahan teks yang menarik juga menjadi daya tarik tersendiri. Sehingga terbentuk visual totebag yang lucu dan fungsional.

Poster digunakan untuk menarik perhatian dan mengenalkan buku pop up interaktif pengenalan permainan tradisional pada masyarakat umum. Desain poster menggunakan karakter anak dengan bermain lompat tali dan menambahkan teks singkat sehingga terlihat jelas bahwa poster tersebut mengenalkan tentang permainan.

Gantungan kunci dibuat membentuk permainan tradisional dengan bahan acrylic sehingga tahan lama. permainan tradisional dalam bentuk gantungan kunci ini akan memudahkan anak mengenal lebih dekat dengan permainan yang ada karena bentuknya dapat dipegang dan dibawa kemana- mana.

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

Kesimpulan

Melalui penelitian yang telah dirancang, kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan buku pop up interaktif permainan tradisional sebagai mengenalkan dan melestarikan budaya kepada anak usia 4-6 tahun yang berdasar dengan konsep Exciting yang artinya mengasyikan dan menggembirakan serta terdapat kesan ceria. Pembahasan dalam buku pop up ini yaitu tentang permainan tradisional sesuai dengan jenis dan penjelasan singkat sesuai dengan klasifikasi dari permainan tersebut. Pengambilan keyword Exciting diterapkan terhadap bentuk karakter ilustrasi dari setiap anak dan permainan tradisional, warna cerah, layout serta jenis font yang digunakan 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 menjadi media yang paling utama dalam perancangan penelitian ini, namun adapula media yang digunakan untuk memperkuat dan memikat audience yaitu poster, stiker, keychain, totebag, tumbler minum, dan label stiker nama sebagai media pendukung dalam penelitian ini.

Saran

Pada perancangan buku pop up interaktif tentang pengenalan permainan tradisional ini bertujuan untuk meningkatkan kembali minat anak usia 4-6 tahun yang termasuk dalam jenjang TK dalam pengetahuan tentang budaya di indonesia agar tetap terlestarikan. Adapun beberapa saran sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya agar mampu menciptakan sesuatu yang lebih baru dan unik.

1. Menggabungkan beberapa media pembelajaran dengan bermain agar anak lebih seru dalam memahami materi dan tidak mudah bosan belajar.

2. Membuat suatu media interaktif tentang pembelajaran tentang budaya yang ada di indonesia.

Daftar Pustaka

- Chandra, C. (2019). Perancangan Buku pop up interaktif permainan tradisional Indonesia untuk anak (DKV-2491).
- 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.
- Hasyim, N., & Putri, A. B. U. (2017). Upaya Melestarikan Permainan Tradisional Engklek Melalui Teknologi Digital Interaktif. *Jurnal Rupa*, 2(2), 122-122.
- 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).
- Khosasi, L., Damajanti, M. N., & Muljosumarto, C. (2018). Perancangan media pengenalan permainan tradisional untuk mendukung tumbuh kembang anak usia 6-9 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 8.
- Mahisa, T. P., Barriyah, I. Q., Finanda, S. A., & Susanto, M. R. (2022). Perancangan Buku pop up Permainan Tradisional Anak sebagai Media Pelestarian Keaifan Lokal Lombok NTB. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(3), 474-498.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). Permainan tradisional. *Salam Insan Mulia*.
- Najahah, I. (2016). Perancangan buku pop up sebagai media pembelajaran tentang rumah dan pakaian adat nusantara di Jawa. *Jurnal Seni Rupa*, 4(03), 250986.
- Perdana, A. R. (2018). Perancangan buku pop up Visual Sebagai Media Pengenalan Permainan Tradisional Anak Jawa Timur (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember).
- 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.
- Putri, Q. K., Pratjojo, P., & Wijayanti, A. (2019). Pengembangan media buku pop up untuk meningkatkan kemampuan menyimak tema menyayangi tumbuhan dan hewan di sekitar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 169-175.
- Semiawan, C. R. (2010). Metode Penelitian kualitatif. *Grasindo*.
- Yuliana, I. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).