

**BUKU *POP-UP* SEBAGAI PENGENALAN  
PERMAINAN TRADISIONAL JAWA TENGAH  
DENGAN GAYA *FLAT DESIGN***

**TUGAS AKHIR KARYA**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
guna mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S1)  
Program studi Desain Komunikasi Visual  
Jurusan Desain



**OLEH:**

**ROSITA YUNI SERA**

**NIM.16151146**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

**INSTITUT SENI INDONESIA**

**SURAKARTA**

**2022**


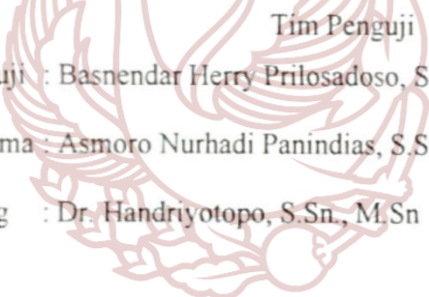
PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR KARYA

BUKU *POP UP* SEBAGAI PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL  
JAWA TENGAH DENGAN GAYA *FLAT DESIGN*

Oleh :  
Rosita Yuni Sera  
NIM. 16151146

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan  
Tim Penguji pada tanggal 8 Juli 2022

Tim Penguji  
Ketua Penguji : Basnendar Herry Priilosadoso, S.Sn., M.Ds .....  
Penguji Utama : Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn., M.Sn .....  
Pembimbing : Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn .....



Karya ini diterima sebagai salah satu persyaratan  
Memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 8 Juli 2022

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum.  
NIP.197705312005012002

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rosita Yuni Sera

NIM : 16151146

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir Kekaryaannya berjudul

“ Buku *Pop Up* Sebagai Pengenalan Permainan Tradisional Jawa Tengah Dengan Gaya *Flat Design* “ adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

Surakarta, 8 Juli 2022

Yang menyatakan,

**Rosita Yuni Sera**

**NIM. 16151146**

## **PERSEMBAHAN**

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

Kedua Orang Tua saya sekeluarga

Mas Hidayat Burhanudin selaku narasumber Komunitas Anak Bawang

MIM Ngentak Waru Karanganyar



## **MOTTO**

“Bukan Yang Pertama Bukan Berarti Kalah”

“Keajaiban Itu Nyata Bagi Mereka Yang Mau Berserah Diri

Dan Bekerja Keras”



## ABSTRAK

**BUKU *POP UP* SEBAGAI PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL JAWA TENGAH DENGAN GAYA *FLAT DESIGN* (Rosita Yuni Sera, 2022) Kekaryaannya S-1, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.**

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 Jawa Tengah, Buku Pop Up, Flat Design, Media Promosi*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nikmat dan karunia-Nya, sehingga Laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini dapat terselesaikan. Tugas Akhir Kekaryaannya ini merupakan salah satu persyaratan yang harus dipenuhi untuk mencapai gelar Sarjana Desain (S.Ds) di bidang desain pada Program Sarjana S-1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Pada proses penyelesaian laporan TA kekaryaannya, banyak mengalami hambatan dan kesulitan. Namun berkat bantuan dari beberapa pihak akhirnya kesulitan yang dihadapi dapat teratasi. Maka dengan segenap ketulusan hati, menyampaikan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua dan seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan dukungan dan motivasi sehingga memberikan semangat dan amanah dalam proses penyelesaian Tugas Akhir Kekaryaannya.
2. Hidayat Burhanudin selaku Ketua Komunitas Anak Bawang, yang sudah menjadi narasumber dalam pengumpulan data permainan tradisional Jawa Tengah yang diperlukan.
3. Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Ngentak Waru Karanganyar yang sudah menjadi mitra dan tempat observasi dalam pengumpulan data dari permainan tradisional Jawa Tengah yang dibutuhkan.
4. Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Surakarta.

5. Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Kekaryaannya yang telah memberikan bimbingan, arahan, referensi dan motivasi dalam proses pelaksanaan sehingga Laporan Tugas Akhir Kekaryaannya dapat terselesaikan dengan baik.
6. Seluruh dosen Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang sangat bermanfaat bagi seluruh mahasiswa selama kuliah sehingga dapat menjadi bekal dalam perancangan dan pelaksanaan Tugas Akhir Kekaryaannya.
7. Mas Ja'far Maksu yang telah menyempatkan untuk menemani, membantu dalam berbagai hal, serta memberikan motivasi dalam pengerjaan Tugas Akhir Kekaryaannya ini.
8. Teman – teman terbaik Bonny, Rizki, Cista terimakasih atas segala bantuan dan dukungan dalam proses pembuatan *take* video serta pemotongan dan perangkaian buku *pop up*. Dwan dan Sukmo yang sudah memberikan bantuan dalam *editing* video dan *voice over* untuk video.
9. Keluarga Mas Ja'far dan Keluarga Bonny yang sudah memberikan tempat dan bantuan dalam pembuatan video pendukung Karya Tugas Akhir.
10. Anak – anak yang sudah membantu menjadi talent pembuatan video Tugas Akhir ini.
11. Teman – teman Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta angkatan 2016.



12. Serta semua pihak yang turut serta dalam membantu dan mendukung segala proses sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.

Surakarta, Juli 2022

Rosita Yuni Sera



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Gagasan Penciptaan .....	7
C. Tujuan Penciptaan.....	7
D. Manfaat Penciptaan.....	7
E. Tinjauan Penciptaan.....	8
F. Landasan Penciptaan.....	16
G. Metode Penciptaan.....	33
H. Sistematika Penulisan.....	42
<b>BAB II <i>POP-UP BOOK</i> PERMAINAN TRADISIONAL JAWA TENGAH DENGAN GAYA FLAT DESIGN</b> .....	44

A. Permainan Tradisional Jawa Tengah .....	44
1. Permainan Tradisional .....	44
2. Macam-Macam Permainan Tradisional .....	45
3. Manfaat Permainan Tradisional .....	56
4. Keterampilan Motorik Melalui Permainan Tradisional.....	57
5. Keterampilan Sosio Emosi Melalui Permainan Tradisional.....	58
B. <i>Pop-Up</i> Dalam Desain Komunikasi Visual .....	59
1. <i>Pop-Up Book</i> .....	59
2. Teknik <i>Pop-Up Book</i> .....	61
3. Manfaat <i>Pop-Up Book</i> .....	79
4. Estetika <i>Pop-Up Book</i> Dalam Desain Komunikasi Visual .....	81
C. <i>Gaya Flat Design</i> .....	85
1. Sejarah <i>Flat Design</i> dan Perkembangannya .....	85
2. Arti <i>Flat Design</i> .....	88
3. <i>Flat Design</i> Dalam Desain Komunikasi Visual ....	90
D. Analisis SWOT .....	91
<b>BAB III PERANCANGAN KREATIF</b> .....	95
A. Tujuan Kreatif .....	95
B. Strategi Kreatif .....	95
1. <i>Target Audience</i> dan <i>Target Market</i> .....	96

2. Faktor Geografis dan Psikologi.....	96
C. Metode Perancangan .....	97
1. Menentukan Tema.....	97
2. Menentukan Judul .....	98
3. Menentukan Gaya Ilustrasi .....	99
4. Menentukan Konsep Warna.....	100
5. Menentukan Gaya Penulisan.....	100
6. Menentukan Jumlah Halaman.....	101
7. Tipografi.....	101
8. Menentukan <i>Storyline</i> .....	104
9. Menentukan Sketsa .....	106
D. Konsep Perancangan .....	135
1. Sketsa .....	135
2. Sketsa <i>Dummy</i> .....	136
3. <i>Scanning</i> .....	136
4. <i>Colouring</i> .....	136
5. Cetak .....	137
6. <i>Cutting</i> .....	137
7. Merangkai .....	137
8. <i>Finishing</i> .....	137
E. Teknik Pelaksanaan.....	138
1. Desain Judul.....	138
2. Desain <i>Cover</i> .....	138

3. Perancangan Halaman.....	140
4. Media Perancangan .....	141
5. Target Karya.....	141
F. Media Promosi .....	142
1. Instagram.....	142
2. Youtube .....	143
3. <i>QR Code</i> .....	144
4. <i>X-Banner</i> .....	145
5. Poster.....	146
6. <i>Totebag</i> .....	146
7. Tempat Pensil.....	147
8. <i>Sticker</i> .....	148
<b>BAB IV VISUALISASI KARYA</b> .....	149
A. Konsep Kreatif.....	149
1. <i>Cover Pop Up Book Mari Main</i> .....	149
2. <i>Halaman Pop Up Book Mari Main</i> .....	151
B. Media Promosi.....	169
1. Instagram.....	169
2. <i>Youtube</i> .....	170
3. <i>QR Code</i> .....	170
4. <i>X-Banner</i> .....	171
5. Poster.....	172
6. <i>Totebag</i> .....	173

7. Tempat Pensil.....	175
8. <i>Sticker</i> .....	175
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	177
A. Kesimpulan .....	177
B. Saran.....	178
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	180
<b>LAMPIRAN</b> .....	182



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: <i>Pop-Up Book Ten Horse Farm</i> .....	10
Gambar 2: <i>T-Rex Dimana? Pop-Up Book</i> .....	11
Gambar 3: <i>Pop-Up Book and Sound Tembang Dolanan</i> .....	12
Gambar 4: <i>Pop-Up Book Bersuara Tanoshii Zasshi</i> .....	12
Gambar 5: <i>Pop-Up Book Welcome to Neighborwood</i> .....	29
Gambar 6: <i>Flat Illustration</i> .....	30
Gambar 7: <i>Sistematika Penciptaan Kekaryaan</i> .....	41
Gambar 8: <i>Permainan Lompat Tali</i> .....	46
Gambar 9: <i>Permainan Engklek</i> .....	47
Gambar 10: <i>Permainan Layang – Layang</i> .....	48
Gambar 11: <i>Permainan Dakon</i> .....	49
Gambar 12: <i>Permainan Egrang</i> .....	50
Gambar 13: <i>Permainan Gasing</i> .....	51
Gambar 14: <i>Permainan Petak Umpet</i> .....	52
Gambar 15: <i>Permainan Gobag Sodor</i> .....	53
Gambar 16: <i>Permainan Bentengan</i> .....	54
Gambar 17: <i>Permainan Ular Naga Panjang</i> .....	56
Gambar 18: <i>Teknik Angle of Crease</i> .....	61
Gambar 19: <i>Teknik Shape of Slit</i> .....	62
Gambar 20: <i>Teknik Asymmetric Slit</i> .....	63
Gambar 21: <i>Teknik Asymmetric Angle</i> .....	63
Gambar 22: <i>Teknik Generation</i> .....	64
Gambar 23: <i>Teknik Cut Away</i> .....	65
Gambar 24: <i>Teknik Angles of Creases</i> .....	65
Gambar 25: <i>Teknik Shapes of Slit</i> .....	66
Gambar 26: <i>Teknik Asymmetric Slits</i> .....	66
Gambar 27: <i>Teknik Asymmetric Mountain</i> .....	67
Gambar 28: <i>Teknik Asymmetric Angles</i> .....	68

Gambar 29: Teknik <i>Generations</i> .....	68
Gambar 30: Teknik <i>Cut Aways</i> .....	69
Gambar 31: Teknik <i>Multi Slit</i> .....	70
Gambar 32: Teknik <i>Steps</i> .....	70
Gambar 33: Teknik <i>Wings</i> .....	71
Gambar 34: Teknik <i>V-Vold</i> .....	71
Gambar 35: Teknik <i>Floating Layers</i> .....	72
Gambar 36: Teknik <i>Scenery Flats</i> .....	73
Gambar 37: Teknik <i>Straps</i> .....	73
Gambar 38: Teknik <i>Diagonal Box</i> .....	74
Gambar 39: Teknik <i>Square on Box</i> .....	74
Gambar 40: Teknik <i>Cylinder</i> .....	75
Gambar 41: Teknik <i>Trellises</i> .....	75
Gambar 42: Teknik <i>Pivots</i> .....	76
Gambar 43: Teknik <i>Rotating Disc</i> .....	77
Gambar 44: Teknik <i>Sliding Motion</i> .....	77
Gambar 45: Teknik <i>Pull Up Planes</i> .....	78
Gambar 46: Teknik <i>Pivoting Motion</i> .....	78
Gambar 47: Teknik <i>Dissolving Scenes</i> .....	79
Gambar 48: Alternatif Desain Judul Buku.....	98
Gambar 49: Inspirasi Gaya Ilustrasi.....	99
Gambar 50: Rencana Warna .....	100
Gambar 51: Tipografi <i>Chendolle</i> .....	102
Gambar 52: Tipografi <i>Gom Gom Handwrite-Basic</i> .....	103
Gambar 53: Tipografi <i>Papaya Sunrise Regular</i> .....	104
Gambar 54: Sketsa Halaman 1-2 Alternatif 1 .....	106
Gambar 55: Sketsa Halaman 1-2 Alternatif 2 .....	107
Gambar 56: Sketsa Halaman 1-2 Permainan Engklek .....	108
Gambar 57: Sketsa <i>Dummy</i> Halaman 1-2 Permainan Engklek.....	108
Gambar 58: Sketsa Halaman 3-4 Alternatif 1 .....	109
Gambar 59: Sketsa Halaman 3-4 Alternatif 2 .....	109



Gambar 60: Sketsa Halaman 3-4 Permainan Egrang.....	110
Gambar 61: Sketsa <i>Dummy</i> Halaman 3-4 Permainan Egrang .....	110
Gambar 62: Sketsa Halaman 5-6 Alternatif 1 .....	111
Gambar 63: Sketsa Halaman 5-6 Alternatif 2.....	111
Gambar 64: Sketsa Halaman 5-6 Permainan Lompat Tali.....	112
Gambar 65: Sketsa <i>Dummy</i> Halaman 5-6 Permainan Lompat Tali ..	113
Gambar 66: Sketsa Halaman 7-8 Alternatif 1 .....	113
Gambar 67: Sketsa Halaman 7-8 Alternatif 2 .....	114
Gambar 68: Sketsa Halaman 7-8 Permainan Bakiak .....	114
Gambar 69: Sketsa <i>Dummy</i> Halaman 7-8 Permainan Bakiak.....	115
Gambar 70: Sketsa Halaman 9-10 Alternatif 1 .....	116
Gambar 71: Sketsa Halaman 9-10 Alternatif 2.....	116
Gambar 72: Sketsa Halaman 9-10 Permainan Gobag Sodor .....	117
Gambar 73: Sketsa <i>Dummy</i> Halaman 9-10 Permainan Gobag Sodor	117
Gambar 74: Sketsa Halaman 11-12 Alternatif 1 .....	118
Gambar 75: Sketsa Halaman 11-12 Alternatif 2.....	118
Gambar 76: Sketsa Halaman 11-12 Permainan Bentengan .....	119
Gambar 77: Sketsa <i>Dummy</i> Halaman 11-12 Permainan Bentengan.	120
Gambar 78: Sketsa Halaman 13-14 Alternatif 1 .....	120
Gambar 79: Sketsa Halaman 13-14 Alternatif 2.....	121
Gambar 80: Sketsa Halaman 13-14 Permainan Dakon.....	122
Gambar 81: Sketsa <i>Dummy</i> Halaman 13-14 Permainan Dakon .....	122
Gambar 82: Sketsa Halaman 15-16 Alternatif 1 .....	123
Gambar 83: Sketsa Halaman 15-16 Alternatif 2.....	123
Gambar 84: Sketsa Halaman 15-16 Permainan Gasing .....	124
Gambar 85: Sketsa <i>Dummy</i> Halaman 15-16 Permainan Gasing.....	125
Gambar 86: Sketsa Halaman 17-18 Alternatif 1 .....	125
Gambar 87: Sketsa Halaman 17-18 Alternatif 2.....	126
Gambar 88: Sketsa Halaman 17-18 Permainan Ketapel.....	126
Gambar 89: Sketsa <i>Dummy</i> Halaman 17-18 Permainan Ketapel.....	127
Gambar 90: Sketsa Halaman 19-20 Alternatif 1 .....	127

Gambar 91: Sketsa Halaman 19-20 Alternatif 2 .....	128
Gambar 92: Sketsa Halaman 19-20 Permainan Layang-Layang .....	128
Gambar 93: Sketsa <i>Dummy</i> Halaman 19-20 Permainan Layang-Layang.....	129
Gambar 94: Sketsa Sketsa Halaman 21-22 Alternatif 1.....	130
Gambar 95: Sketsa Halaman 21-22 Alternatif 2 .....	130
Gambar 96: Sketsa Halaman 21-22 Permainan Petak Umpet.....	131
Gambar 97: Sketsa <i>Dummy</i> Halaman 21-22 Permainan Petak Umpet.....	132
Gambar 98: Sketsa Halaman 23-24 Alternatif 1 .....	133
Gambar 99: Sketsa Halaman 23-24 Alternatif 2 .....	133
Gambar 100: Sketsa Halaman 23-24 Permainan Ular Naga Panjang	134
Gambar 101: Sketsa <i>Dummy</i> Halaman 23-24 Permainan Ular Naga Panjang.....	135
Gambar 102: Sketsa Cover Mari Main .....	139
Gambar 103: Ukuran Desain Cover Mari Main.....	140
Gambar 104: Sketsa Desain <i>Instagram</i> Mari Main.....	143
Gambar 105: Sketsa Desain <i>Youtube</i> Mari Main.....	144
Gambar 106: Desain <i>QR Code</i> .....	145
Gambar 107: Sketsa Desain <i>X-Banner</i> Mari Main .....	145
Gambar 108: Sketsa Alternatif Desain Poster Mari Main .....	146
Gambar 109: Sketsa Desain <i>Totebag</i> Mari Main.....	147
Gambar 110: Sketsa Desain Tempat Pensil Mari Main .....	147
Gambar 111: Sketsa Desain <i>Sticker</i> Mari Main.....	148
Gambar 112: Desain <i>Cover</i> Buku Mari Main Seri 1.....	150
Gambar 113: Desain <i>Cover</i> Buku Mari Main Seri 2.....	150
Gambar 114: <i>Cover</i> Buku Depan Belakang.....	150
Gambar 115: Desain Permainan Engklek .....	151
Gambar 116: Desain Jadi Permainan Engklek.....	152
Gambar 117: Desain Permainan Egrang .....	153
Gambar 118: Desain Jadi Permainan Egrang.....	153

Gambar 119: Desain Permainan Lompat Tali.....	154
Gambar 120: Desain Jadi Permainan Lompat Tali .....	155
Gambar 121: Desain Permainan Bakiak .....	156
Gambar 122: Desain Jadi Permainan Bakiak.....	156
Gambar 123: Desain Permainan Gobag Sodor .....	157
Gambar 124: Desain Jadi Permainan Gobag Sodor .....	158
Gambar 125: Desain Permainan Bentengan .....	159
Gambar 126: Desain Jadi Permainan Bentengan .....	159
Gambar 127: Desain Permainan Dakon.....	160
Gambar 128: Desain Jadi Permainan Dakon .....	161
Gambar 129: Desain Permainan Gasing .....	162
Gambar 130: Desain Jadi Permainan Gasing.....	162
Gambar 131: Desain Permainan Ketapel.....	163
Gambar 132: Desain Jadi Permainan Ketapel.....	164
Gambar 133: Desain Permainan Layang-Layang .....	165
Gambar 134: Desain Jadi Permainan Layang-Layang.....	165
Gambar 135: Desain Permainan Petak Umpet.....	166
Gambar 136: Desain Jadi Permainan Petak Umpet .....	167
Gambar 137: Desain Permainan Ular Naga Panjang.....	168
Gambar 138: Desain Jadi Permainan Ular Naga Panjang.....	168
Gambar 139: Desain Promosi Instagram .....	169
Gambar 140: Desain Promosi <i>Youtube</i> .....	170
Gambar 141: Desain <i>QR Code</i> .....	171
Gambar 142: Desain Promosi <i>X-Banner</i> .....	172
Gambar 143: Desain Promosi Poster .....	173
Gambar 144: Desain Promosi <i>Totebag</i> .....	174
Gambar 145: Desain Promosi Tempat Pensil .....	175
Gambar 146: Desain Promosi Stiker.....	176

## DAFTAR TABEL

Tabel 1: Analisis SWOT .....	88
Tabel 1: <i>Storyline Pop Up Book</i> Mari Main .....	100



## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Tuti. 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Vol. 9 No. 1. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Ari, I. M. A. 2018. Perancangan Pop Up Book And Sound Tembang Dolanan Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Gamelan. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Asya Ari, Ilham Musyafa. 2018. *Perancangan Pop Up Book And Sound Tembang Dolanan Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Gamelan*. Surakarta: Institut Seni Indonesia.
- Cenadi. Christine Suharto. 1999. Corporate Identity, Sejarah dan Aplikasinya. Makalah-Jurusan Desain Komunikasi Visual. Universitas Petra. Jakarta.
- Dharmamulya, Sukirman, dkk. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Purwangan: Kepel Press.
- Edy Waspada, “Perbedaan Pengaruh Permainan Tradisional dan Latihan Kecerdasan Kinestetik Terhadap Kemampuan Motorik dan Kecerdasan Emosional”, dalam Tesis, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret), 2014.
- 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.
- Harsono, Cindy Lian, dkk. 2016. Perancangan Merchandise Sebagai Media Promosi Tempat Wisata Kolam Renang Marina Semarang. Universitas Kristen Satya Wacana: 1-20.
- Jackson, P. 2014. *Cut Fold Techniques for Pop-Up Design*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Jaya, R. N, dkk. 2019. Perancangan Buku Ilustrasi *Pop Up* Candi Hindu Budha Di Jawa Tengah Sebagai Media Edukasi Alternatif. Vol. 02 No. 02. Universitas Informatika Dan Bisnis Indonesia.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2001.
- Lismayanti, M., dkk. 2016. Pengembangan Buku Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Crustacea Untuk SMA Kelas X Vol. 18 No. 1. Universitas Jambi.
- Miraza, M. I. A. Kampanye Pengenalan Permainan Tradisional Jawa Barat. Universitas Telkom.
- Nur, H. 2013. Membangun karakter anak melalui permainan tradisional. Jurnal Pendidikan Karakter No. 1 Universitas Negeri Makasar.

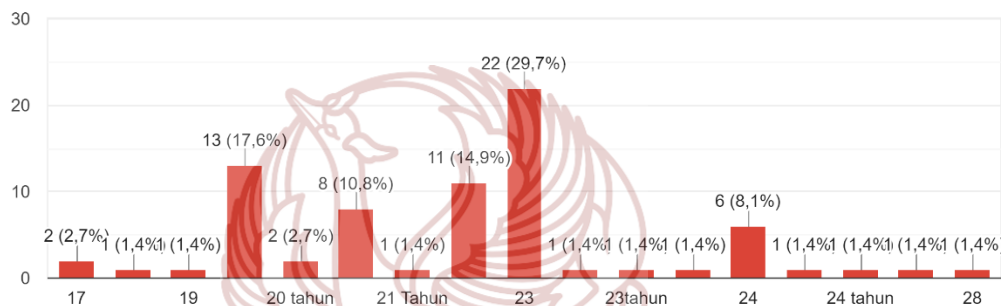
- Pujiyanto. 2013. *Iklan Layanan Masyarakat*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Rahmawati, Citra. 2018. Perancangan Flap Book Sebagai Sarana Pengenalan Permainan Tradisional Jawa Indonesia Untuk Anak Usia 7-10 Tahun Vol. 6 No. 1. Universitas Negeri Surabaya.
- Rustan, Suriyanto. 2010. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suriyanto. 2020. *Layout 2020*. Jakarta: CV. Nulisbuku Jendela Dunia.
- Safitri, Reyna Damayanti. 2019. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Kelompok B Madrasah Pembangunan*. Laporan penelitian tidak dipublikasikan. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Saragih, S. D. S. 2016. *Desain Buku Pop Up Berbasis Permainan Serial Petualangan Dika Dan Dita Untuk Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sarwono, Jonathan. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Soemarso BA, R, dkk. 1982. *Permainan Anak-Anak Daerah Tradisional Jawa Tengah*. Jakarta.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Suryadi, Didih. 2006. *Promosi Efektif, Menggugah Minat dan Loyalitas Pelanggan*. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Sutedjo, Agus. & Prilosadoso, B. H. 2016. Perancangan Desain Permainan Materi Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Wayang Beber Vol. 8 No. 1. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Venus, Antar M. A. 2007. *Manajemen Kampanye*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Widowati, T. T. 2013. Perancangan Buku Pop Up Sebagai Media Promosi Kesehatan Gigi, Mulut Dan Kulit Tangan Untuk Anak Usia Pra Sekolah Oleh Dinas Kesehatan Kabupaten Sukoharjo. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Wijaya, A. & Gunawan, A. 2016. Penggunaan *QR Code* Sarana Penyampaian Promosi Dan Informasi Kebun Binatang Berbasis Android. Vol. 4 No. 1. STMIK Nusa Mandiri.

## LAMPIRAN

Hasil survei kondisi permainan tradisional Jawa untuk kebutuhan data Tugas Akhir Karya buku *pop-up* Mari Main melalui *google form* yang diadakan pada tanggal 10 November 2020.

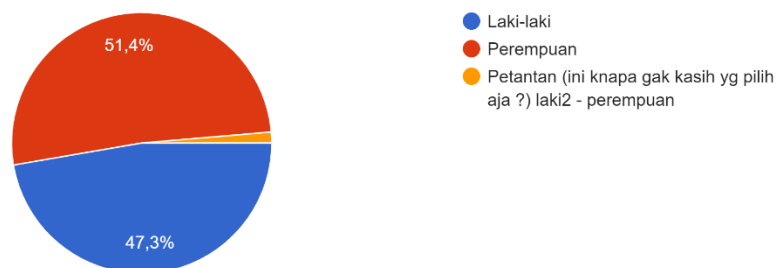
### Usia

74 jawaban

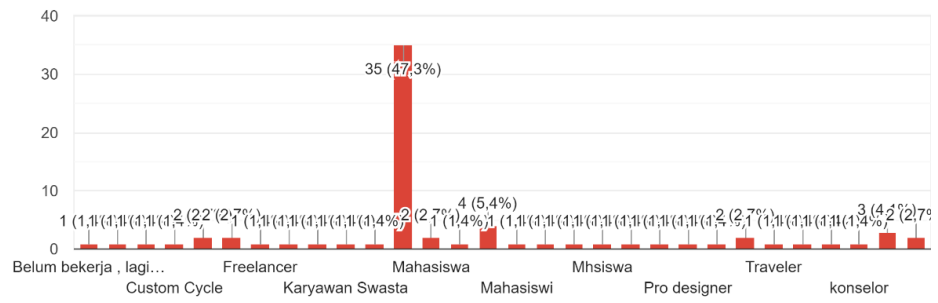


### Jenis Kelamin

74 jawaban



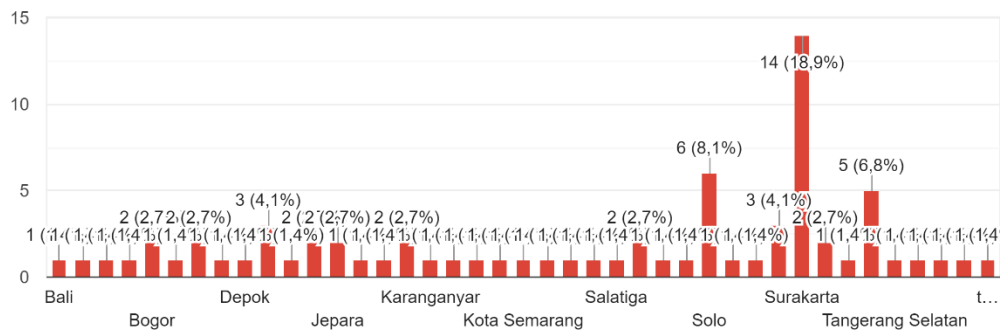
Pekerjaan  
74 jawaban





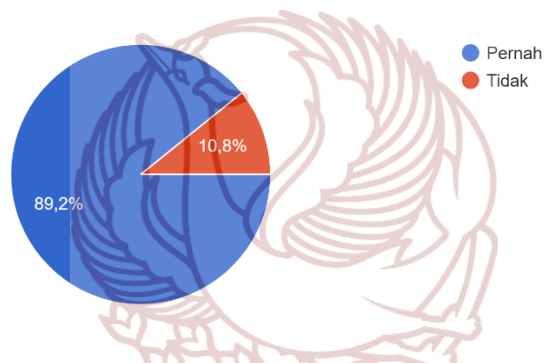
### Kota Tempat Tinggal

74 jawaban



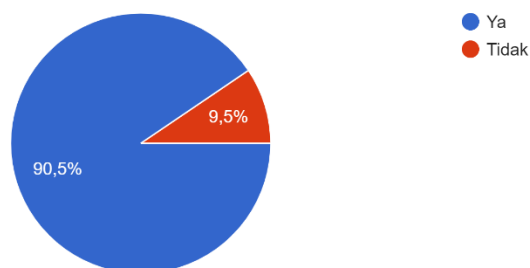
### Apakah anda pernah memainkan permainan tradisional Jawa Tengah?

74 jawaban



### Apakah menurut anda dengan berkembangnya teknologi, seperti gadget dapat membuat permainan tradisional Jawa Tengah menjadi semakin dikenal dikalangan anak-anak jaman sekarang?

74 jawaban



Wawancara dengan Mas Burhan, pendiri dan ketua dari Komunitas Anak Bawang Solo. Senin, 10 Januari 2022, 10.00 WIB.

## **Sejarah terbentuknya Komunitas Anak Bawang Solo?**

Berawal dari PKM (Program Kreatifitas Mahasiswa) pada semester 2 yang mengangkat permainan tradisional yang diajukan ke dikti dan lolos. Kemudian seiring berjalannya waktu di kampus terdapat geliat tentang permainan tradisional hingga saya lulus kuliah. Kemudian ada tawaran dari teman yang masih sering ke kampus karna menjadi asisten dosen yang menawarkan dana untuk dipakai. Setelah berunding dengan teman – teman kemudian kami mempunyai ide untuk *workshop* permainan tradisional dan disetujui. Dan diadakan di aula Fakultas Hukum UNS pada tanggal 10 November 2012. Sebulan sebelum acara kami mengadakan kegiatan di *car free day* yang awalnya hanya sosialisasi, karena banyak yang menginginkan untuk dilanjut seterusnya di *car free day* akhirnya kita mengundang peserta yang ada di *car free day* untuk datang ke *workshop* Permainan Tradisional di aula Fakultas Hukum. Mulai dari sini kegiatan di *car free day* tetap dilanjut namun belum Komunitas Anak Bawang belum terbentuk dan satu atau dua minggu kemudian kami baru membuat Komunitas Anak Bawang Solo. Dikarenakan pandemi kegiatan rutinitas di *car free day* mulai terhenti mulai tahun 2019 bulan Februari atau Maret. Selama pandemi mungkin 1x atau 2x melakukan kegiatan online.

## **Bagaimana kondisi permainan tradisional sekarang?**

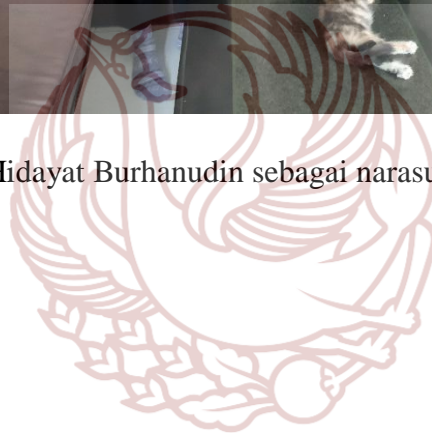
Hal umum yang pernah berjaya di masanya dan pasti akan ada surutnya. Misalnya permainan tradisional, dulu mungkin sering dimainkan tetapi karena zamannya sudah berubah akhirnya beberapa permainan sudah tidak dimainkan lagi. Bisa jadi karena tidak diajarkan, tidak ada sarananya (alat dan tempat). Seperti zaman dulu bermain apa saja dijalan bisa di lapangan juga masih banyak dan sekarang sudah jarang sekali. Kemudian referensi juga kurang, seperti ilmu apa saja diperpustakaan buku pasti ada, tetapi kalau permainan tradisional masih sangat kurang. Karena budaya kita selama ini budaya lisan yang diajarkan dari mulut ke mulut dan yang berbentuk tulisan seperti buku yang menjelaskan tentang permainan tradisional masih jarang dan membuat permainan tradisional sudah jarang dikenal dan dimainkan. Dan saat ini diluar variasi permainan juga sudah banyak sekali seperti dengan berkembangnya teknologi dan online. Minat itu masih ada dengan permainan tradisional, tetapi kendala – kendala yang tadi yang menjadikan permainan tradisional menjadi sudah tidak banyak memainkan.

## **Alasan Anak Bawang membuat sebuah buku Permainan Tradisional?**

Salah satu alasan kita membuat buku adalah memang buku yang menjadi sumber referensi permainan tradisional memang agak susah. Pada waktu itu kita akan membuat buku itu dari sebuah projek dan buku tersebut dapat dibagikan ke se seluruh Indonesia. Pembuatan buku itu ditahun 2016, sebenarnya ditahun 2015 kita ada projek kerjasama dengan Kemendikbud dengan tema Pekan Budaya Nasional di Semarang. Anak Bawang mendapat kesempatan untuk mengisi sarasehan untuk guru dan membuat stand permainan tradisional. Dari situ memang kendalanya adalah belum adanya referensi. Setelah itu kita mulai mencari bahan mulai dari *googling*, dan mencoba untuk pergi ke Keraton Kasunanan Surakarta untuk mencari buku permainan tradisional tetapi setelah ditanyakan ternyata tidak ada. Namun untuk di museumnya ada beberapa foto permainan tradisional, tetapi hanya berupa wayang – wayangan, pedang – pedangan atau tombak – tombakan, dan beberapa alat seperti gasing. Dan ada beberapa teman yang berhasil untuk *interview* salah satu orang Keraton Mangkunegaran, dan mengakui juga jika secara literature buku khusus permainan tradisional itu memang tidak ada dan sangat susah ditemukan. Tetapi jika tersurat atau tersirat dibuku apa gitu mungkin saja ada. Maka dari itu kita mencoba untuk membuat projek buku dan kebetulan kami mempunyai kenalan penerbit dari Tiga Serangkai. Konsep awal dari buku tersebut memang dari bahan yang sudah dikumpulkan selama ini, tetapi dari pihak penerbit meminta untuk membuat buku ilustrasi. Jadi tidak buku teks yang hanya menampilkan tutorialnya namun buku yang banyak dengan gambarnya. Dan dari penerbitnya hanya boleh menyamtumkan 2 nama penulisnya saja. Yang pertama adalah ilustratornya yaitu mbak Ica dan kedua adalah mbak Dyah. Tahun 2016 akhir kita *launching* kebetulan saat itu sedang banyak kenalan komunitas, dan kita *launching* di Sarkem (Pasar Kembang) di lantai 2 yang berlangsung pada tanggal 26 November 2016. Kita mengundang teman – teman, beberapa dosen. Sebenarnya masih ada keinginan untuk membuat buku seri kedua, namun karena sudah sibuk dengan masing – masing akhirnya belum terlaksana. Tetap masih ada keinginan untuk membuat buku, karena buku adalah legasi yang tidak bisa dibantahkan. Kalau dosen saya dulu bilanganya “orang pintar itu bisa disebut pintar itu kalau bisa bikin buku, kalau dukun itu bukan orang pintar”.



Foto bersama Hidayat Burhanudin sebagai narasumber 10 Januari 2022





MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
MADRASAH IBTIDAIYAH MUHAMMADIYAH NGENTAK  
Waru, Kebakkramat, Karanganyar 57762  
Email: [mimngentak17401@gmail.com](mailto:mimngentak17401@gmail.com) NSS:111233130042

**SURAT KETERANGAN AKTIF SISWA**  
Nomor :096./IV.4.AU/MIM NGTK/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini kami :

Nama : Moh Zainudin Yuhri,S.Ag  
NIP : 197201152005011001  
Pangkat : Pembina/IV.a  
Jabatan : Kepala Madrasah  
Unit Kerja : MI Muhammadiyah Ngentak

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : ROSITA YUNI SERA  
NIM : 16151146  
Fakultas : Desain Komunikasi Visual/Desain  
Perguruan Tinggi : INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

Benar-benar Mahasiswa tersebut diatas telah melakukan Penelitian di MI Muhammadiyah Ngentak Mulai tanggal 19 Mei 2022 .

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ngentak, 14 Juni 2022  
Kepala MIM Ngentak

**Moh Zainudin Yuhri,S.Ag**  
NIP: 197201152005011001