

## **Perancangan Buku Pop-Up Permainan Tradisional Anak sebagai Media Pelestarian Keaifan Lokal Lombok NTB**

**Tsania Putri Mahisa<sup>1</sup>, Insanul Qisti Barriyah<sup>2</sup>,  
Septi Asri Finanda<sup>3</sup>, Moh. Rusnoto Susanto<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta  
[tsaniaputri58@gmail.com](mailto:tsaniaputri58@gmail.com)<sup>1</sup>, [insanul\\_qiati@ustjogja.ac.id](mailto:insanul_qiati@ustjogja.ac.id)<sup>2</sup>,  
[septi.finanda@ustjogja.ac.id](mailto:septi.finanda@ustjogja.ac.id)<sup>3</sup>, [rusnoto@ustjogja.ac.id](mailto:rusnoto@ustjogja.ac.id)<sup>4</sup>

### **ABSTRACT**

Children's Traditional Games as Inspiration for Creating Artworks Designing Pop-up Books as Final Thesis for the Fine Arts Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta. *This writing aims to (1) describe children's games as ideas or inspiration for the creation of a work of Pop Up Books (2) describe the depiction of the form and process of making Visual Communication Design in the form of a three-dimensional Pop-up Book that elevates Lombok NTB's Traditional Children's Games in order to remain maintain and preserve the local wisdom of the archipelago through children's games. The methods used in the creation of this artwork include exploration and experimentation. In this case, the exploration was carried out by searching for libraries, pictures and all information related to the theme that I took, namely traditional games for children from Lombok, NTB. Then in terms of this exploration, do a sketch activity, which is then visualized in several uses of several bitmap-based applications such as Ibis applications on mobile phones and Coreldraw applications using laptops. The work is done by starting from making a sketch, then designing, printing, then cutting and pasting until finally it becomes a Pop-up book. The results of the discussion and creation are as follows: 1. The theme of the work presented in: Final Project is Traditional Children's Games in Lombok NTB, with the title "Designing Pop-up Books for Traditional Children's Games as Preservation of Local Wisdom in Lombok NTB". 2. These Visual Communication Designs visualize a collaborative design of Ibis and Coreldraw applications and then the results are printed using an albartos paper machine and create a work called Pop-up Book. 3. The number of book pages created is 11 pages consisting of 1 opening page, 9 Pop-up game pages, and 1 closing page along with front and back covers, with a manufacturing period of 4 months in 2021 starting from July-October.*

**Keywords:** *Children's traditional games, Pop-up Books, Local wisdom.*

### **ABSTRAK**

Permainan Tradisional anak sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Perancangan Buku Pop-up sebagai Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta. Penulisan ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan permainan anak sebagai ide atau inspirasi penciptaan sebuah karya Buku Pop Up (2) Mendeskripsikan penggambaran bentuk dan proses pembuatan seni Desain Komunikasi Visual dalam bentuk Buku Pop-up tiga dimensi yang mengangkat Permaian

Tradisional Anak Lombok NTB guna tetap menjaga dan melestarikan kearifan lokal nusantara melalui permainan Anak. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni ini meliputi eksplorasi dan eksperimen. Dalam hal ini eksplorasi dilakukan dengan mencari Pustaka, gambar dan semua informasi yang berkaitan dengan tema yang saya ambil yakni permainan tradisional anak Lombok NTB. Kemudian dalam hal eksplorasi ini melakukan sebuah kegiatan sketsa, yang kemudian divisualisasikan dalam beberapa penggunaan beberapa aplikasi berbasis bitmap seperti Ibis aplikasi yang ada di handphone dan Coreldraw aplikasi yang menggunakan Laptop. Karya dikerjakan dengan berawal dari pembuatan sket, kemudian mendesain, proses pencetakan, kemudian proses potong dan menempel hingga akhirnya menjadi sebuah buku Pop-up. Hasil pembahasan dan penciptaan adalah sebagai berikut: 1. Tema karya yang dikemukakan pada: Tugas Akhir adalah Permainan Tradisional Anak Lombok NTB, dengan Judul "Perancangan Buku Pop-up Permainan Tradisional Anak Sebagai Pelestarian Kearifan Lokal Lombok NTB". 2. Karya-karya Desain Komunikasi Visual ini bervisual sebuah desain kolaborasi aplikasi *Ibis* dan *Coreldraw* dan kemudian hasilnya di cetak menggunakan mesin dikertas albartos dan menciptakan sebuah karya yang Bernama Buku Pop-up. 3. Jumlah halaman buku yang tercipta sebanyak 11 halaman yang terdiri dari 1 halaman pembuka 9 halaman Pop-up permainan, dan 1 halaman penutup beserta cover depan dan belakang., dengan kurun waktu pembuatan 4 bulan pada tahun 2021 mulai bulan Juli-Oktober.

**Kata kunci: Permainan tradisional anak, Buku Pop-up, kearifan Lokal.**

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin pesat, tahun tahun berlalu anak-anak semakin lama semakin meninggalkan permainan tradisional dan beralih ke permainan modern. Padahal seperti yang kita tahu, permainan tradisional mempunyai banyak manfaat salah satunya adalah menumbuhkan rasa toleransi akan sesama dan menciptakan rasa persaudaraan ditengah perbedaan.

Permainan tradisional merupakan permainan yang relatif sederhana yang dimainkan oleh anak-anak di suatu daerah secara tradisi masing-masing daerah. Permainan tradisional diwarisi dari generasi ke generasi. Menurut Fauziah dalam <http://komunikasi.am.ac.id>, beliau menjelaskan bahwa "permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang keberadaannya perlu dilestarikan dan dipertahankan, karena selain membuat anak merasa senang dan bahannya mudah didapat", permainan tersebut juga dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan kreativitas anak. Salah satu contohnya Gasing, bahan gasing terbuat dari kayu galik atau dengan arti bagian tengah kayu tua, yang mengasah kreatifitas anak dalam merangkai bentuk dan model hingga menimbang keseimbangan gasing agar ketika dimainkan putarannya seimbang. Akan tetapi seiring dengan berkembangnya zaman, permainan tradisional mulai tergeser oleh mainan-mainan dan permainan modern yang jauh lebih

menarik seperti mobil-mobilan remote control, boneka-boneka dengan berbagai macam warna, hingga game digital yang ada di hp, PS, maupun alat elektronik lainnya.

Bergesernya permainan tradisional oleh permainan modern menjadi ide baru sebuah judul penciptaan karya dalam rangka menciptakan suatu metode pembelajaran yang baru dan tak kalah menarik untuk usia anak taman kanak-kanak ataupun sekolah dasar, Sari dan Ulya (2017:215) dalam penelitian mengatakan Pop-up Book merupakan media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan semangat belajar pada anak. APE Pop-up Book memiliki pengaruh positif terhadap kegiatan belajar mengajar sehingga memungkinkan perolehan belajar yang lebih baik untuk anak. Dan juga sekaligus untuk melestarikan permainan tradisional di setiap daerah, khususnya daerah yang akan penulis tuju kali ini adalah Lombok NTB, dan kali ini penulis dibantu oleh dosen-dosen terbaik penulis, untuk menciptakan sebuah karya perancangan buku Pop-up guna untuk menjadi salah satu metode baru belajar anak didalam ruangan maupun diluar ruangan. Penulis mengangkat tema permainan tradisional anak dengan realita yang dialami oleh anak-anak pada waktu memainkan permainan tradisional digambarkan dalam karya seni buku Pop-up. Harapannya masyarakat khususnya tujuan pembuatan buku Pop-up ini yakni anak-anak masih mengenal permainan tradisional daerahnya di tengah-tengah berkembangnya teknologi masa kini.

Tujuan Penciptaan karya yang berjudul “Perancangan Buku Pop-up Permainan Tradisional Anak Sebagai Media Pelestarian Kearifan Lokal Lombok NTB” adalah:

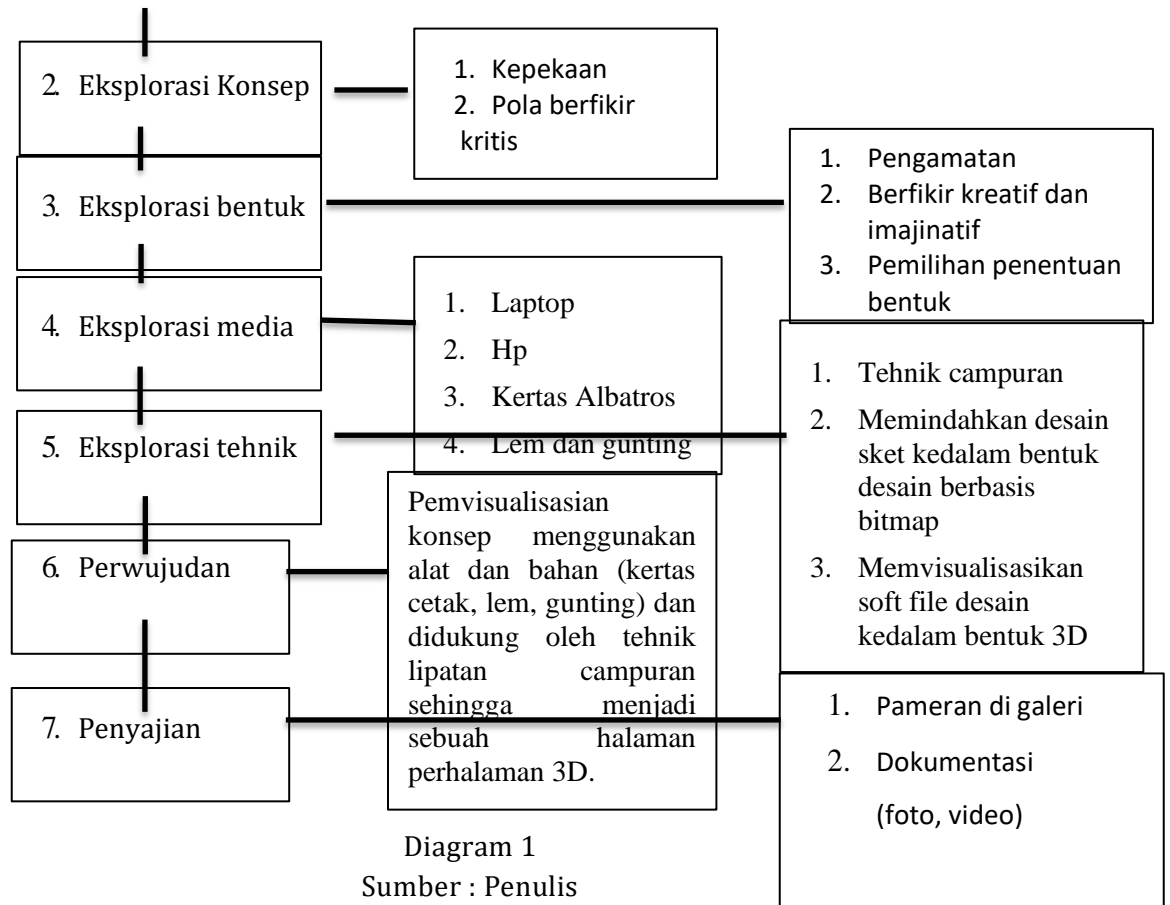
1. Mengimplementasikan gagasan tentang visualisasi permainan tradisional anak yang baru kedalam sebuah buku Pop-up 3 dimensi yang menarik
2. Mendeskripsikan permainan anak sebagai ide atau inspirasi penciptaan sebuah karya Buku Pop-up
3. Mendeskripsikan penggambaran bentuk dan proses pembuatan seni Desain Komunikasi Visual dalam bentuk Buku Pop-up tiga dimensi yang mengangkat Permainan Tradisional Anak Lombok NTB guna tetap menjaga dan melestarikan kearifan local melalui permainan Anak.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam proses penciptaan seni ini dengan menggunakan pendekatan Based Practice Metode. Jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan sebagai basis penciptaan seni ini. Dalam proses perwujudan karya dengan tema besar “Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Anak Tradisional Berbasis *Augmented Realit*” menggunakan berbagai tahapan proses penciptaan seni.

Proses Penciptaan Karya Seni





### A. Konsep Penciptaan

Dari awal pencarian ide dan menemukan tema serta konsep untuk menciptakan suatu karya perancangan buku pop-up tentu ada hambatan dan halangan dalam proses penciptaan karya, laporan ini merupakan proses penciptaan dalam konsep dan ide karya buku pop-up. Sebelum proses perwujudan, penulis terlebih dahulu melakukan pengumpulan data, setelah memperoleh data kemudian penulis menganalisis data tersebut untuk dilanjutkan ke proses penciptaan karya seni perancangan buku pop-up.

#### 1. Eksplorasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:359) eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak. Untuk mendapatkan ide penciptaan yang diawali dengan mencari pustaka melalui buku tentang permainan anak, mencari tahu dari masyarakat sekitar, khususnya anak-anak bahwa permainan apa saja yang masih dimainkan hingga saat ini, kemudian mempraktikkan bersama dan mendokumentasikannya.

Metode eksplorasi juga digunakan dalam berkarya. Eksplorasi dalam berkarya meliputi eksplorasi teknik yaitu mencari teknik melipat yang sesuai agar tepat saat membuka dan menutup buku Pop Up dan kemudian media dan warna yang tepat agar menarik hasilnya.

## **a. Eksplorasi Ide**

Proses pencarian ide, pengamatan dan menemukan ide konsep gagasan desain yang ada akan diciptakan dalam sebuah karya, penulis temukan di sekitar rumah penulis, dimana permainan yang penulis ambil memang sudah jarang dimainkan oleh anak-anak sekitar rumah penulis, padahal sekitar 5-10 tahun yang lalu masih digemari anak-anak. Kemudian karena permainan yang diangkat adalah permainan daerah Lombok Ntb, maka konsep karakter anak dalam buku menggunakan pakaian adat khas yang ada di Lombok Ntb.

Dalam tahap melakukan eksplorasi ide tersebut, penulis melakukan beberapa tahapan seperti:

1. Melihat langsung kegiatan anak di siang dan sore hari dan di hari libur sekolah disekitar rumah penulis dan dibeberapa daerah lain di desa sebelah atau tempat taman bermain atau lingkungan sekitar sekolah dasar.
2. Pengembangan ide dengan data yang sudah didapatkan, kemudian dilanjutkan dengan membuat sketsa pada ketsa hvs.
3. Memvisualisasikannya kedalam sebuah desain berbasis bitmap yaitu aplikasi Ibis Paint dan Coreldraw.
4. Konsultasi dengan pelaku budaya tentang pakaian adat yang ada di daerah Lombok Ntb ini untuk dijadikan pakaian karakter masing-masing pemain.

## **b. Eksplorasi Konsep**

Karya seni Buku Pop-up akan selalu mengalami perkembangan dari masa ke masa. Penulis mengangkat tema permainan anak sebagai bahan karya seni Buku Pop-up karena penulis terinspirasi dari daerah tujuan ini sendiri, penulis belum pernah melihat ada yang menciptakan karya seni ini sebagai dokumentasi sebuah warisan daerah, bukan hanya permainan, bahkan sejarah-sejarah yang ada di daerah Lombok Ntb didokumentasikan dengan Buku Pop-up, maka dari itu penulis ingin menjadi pelopor utama dalam menciptakan inovasi baru untuk daerah ini.

Dengan ini harapannya konsep Buku Pop-up ini akan berlanjut menjadi ide baru untuk berkembangnya daerah ini, terlebih lagi untuk museum dan lain-lain, karena seperti yang kita ketahui, Lombok Ntb sekarang ini akan menjadi daerah besar karena didukung oleh sirkuit yang ada di Lombok Kuta Mandalika, maka dari itu penulis mempersembahkan karya yang penulis ciptakan sebagai bahan penciptaan Tugas Akhir Bukan Skripsi ini untuk kampus UST.

Berikut adalah tahapan-tahapan yang digunakan dalam perencanaan konsep penciptaan karya seni :

- a. Mencari literasi yang berhubungan dengan permainan anak dan literasi yang berhubungan dengan Buku Pop-up
- b. Mencari permainan-permainan desa lain yang juga sudah hampir jarang dimainkan oleh anak-anak saat ini.
- c. Membuat sketsa tentang karakter yang akan menjadi pemain dalam permainan anak di setiap halamannya.
- d. Kemudian memvisualisasikan dalam bentuk desain grafis

### c. Eksplorasi Bentuk

Eksplorasi Bentuk, Ada beberapa definisi tentang bentuk diantaranya diungkapkan oleh Mikke Susanto (2011:54) bahwa “bentuk adalah bangun, gambaran, rupa, wujud, sistem, susunan. Dalam karya seni rupa biasanya dikaitkan dengan matra yang ada seperti dwimatra atau trimatra”/ pendapat lain dituturkan oleh Humar Sahman bahwa “bentuk adalah wujud lahiriah/indrawi (wwarneembare gaste) yang secara langsung mengungkapkan atau mengobjektivasi pengalaman batiniah”. (Humar Sahman, 1993:29).

Jadi dari dua pendapat ilmunan diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah wujud atau rupa yang dapat mendeskripsikan totalitas karya yang bersifat lahiriah. Dalam tugas akhir ini, karya yang saya hasilkan adalah 1 karya seni berupa Buku Pop-up yang berisi 9 halaman, cover depan dan belakang.

Pengembangan bentuk sangatlah penting dalam penciptaan sebuah karya. Sketsa permainan melihat contoh video orang lain yang kemudian di ubah dan dikembangkan dalam bentuk konsep sesuai yang sudah di rencanakan sebelumnya. Penulis berkarya perancangan Buku Pop-up sebagai media eksplorasi untuk mendapatkan ide dan gagasan yang akan dituangkan kedalam karya seni penciptaan Buku Pop-up, kemudian sketsa sebagai rancangan penciptaan sebuah karya yang akan dibuat.

Karya yang penulis ciptakan dalam Tugas Akhir ini adalah sebanyak 9 halaman dengan 9 permainan tradisional dengan cover depan dan belakang, dan secara keseluruhan bentuk dalam setiap halaman adalah ketika buku dibuka berbentuk tiga dimensi dan jika ditutup akan berbentuk dua dimensi, dan dipadukan dengan desain yang menarik dan pewarnaan yang ceria.

### d. Eksplorasi Media

Media adalah alat dan bahan yang digunakan oleh penulis sebagai sarana yang digunakan untuk mencapai sebuah penciptaan karya seni Buku Pop-up. Kertas *albatros* adalah pilihan sebagai media penciptaan sebuah karya Buku Pop-up, dengan kualitas yang lebih baik dari kertas-kertas lainnya seperti artpaper dan lainnya. Dengan teknik

lipat yang ada di teknik yang digunakan dalam menciptakan Buku Pop-up kertas *albatros* mempunyai kualitas yang sangat baik untuk karya perancangan Buku Pop-up, dengan tidak meninggalkan bekas saat dilipat dan tidak mudah robek, karena penulis sebelumnya pernah menggunakan dua macam kertas dan hasilnya gagal, kemudian menemukan kertas *albatros* dan dijadikan sebagai media penciptaan karya Tugas Akhir Bukan Skripsi ini.

#### e. Eksplorasi Teknik

Eksplorasi teknik dalam penciptaan karya seni Buku Pop-up ini sangat penting dilakukan agar hasil akhirnya sesuai dengan yang diinginkan. Setiap seniman mempunyai karakteristik teknik berkaryanya masing-masing. Humar Sahman (1993:30 menjelaskan bahwa “mengelola bahan menurut ide, sedangkan ide itu sendiri mengembangkan perasaan menurut kaidah-kaidah bentuk. Kedua olahan itu yang pada dasarnya bersifat pribadi, sebuah teknik”.

Teknik yang saya gunakan dalam pembuatan tugas akhir penciptaan karya seni yang berjudul “Perancangan Buku Pop Up Permainan Tradisional Anak Sebagai Pelestarian Kearifan Lokal Lombok NTB” ini menggunakan teknik *pull tabs, V-folding, box and cylinder, popshow, dan parallel slide*, dimana dari beberapa teknik yang disebutkan adalah teknik yang digunakan saat membuat buku Pop Up, dimana teknik *pull tabs* adalah sebuah teknik pop-up dengan menggunakan tab kertas geser atau bentuk yang dapat ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambar baru, kemudian teknik *box and cylinder* merupakan teknik dengan menggunakan sebuah gerakan bentuk tabung atau kubus yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka, teknik *popshow atau peepshow* merupakan teknik pop-up dengan menyusun tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif, dan yang terakhir teknik *parallel slide* teknik ini menggunakan tambahan kertas dibelakang gambar, sehingga kertas tersebut dapat didorong dan ditarik, seperti teknik pull-tabs.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan tradisi saat ini sudah mulai jarang dimainkan oleh anak-anak, bahkan sudah mulai ditinggalkan mulai sekitar tahun 2015an sampai saat ini semakin menipis. Mereka lebih memilih mainan modern seperti game di playstation maupun handphone yang terkadang dimainkan secara individu atau lawan main online. Berbeda dengan permainan tradisional yang cenderung dimainkan secara berkelompok, sehingga melatih kerja sama, melatih motorik kasar hingga mempererat persahabatan melalui sebuah permainan.

Dalam penciptaan tugas akhir ini saya berproses menciptakan karya seni buku Pop-up menggunakan teknik *pull tabs, V-Folding, box and cylinder, popshow, dan parallel*

*slide* yang merupakan beberapa teknik pembuatan buku Pop Up dalam pembuatan Buku Pop Up. Jurnal Narada (2019:2) menuturkan bahwa “Pop-Up merupakan salah satu bidang seni kreatif kertas atau yang bisa disebut dengan paper engineering. Buku Pop Up adalah 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 halaman dibuka”.

Seorang birawan bernama Matthew Paris, dipercaya menjadi orang pertama yang memikirkan alat movable book, atau yang kemudian sekarang lebih dikenal dengan sebutan Pop Up Book. Berdasarkan jenisnya, buku pop up terdiri dari 3 jenis yang berbeda jika dilihat dari sudut pandang mata yaitu buku pop-up 90 derajat, 180 derajat dan 360 derajat. Berdasarkan komponen tambahan yang ada pada struktur buku pop up, buku ini terdiri dari 3 jenis yang berbeda yaitu: *semi-anto movement componen*, *Manual-moment component* dan *semi-anto and manual combination*.

## **Permainan Tradisional Anak Sebagai Sumber Inspirasi**

Perkembangan zaman yang semakin pesat, tahun tahun berlalu anak-anak semakin lama semakin meninggalkan permainan tradisional dan beralih ke permainan modern. Padahal seperti yang kita tahu, permainan tradisional mempunyai banyak manfaat salah satunya adalah menumbuhkan rasa toleransi akan sesama dan menciptakan rasa persaudaraan ditengah perbedaan.

Bergesernya permainan tradisional oleh permainan modern menjadi ide baru sebuah judul penciptaan karya dalam rangka menciptakan suatu metode pembelajaran yang baru dan tak kalah menarik untuk usia anak taman kanak-kanak ataupun sekolah dasar guna sekaligus untuk melestarikan permainan tradisional disetiap daerah, khususnya daerah yang akan penulis tuju kali ini adalah Lombok NTB, Penulis mengangkat tema permainan tradisional anak dengan realita yang dialami oleh anak-anak pada waktu memainkan permainan tradisional digambarkan dalam karya seni buku Pop-up. Harapannya masyarakat khususnya tujuan pembuatan buku Pop-up ini yakni anak-anak masih mengenal permainan tradisional daerahnya di tengah-tengah berkembangnya teknologi masa kini.

Permainan tradisional merupakan permainan yang relatif sederhana yang dimainkan oleh anak-anak di suatu daerah secara tradisi masing-masing daerah. Permainan tradisional diwarisi dari generasi ke generasi. Menurut Fauziah dalam <http://komunikasi.am.ac.id>, beliau menjelaskan bahwa “permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang keberadaannya perlu dilestarikan dan dipertahankan, karena selain membuat anak merasa senang dan bahannya mudah didapat”, permainan tersebut juga dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan kreativitas anak. Salah satu contohnya Gasing, bahan gasing terbuat dari kayu galik atau dengan arti bagian tengah kayu tua, yang mengasah kreatifitas anak dalam merangkai



bentuk dan model hingga menimbang keseimbangan gasing agar ketika dimainkan putarannya seimbang. Akan tetapi seiring dengan berkembangnya zaman, permainan tradisional mulai tergeser oleh mainan-mainan dan permainan modern yang jauh lebih menarik seperti mobil-mobilan remote control, boneka-boneka dengan berbagai macam warna, hingga game digital yang ada di hp, PS, maupun alat elektronik lainnya.

## **Teknik Lipat Penciptaan Buku Pop-up**

Menurut Robert Sabuda (<http://robert-sabuda.com>) terdapat beberapa macam teknik pop-up diantaranya sebagai berikut:

1. Transfrmastions, merupakan teknik pop-up yang terdiri dari potongan-potongan pop-up yang disusun secara vertikal.
2. Peepshow, merupakan teknik pop-up dengan menyusun tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.
3. Carousel, merupakan teknik pop-up dengan menggunakan tali, pita, atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks
4. Volvelles, teknik pop-up yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya.
5. Pull-tabs, merupakan sebuah teknik pop-up dengan menggunakan tab kertas geser atau bentuk yang dapat ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambar baru.
6. Box and cylinder, merupakan teknik dengan menggunakan sebuah gerakan bentuk tabung atau kubus yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.

Sedangkan menurut Alit Ayu Dewantari (<http://dgi-indonesia.com>), mengungkapkan terdapat 5 teknik dasar dalam pembuatan pop-up yaitu:

1. Teknik V-Folding, teknik ini menggunakan tumpukan kertas yang ditempel ditengah lipatan dasar pop-up sehingga seolah-olah berbentuk huruf 'V'.
2. Teknik internal stand, teknik ini biasanya berbentuk persegi dengan menempelkan searah dengan lipatan dari pop-up.
3. Teknik mouth, teknik ini berbentuk seperti mulut yang terbuka dan berada ditengah-tengah lipatan pop-up.
4. Teknik Rotary, teknik ini menggunakan lingkaran media penggeraknya, lingkaran tersebut berada dibelakang gambar yang telah dilubangi sehingga seolah-olah gambar tersebut bergerak
5. Dan yang terakhir teknik Parallel slide, teknik ini menggunakan tambahan kertas dibelakang gambar, sehingga kertas tersebut dapat didorong dan ditarik, seperti teknik pull-tabs

Dalam penciptaan tugas akhir ini saya berproses menciptakan karya seni buku Pop-up menggunakan 5 teknik *pull tabs*, *V-Folding*, *box and cylinder*, *peepshow*, dan *parallel slide* yang merupakan beberapa teknik pembuatan buku Pop Up.

1. *Pull tabs* merupakan sebuah teknik pop-up dengan menggunakan tab kertas geser atau bentuk yang dapat ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambar baru.
2. *V-Folding* teknik ini menggunakan tumpukan kertas yang ditempel ditengah lipatan dasar pop-up sehingga seolah-olah berbentuk huruf 'V'.
3. *box and cylinder* merupakan teknik dengan menggunakan sebuah gerakan bentuk tabung atau kubus yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.
4. *Peepshow* merupakan teknik pop-up dengan menyusun tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalam dan perspektif
6. *parallel slide* teknik ini menggunakan tambahan kertas dibelakang gambar, sehingga kertas tersebut dapat didorong dan ditarik, seperti teknik pull-tabs.

## Unsur-unsur Seni Rupa

Unsur seni rupa adalah merupakan segala hal yang secara umum terdapat pada setiap karya seni rupa, akan tetapi unsur-unsur seni juga dapat diterapkan pada setiap karya seni rupa secara umum. Sebagai elemen visual pembentuk karya secara keseluruhan, unsur-unsur tersebut meliputi:

### a. Garis

Garis adalah goresan dan batas limit dari suatu benda, massa, ruang, warna, dan lain-lain (Sidik, 1979:3). Sementara menurut (Susanto, 2002:45) garis adalah perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan sama besar, memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus dan lain-lain. Garis sangat dominan sebagai unsur karya seni dan dapat disejajarkan dengan peranan warna. Penggunaan garis secara matang dan benar dapat pula membentuk tekstur nada dan nuansa ruang seperti volume.

### b. Warna

Menurut sidik, (1997:7) "warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Warna merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembuatan sebuah karya lukis. Warna juga dapat digunakan tidak demi bentuk tapi demi warna itu sendiri. Untuk mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan keindahan serta digunakan untuk berbagai pengekspresian rasa secara psikologis" terlebih untuk anak.

### c. Tekstur

Menurut Fajar Sidik, (1979:9) tekstur adalah sifat permukaan yang memiliki sifat-sifat seperti lembut, kasar, licin, lunak ataupun keras. Sedangkan Rasjoyo (1973:42) mengemukakan bahwa tekstur dibatasi sebagai rasa permukaan atau penggambaran dari sifat permukaan. Ada dua tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata terjadi karena perbedaan rasa permukaan bila diraba (kasar-halus). Sedangkan tekstur semu terjadi karena pengolahan gelap terang maupun kontras warna sehingga permukaan tampak kasar atau tampak halus.

#### d. Ruang

Pendapat dari Djelantik, (1992: 21) ruang adalah kumpulan beberapa bidang, kumpulan dimensi yang terdiri dari panjang, lebar dan tinggi, ilusi yang dibuat dengan pengelolaan bidang dan garis, dibanti oleh warna (sebagai unsur penunjang) yang mampu menciptakan ilusi sinar atau bayangan yang meliputi perspektif dan kontras antara terang dan gelap. Sedangkan Susanto, (2002:99) berpendapat bahwa ruang dikaitkan dengan bidang dan keluasaan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan twimatra.

#### e. Bidang

Bidang adalah suatu bentuk raut pipih, datar sejajar dengan dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan (Suryoto, 2010:103). Pendapat lain dikemukakan oleh Mikke Susanto (2011:55) bahwa bidang atau shape adalah area. Bidang terbentuk karena dua atau lebih garis yang bertemu (bukan terhimpit). Dengan kata lain bidang adalah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh garis formal maupun garis yang bersifat ilustratif, ekspresif, atau sugestif.

### **Prinsip Seni Rupa**

Prinsip seni adalah serangkaian kaidah umum yang sering digunakan sebagai dasar pijakan dalam mengelola dan menyusun unsur-unsur seni rupa dalam proses berkarya untuk menghasilkan sebuah karya seni rupa. Prinsip seni rupa yang dimaksud meliputi:

#### a. Kesatuan

Kesatuan atau unity adalah kesatuan yang diciptakan lewat sub azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam komposisi karya seni (Susanto, 2002:110). Prinsip kesatuan ini menekankan pada adanya integritas jalinan konseptual antara unsur-unsurnya. Kesatuan dapat dicapai dengan pengulangan penyusunan elemen-elemen dengan cara pengulangan warna atau arah gerakan goresan.

#### b. Keseimbangan

Keseimbangan atau balance adalah penyesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada suatu komposisi dalam karya seni (Susanto, 2002:20). Keseimbangan dapat dicapai dengan dua macam yaitu dengan keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris menggunakan sumbu pusat

diantara bagian-bagian yang tersusun dengan bentuk kurang lebih mencerminkan satu dengan yang lainnya.

Keseimbangan simetris mengesankan perasaan formal atau stabil sedangkan keseimbangan asimetris sering disebut sebagai keseimbangan informal. Keseimbangan tidak dicapai menggunakan sumbu pusat, melainkan dengan menggunakan warna gelap terang untuk membuat bidang-bidang lebih berat secara harmonis dengan bidang yang lain.

### c. Ritme

Dalam seni rupa, ritme/irama adalah suatu pengulangan yang secara terus menerus dan teratur dari suatu unsur atau unsur-unsur. (Sidik, 1979:48) Ritme dapat berupa pengulangan bentuk atau pola yang sama tetapi dengan ukuran yang bervariasi. Garis atau bentuk dapat mengesankan kekuatan visual yang bergerak di seluruh bidang lukisan.

### d. Harmoni

Harmoni atau keselarasan adalah tatanan ragawi yang merupakan produk transformasi atau pemberdayagunaan ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan yang ideal (Susanto, 2002: 49). Harmoni juga bisa ditimbulkan dari adanya kesatuan yang mengandung kekuatan rasa yang ditimbulkan karena adanya kombinasi unsur-unsur yang selaras antara lain rasa tenang, gembira, sedih, haru, dan sebagainya.

### e. Proporsi

Proporsi menurut (susanto, 2002:92) dalam Diksi Rupa adalah hubungan antar bagian, serta bagian dan kesatuan/ keseluruhannya. Proporsi berhubungan erat dengan ritme, keseimbangan dan kesatuan.

### f. Ekspresi

Ekspresi merupakan maksud, gagasan, perasaan, kemampuan ide yang diwujudkan dalam bentuk nyata (Susanto, 2011:116).

## 1. Cover depan Belakang

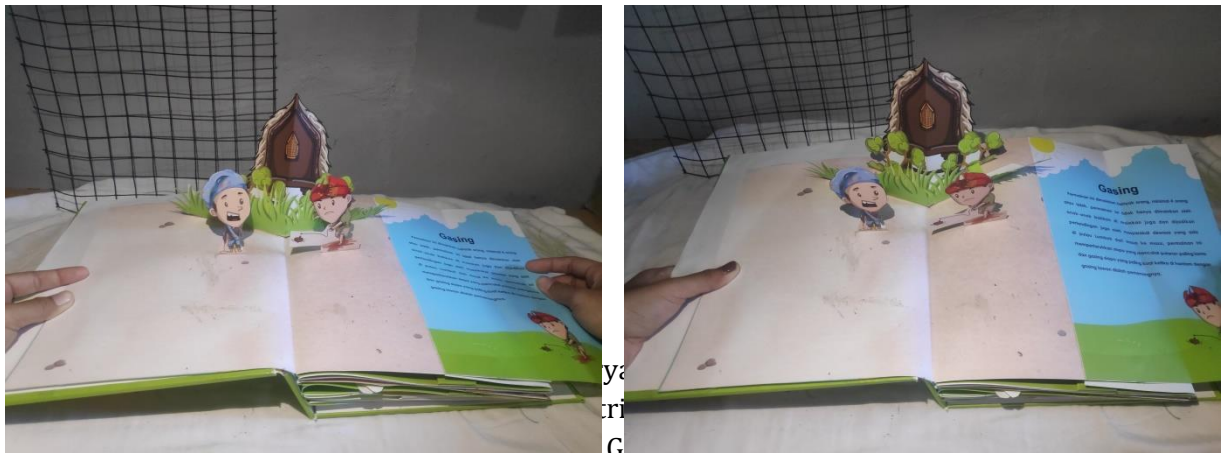


Gambar 6.1 Karya ke-1  
(Dokumentasi Tsania Putri Mahisa 2021)  
Judul : Cover Depan dan Belakang  
Media Kertas Albatroz dan kertas karton  
Ukuran : 30cm x 23cm  
Tahun 2021

Cover depan buku Pop-up ini terdiri dari judul Tugas akhir, kemudian ditambah dengan logo kampus kebangsaan, kemudian dengan beberapa karakter tokoh pemain yang ada di dalam beberapa permainan, kemudian dibagian bawah nama penulis dan nama kampus serta tahun terbitnya.

Cover belakang berisikan kata pengantar singkat tentang bagaimana menyenangkannya bermain permainan tradisional secara berkelompok, cover depan dan belakang berlatar belakang perbukitan yang terinspirasi dari pinteres.

## 2. Gasing



Judul : Bermain Gasing  
Media Kertas Albatroz  
Ukuran : 20cm x 25cm  
Tahun 2021

Bermain Gasing, permainan ini dimainkan tidak hanya oleh kalangan muda atau anak-anak, namun dimainkan juga oleh kalangan dewasa bahkan dijadikan menjadi sebuah kompetisi atau perlombaan antar desa bahkan kota, namun permainan ini sudah hampir jarang ditemui dikalangan perkotaan, maasih ditemukan di daerah pedesaan yang masih banyak anak yang memainkan permainan tradisional.

Gasing dahulunya terbuat dari bagian tengah kayu tua, namun kayu tersebut sudah hampir tidak ada, jadi gasing sekarang dibuat dengan menggunakan kayu jati. Dengan kreatifitas dan timbangan lingkaran yang seimbang sehingga menghasilkan putaran yang sempurna ketika dimainkan.

Permainan ini dimainkan dengan cara pemain pertama akan melempar gasingnya menggunakan tali sipat (atau yang biasa digunakan untuk tali kasur yang berwarna putih), kemudian pemain lain akan melempar gasingnya ke gasing lawan sekerasnya, jika gasing lawan terental jauh, maka akan mengulang melempar gasing, dan sampai akhir gasing siapa yang tetap bertahan tanpa terental jauh dan berputar lama, maka itulah pemenangnya, biasa di mainkan ramai-ramai. Kemudian jika ketika melempar ada gasing yang tidak kuat akhirnya pecah maka pemain tersebut dinyatakan gugur dari permainan.

Halaman permainan Gasing ini dibuat dengan teliti dan proses pembuatannya menggunakan teknik *parrallel slide* dimana teknik ini menggunakan tambahan kertas dibelakang gambar, sehingga kertas tersebut dapat mendorong dan ditarik, seperti teknik pull-tabs, dan halaman permainan gasing juga teknik lipat *V-folding*, teknik ini menggunakan tumpukan kertas yang ditempel di tengah lipatan dasar pop-up sehingga seolah-olah berbentuk huruf V.

Halaman ini menyajikan 2 karakter yang sedang bermain, 1 dengan pemain yang sudah melempar gasingnya, dan 1 lagi sedang akan melempar gasingnya ke gasing lawan. Dengan latar berwarna coklat diartikan sebagai sedang berada di tanah, kemudian di tambah dengan berugak lumbung (gazebo khas Lombok) dan semak dan batu-batuan yang berarti sedang berada di lapang tanah

### 3. Maen karet



Judul : Bermain Maen Karet

Media Kertas Albatroz

Ukuran : 20cm x 25cm

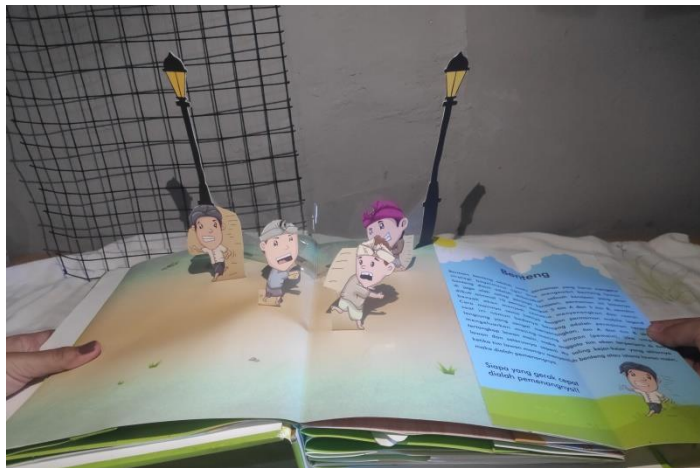
Tahun 2021

Maen karet dimainkan dengan tim, 1 tim berisikan minimal 2 orang, maen karet adalah kosakata yang biasanya digunakan oleh anak Lombok, maen karet yang berarti bermain karet, permainan ini dikenal luas dengan bermain lompat tali, permainan ini menggunakan karet yang sudah disambungkan menjadi panjang dan dijadikan alat untuk bermain, 1 tim 2 orang bertugas memegang tali karet dan tim lainnya bermain tali tahan bawah hingga tahap tinggi, ketika ada yang tidak sampa pada tahap lompatan, maka akan bergantian memegang karet.

Halaman ini berisi permainan yang bernama maen karet, diisi dengan pengerjaan yang sangat teliti untuk pemula, dari proses awal hingga proses akhir, halaman permainan ini menggunakan teknik lipat sederhana, hanya tehnik lipat bergeser bisa dikatakan dengan teknik *parrallel slide* yang jika dibuka akan bergerak membuka dan ketika buku ditutup akan menjadi lipatan menutup dan begitu selanjutnya, dengan tambahan kertas dibelakang karakter.

Halaman ini menyajikan tiga karakter yakni dua yang memegang karet dan satu yang akan bersiap melompat, dengan latar hijau dan di tambah dengan semak hijau kemudian dihiasi dengan 2 pohon dibelakang pemain dan buku penjelasan permainan sebelah kanan.

#### 4. Benteng



Media Kertas Albatroz

Ukuran : 20cm x 25cm

Tahun 2021

Bermain Benteng, permainan ini akan lebih menyenangkan jika dimainkan dengan banyak teman, minimal 1 grup tim A berisikan 5 atau lebih dan kemudian tim B juga seperti itu, kekalahan seorang pemain dilihat dari seberapa tim teman yang tertangkap,

misalnya tim A menangkap 3 teman tim B, maka tim B akan melemah kemudian benteng pertahanan akan goyah dan kemudian dikuasai oleh tim A, dan tim A dinyatakan menang, dan begitu pula sebaliknya.

Permainan ini melatih motorik kasar anak, berlari, menangkap, mengejar, mengadu kecepatan, mengadu kelincahan dan sebagainya, maka permainan ini sangat bagus untuk anak-anak yang sedang pada masa pertumbuhan.

Halaman permainan ini menggunakan teknik lipat *V-folding*, teknik ini menggunakan tumpukan kertas yang ditempel di tengah lipatan dasar pop-up sehingga seolah-olah berbentuk huruf V, dikombinasikan dengan teknik *parrallel slide* dimana teknik ini menggunakan tambahan kertas dibelakang gambar, sehingga kertas tersebut dapat mendorong dan ditarik, seperti teknik pull-tabs

Permainan dalam halaman ini menyajikan 4 karakter pemain yang menggunakan pakaian adat sehingga terlihat permainan yang sedang dimainkan adalah permainan tradisional Lombok, dimana masing-masing 1 pemain akan menjaga benteng dan 2 lainnya sedang berlarian sambil mengejar, dengan suasana jalanan yang masih dengan tanah kemudian dengan 2 tiang lampu yang menjadi benteng masing-masing tim.

## 5. Jupring Cet-cet



Gambar 6.5 Karya ke-5  
(Dokumentasi Tsania Putri Mahisa 2021)

Judul : Bermain Jupring Cet-cet

Media Kertas Albatroz

Ukuran : 20cm x 25cm

Tahun 2021



Bermain jupring cet-cet, permainan ini lahir sudah sangat lama di daerah Lombok NTB, dari 8 halaman permainan lainnya, jupring cet-cet lah yang tertua, dimana permainan ini diajarkan oleh buyut saya. Permainan ini sederhana namun konon katanya penuh cerita dan makna didalamnya, permainan ini dimainkan hanya dengan duduk dan mengulurkan jari kelantai dengan lawan main, kemudian di hitung menggunakan nyanyian tradisional juga seperti:

*"Jupring cet-cet, tebuan nyontok, aji pire teloq bebek, aji due sopoq, bawang nyelentik antap ijo jambah, bawang nyelentik antap ijo bau bawang"*

Kemudian di lanjutkan dengan step kedua membalikkan telapak tangan punggung tangan di bagian bawah, dan mencubit sedikit setiap telapak tangan pemain dengan lagu:

*"jeput sie bawon batu, lekak nie mun ndek kamu"*

Kemudian tahap ketiga, saling memegang jempol tangan setiap pemain dan membuat sebuat menara dengan tangan kemudian menyanyikan lagu:

*"odok odok lempani lek gadung, puk ncangayang ngayang, puk puki puk puki tadong narak setoek ngalak"*

Kemudian tahap akhir dengan meletakkan kedua tangan semua pemain selang seling hingga menjadi tinggi dan tangan melakukan putaran ditempat sambil menyanyikan lagu:

*"serempong seraeng manuk jenggo jengge, keladi kelomak, keleot naen tengkong, bebalu ji mentoak, otak otak jari gong, jak jemai wlekkkk"*

Permainan ini tidak ada kalah menang hanya saja permainan berakhir dengan saling menjelek-jelekkkan muka sendiri dan diam seperti patung, kemudian yang bergerak maupun tertawa akan bergantian bernyanyi disetiap step permainannya.

Halaman permainan ini menggambarkan sedang berada diruang tengah sebuah rumah, dengan hiasan tv dan jendela untuk melihat keluar rumah, halaman ini menggunakan teknik V-folding dimana halaman ini ketika dibuka akan menyerupai huruf V, V yang saya diciptakan dalam halaman in berupa ruangan tengah dalam rumah.

Halaman ini menyajikan tiga karakter pemain dengan menggunakan pakaian adat daerah Lombok NTB, dengan 2 laki-laki yang akan bermain dan 1 perempuan yang sedang bersiap untuk mengulurkan tangannya

## 6. Bermain selodor



490



022



Gambar 6.6 Karya ke-6  
(Dokumentasi Tsania Putri Mahisa 2021)

Judul : Bermain Selodor

Media Kertas Albatroz

Ukuran : 20cm x 25cm

Tahun 2021

Permainan selodor adalah permainan anak yang sampai saat ini masih dimainkan, dimainkan dengan cara membuat garis sebagai arena permainan di jalanan atau di lapangan, banyak garisnya menyesuaikan banyak pemain. Permainan ini dimainkan dengan dua tim, salah satunya tim main dan satunya tim jaga di arena permainan

Jika salah satu tim pemain yang sedang main berhasil lolos dan kembali ke penjaga awal maka permainan masuk skor dan diulang dari awal lagi dan begitu selanjutnya untuk tim jaga.

Namun jika tim pemain tertangkap oleh tim lawan ketika melewati arena jaga, maka tim dinyatakan gagal dan bergantian jaga dengan tim lawan.

Buku Pop Up selodor ini dibuat dengan menggunakan teknik *pull tabs* yakni pembuatannya halaman ini menggunakan tab geser, dimana ada permainan geser-menggeser karakter didalam halaman pertama agar terlihat bergerak. Dengan latar bawah menggunakan warna hijau yang berarti menandakan sedang bermain di sebuah lapangan.

Permainan selodor dalam buku pop up ini menggunakan 4 karakter, 2 karakter jaga dan 2 karakter main. Dengan lapangan tiga dimensi dan karakter orang yang bisa digeser kekiri dan kekanan.

Karya ini menggunakan komposisi asimetris, dimana beban berada di sebelah kiri, yaitu tokoh pemain dan lapangan, kemudian sebelah kanan diisi dengan buku penjelasan permainan.

## 7. Teler Bata Lima



Gambar 6.7 Karya ke-7  
(Dokumentasi Tsania Putri Mahisa 2021)  
Judul : Bermain Teler Bata Lima  
Media Kertas Albatroz  
Ukuran : 20cm x 25cm  
Tahun 2021

Bermain teler, permainan ini akan lebih menyenangkan bila dimainkan secara beramai-ramai. Permainan ini sama halnya seperti petak umpet, hanya saja cara bermainnya yg sedikit berbeda.

Teler ini menggunakan 5 bata yang bersusun menjadi acuan lanjut atau selesai kekalahan seorang pemain, permainan ini dimainkan minimal 4 pemain 3 yang bersembunyi dan 1 yang jaga, tugas yang jaga adalah mencari yang bersembunyi dan tugas tambahannya adalah menjaga 5 bata yang bersusun tersebut, jika yang jaga menemukan pemain yang bersembunyi, wajib hukumnya menyentuh susunan bata paling atas dan menyebut nama pemain yang ditemukan, jika yang jaga kurang lincah dan kurang cepat, maka akan didahulukan oleh pemain lainnya untuk menghancurkan bata yang tersusun kemudian kembali bersembunyi. Permainan ini akan lebih seru jika pemainnya semakin banyak.

Buku Pop Up selodor ini dibuat dengan menggunakan teknik *parrallel slide* dimana teknik ini menggunakan tambahan kertas dibelakang gambar, sehingga kertas tersebut dapat mendorong dan ditarik, seperti teknik *pull-tabs*. teknik *pull tabs* yakni pembuatannya halaman ini menggunakan tab geser, dimana ada permainan geser-menggeser dan membuka karakter dari sebuah media lain seperti animasi batu didalam halaman agar terlihat bergerak.

Permainan ini menyajikan 4 karakter manusia, dengan teknik ketika membuka halaman dari kiri kekanan, didalamnya terlihat orang sedang menutup matanya dan berhitung dan disebelah kanannya buku panduan bermain, kemudian jika dibuka lagi halaman dari bawah keatas, akan terlihat lagi teman-temannya yang bersembunyi. Dan ditambah dengan hiasan semak dan pepohonan.

#### 8. Manuk Kurung



Gambar 6.8 Karya ke-8  
(Dokumentasi Tsania Putri Mahisa 2021)  
Judul : Bermain Manuk Kurung  
Media Kertas Albatroz  
Ukuran : 20cm x 25cm  
Tahun 2021

Permainan manuk kurung, permainan ini saat ini hanya bisa dijumpai di beberapa desa saja, karena permainan ini hampir ditinggalkan, permainan ini sama seperti permainan petak umpet, hanya saja bedanya permainan manuk kurung bersembunyi di dalam *kereng* (sarung), cara bermainnya, pertama dengan hompimpa atau suit bersama untuk menentukan siapa yang akan jaga.

Kemudian yang lain sudah menyiapkan *kereng* (sarung) dan bertukar dengan teman yang lain, kemudian yang jaga berhitung dan kemudian yang lain bersembunyi dalam masing-masing sarung, dan seorang yang giliran jaga bertugas untuk menebak siapa nama yang berada di dalam sarung yang dipilih

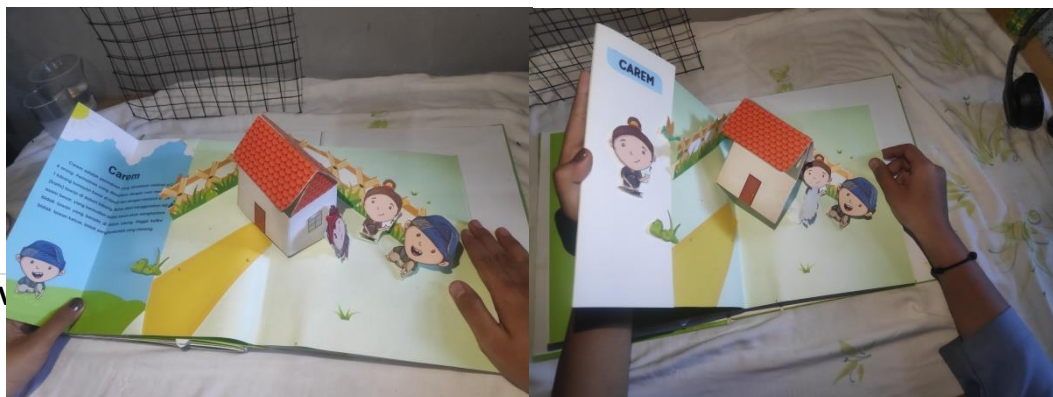
Jika benar akan bergantian jaga dengan yang ketahuan, namun jika salah, akan berlanjut mencari pemain lain yang berada di dalam sarung.

Permainan manuk kurung ini dibuat dengan teliti dan sederhana dengan menggunakan teknik *parallel slide* yang dimana teknik *parallel slide* ini menggunakan tambahan kertas dibelakang gambar, sehingga kertas tersebut dapat didorong dan ditarik dan di buka, seperti teknik pull-tabs. Dan menggunakan teknik *V-folding*, teknik ini menggunakan tumpukan kertas yang ditempel di tengah lipatan dasar pop-up sehingga seolah-olah berbentuk huruf V.

Halaman ini menggunakan latar warna hijau rumput dengan campuran sedikit kuning, dengan latar belakang permainan pagar coklat dengan menggunakan teknik *V-folding*, dan dengan latar awan dan langit yang cerah, seakan-akan sedang bermain di halaman belakang rumah.

Dalam halaman ini hanya menyajikan 2 pemain, yakni pemain dan penjaga. Dengan ekspresi menunjuk ketika ketahuan saat pemain sedang mengintip. Dan halaman sebelah kanan diberikan buku petunjuk permainan

## 9. Carem





(Dokum

Judul : Bermain Carem  
Media Kertas Albatroz  
Ukuran : 20cm x 25cm  
Tahun 2021

Carem adalah permainan anak dimasa lalu, yang saat ini sudah hampir tidak ada yang meminkannya, saya mendapatkan informasi ini dari orang yang sudah cukup dewasa, permainan ini permainan tradisional yang berasal dari desa tempit, bajur, Lombok Barat, tidak terlalu terkenal di semua daerah yang ada di Lombok, maka dari itu permainan ini tidak banyak yang memainkannya hingga sekarang hampir punah.

Permainan ini adalah permainan adu lempar kuat, dimana alat lemparnya adalah biji asam yang besar, di daerah Lombok, kami punya tumbuhan asam yang sedikit berbeda dari biasanya, ada dua macam, yang pertama asam seperti biasanya, yang kedua asam besar, besarnya seperti mangga muda, asam besar ini mempunyai biji yg besar juga dan kuat, maka dari itu beberapa anak di daerah Lombok menggunakan biji asam untuk beberapa macam permainan, namun yang saya angkat disini adalah permainan carem, karena permainan ini sudah hampir tidak pernah dimainkan lagi, sebagai bentuk dokumentasi dan juga sebagai pengingat akan permainan tradisional.

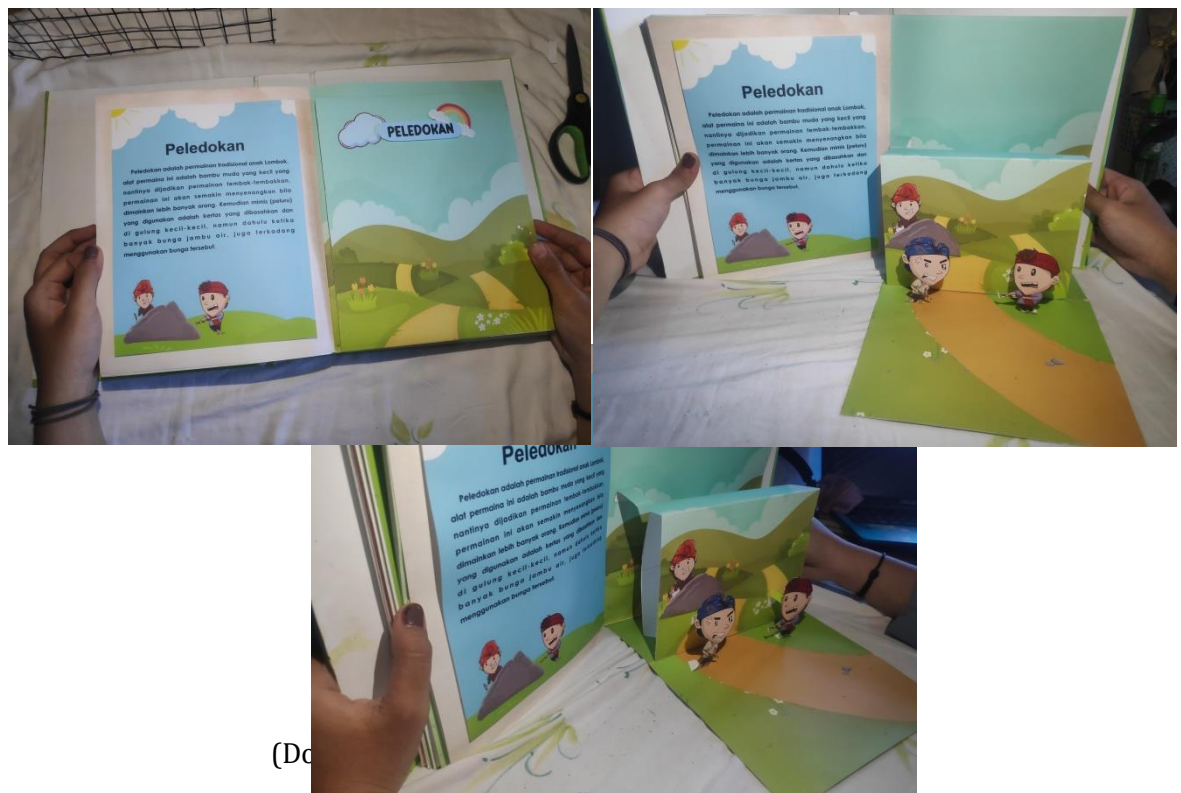
Cara bermain permainan ini adalah dengan cara membuat lubang ditanah, masing-masing lawan meletakkan masing-masing biji asamnya kedalam lubang tersebut, kemudian secara bergantian, lawan main akan melempar dengan kuat kedalam lubang hingga biji asam lawan mainnya bisa keluar dari lubang tersebut, jika keluar maka dinyatakan gugur, dan bergantian lagi dengan lawan mainnya, dan seterusnya seperti itu. Permainan tradisional akan lebih menyenangkan jika dimainkan dengan lebih banyak teman.

Halaman permainan ini menggunakan teknik *box and cylinder* merupakan teknik dengan menggunakan sebuah gerakan bentuk tabung atau kubus yang bergerak naik dari

tengah halaman ketika halaman dibuka dan dikombinasikan dengan teknik *parrallel slide* dimana teknik ini menggunakan tambahan kertas dibelakang gambar, sehingga kertas tersebut dapat mendorong dan ditarik, seperti teknik pull-tabs.

Permainan ini menyajikan tiga orang karakter pemain, yang sedang bermain di sebuah halaman depan rumah, dengan rumah 3 dimensi dan pagar belakang rumah dan buku petunjuk bermain disebelah kiri.

## 10. Peledokan



(D)

Media Kertas Albatroz

Ukuran : 20cm x 25cm

Tahun 2021

Bermain peledokan, permainan ini adalah permainan perang-perangan antar teman, dengan alat bermainnya adalah, bambu muda yang kecil di lubangkan dan lolos dari ujung ke ujung, kemudian dibuatkan senjata tembaknya terbuat dari bambu juga namun ada tambahan bambu diujungnya, kemudian akan menjadi pasangan tembakannya.

Kemudian pelurunya atau di daerah Lombok biasa di sebut dengan mimis, biasanya menggunakan kertas yang dibasahkan di buat bulat-bulat kecil dan dimasukkan dari

ujung lubang atas kemudian di dorong menggunakan pasangan peledokkan dan didorong, dorongan pertama tidak menghasikan apa-apa, namun jika mimis atau peluru kedua masuk, mimis yang pertama tadi akan terdorong oleh angin mimis kedua. Dan seterusnya seperti itu, akan lebih menyenangkan bila dimainkan ramai-ramai.

Permainan ini tidak terlalu berbahaya karena mimis menggunakan kertas basah, namun akan bahaya jika permainan ini menjuru ke bagian-bagian berbahaya seperti mata, telinga dan lainnya.

Halaman ini dibuat dengan sederhana dengan menggunakan teknik *parrallel slide* dimana teknik ini menggunakan tambahan kertas dibelakang gambar.

Halaman permainan ini menyajikan 3 manusia, satunya sedang menembak, kemudian sedang berlari, dan ada yang sedang bersembunyi dibalik batu, ditambah dengan semak-semak dan animasi bebatuan.

## KESIMPULAN

Dari pembahasan yang telah diuraikan pada bab yang sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tema karya dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah permainan tradisional anak yang terdapat dalam budaya nusantara, kemudian divisualisasikan kedalam karya seni Buku Pop-up tiga dimensi, Visualisasi dari sket manual menggunakan media kertas yang disusun menjadi Buku Pop Up tiga dimensi.
2. Teknik yang digunakan adalah beberapa macam teknik lipat diantaranya, teknik *pull tabs*, *V-Folding*, *box and cylinder*, *popshow*, dan *parallel slide* yang merupakan beberapa teknik pembuatan buku Pop-up dalam pembuatan Buku Pop-up. Proses penciptaan melalui tahap membuat sket pada kertas putih, kemudian sket tersebut divisualisasikan kedalam bentuk digital yakni pada aplikasi Ibis Paint dan Coreldraw, kemudian dicetak menggunakan kertas *albartos* dengan mesin cetak laser di percetakan. Objek dan bentuk karakter yang ada di dalam karya perancangan Buku Pop-up ini merupakan tokoh anak-anak usia 6-10 tahun yang sedang melakukan aktifitas bermain permainan tradisional anak.
3. Karya Buku Pop-up yang dihasilkan seluruhnya sejumlah 11 halaman dengan 1 halaman depan 9 halaman permainan dan 1 halaman belakang dengan cover depan dan belakang dengan kurun waktu 4 bulan lamanya, juli-oktober pada tahun 2021. Pada tahun 2021, tercipta sebuah karya Buku Pop-up yang berjudul "Ayo Bermain!!" dengan tema budaya tradisional Lombok NTB, dengan permainan Gasing, Maen karet, Benteng, Jupring, Selodor, Teler Bata lima, Manuk Kurung, Carem, Peledokan.

Saran

Dalam proses penciptaan karya seni Buku Pop-up ini yang penulis jadikan sebagai karya Tugas Akhir dengan objek permainan tradisional anak sangat memperhatikan saran seperti berikut:

1. Lebih banyak mengamati lingkungan sekitar dengan kegiatan anak-anak disekitar rumah maupun di lingkup luas daerah yang dituju sebagai tema penciptaan karya.
2. Perbanyak data yang dibutuhkan saat menciptakan karya agar memudahkan proses penciptaan karya dan proses pembuatan laporan.
3. Harus lebih sering berlatih membuat sketsa dan mempelajari teknik lipatan.
4. Harus memperbanyak mencari sumber-sumber terpercaya untuk dijadikan acuan.
5. Hal paling penting ialah harus lebih rajin untuk konsultasi kepada dosen pembimbing maupun dosen selaku sekertaris.

Penulis menyadari dari penciptaan karya dan penulisan laporan masih sangat banyak kekurangan, mohon untuk kritik dan saran dari pihak-pihak terkait dalam Tugas Akhir ini yang bersifat membangun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewanti, H. Toenlio, A. J. E., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan media Pop-Up Book untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 221-228. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/4551/3408>.
- Budyawati,(2020). Pengembangan Alat Bermain Edukatif Pop-Up Book Untuk Mengenal Budaya Osing di Paud.Vol.8(2), 2020, 139-149. <https://ejournal/undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD>.
- Bluemel dan Taylor dalam (Sylvia&Hariani 2015:1197).Pengembangan Pop-Up Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan. Vol.1 No.2 2019
- Moh Rusnoto Susanto.2017. Memetakan Jejak Avant Garde dengan Menggaris Ulang Nilai Estetik Seni Kontemporer. *Journal Of Contemporany Indonesian Art. Arty: Jurnal Seni Rupa*, 5(1), 41-51.
- Soedarso SP. 1990. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta : Suku Dayarsana.
- Bluemel dan Taylor dalam (Sylvia&Hariani 2015:1197).Pengembangan Pop-Up Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan. Vol.1 No.2 2019. <https://journal.uwks.ac.id>.

**Sumber lainnya :**



# Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal

Volume 4 Nomor 3 (2022) 474-498 P-ISSN 2656-274x E-ISSN 2656-4691  
DOI: [10.47476/reslaj.v4i3.799](https://doi.org/10.47476/reslaj.v4i3.799)

- Yulianti, Dwi, 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak Jakarta PT. Indeks.*
- Susanto. 2002. *Diksi Rupa* (kumpulan istilah-istilah Seni Rupa). Kanisius Yogyakarta Depdiknas. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* edisi dua, cetakan pertama 1990. Tim Pustaka Indonesia.
- Youtube, Ilustrasi Pop-up Permainan Tradisional, "Main Yuk!", <https://youtu.be/-cOmMqpdSMc>
- Dharsono. 2003. *Tinjauan Seni Rupa Modern*. STSRI Surakarta.
- Djantik. 1992. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika*. Estetika Denpasar, Stsi.
- Fajar Sidik. 1979. *Desain Elementer*. Yogyakarta : STSRI "ASRI" Yogyakarta.
- Hartoko. 1984. *Manusia dan Seni*, Kanisius, Yogyakarta.
- Rasjoyo. 1973. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta : Erlangga.
- Sanyoto, Sudjiman Edi. 2010. *Nimana (Elemen Seni dan Desain)*. Yogyakarta: Jalasutra
- Sumarjo. Jakob, 2000. *Filsafat Seni*, Penerbit ITB. Bandung.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa Edisi Revisi*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.